

SHADOWRUN

22006



STATE OF THE ART 2064.01D



STATE OF THE ART 2064.01D



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

EINLEITUNG		
UND ES BEGAB SICH ...	4	Adeptische Kunst
DAS SPIEL DES STAATES	5	Technoadepten
Die Regeln des Spiels	6	Spielleiterinformationen
SIGNIT	6	Die Wege
IMINT	8	Neue Metamagie
HUMINT	9	Neue Kräfte
	10	Neue Foki
Die Stunde des Patrioten	12	HINTER DER MARKE
Der Hauptgewinn	12	Moderne Private Polizeigruppen
Die Spielsteine	17	Die wichtigsten Spieler
Das Spielfeld	26	Rechtsfragen
Spielleiterinformationen	29	Tödlicher Einsatz
Eine Spionage-Kampagne leiten	29	Cyberware
Neue Gaben und Handicaps	32	Magie und Paracritter
Neue Zauber	33	Zuständigkeiten
Neue Ausrüstung	34	Polizeilaufgaben
DER PFAD DES ADEPTEN	40	Streifenpolizei
Entlang des Weges	42	Abteilung für Matrixsicherheit
Der Weg des Geistes	43	(alias „GridSec“)
Der Weg des Kriegers	44	Abteilung für Paranormale
Der Weg des Künstlers	45	Untersuchungen
Der Weg des Athleten	46	Abteilung für Drogen-
Der unsichtbare Weg	48	und Chipsucht
Der Weg des Sprechers	49	Abteilung für Spezialtaktiken
Der Weg des Schamanen	50	Ermittlungsabteilung
Der Weg des Magiers	51	Strafrechtlich nicht
Die Walreiter	52	verfolgende Abteilungen
Waffenbrüder	53	Wenn man es mit dem
Experimental Troupe Six	53	Gesetz zu tun hat
Gladio	54	Bestechung
Jamil Islamayah	55	Copkontakte
Die Sisters of Eglantine	56	Polizeiprozeduren
Die Alexa Group's Songbirds	57	Anhalten und Durchsuchen
Evolution im Schnelldurchlauf	57	Streife und Verhaftungen
Konzentriere dich auf		Wir wissen wer
dein Zentrum	57	du bist: Forensik
		In der Oberliga:
		Cops und Shadowrunner
		Verdeckte Operationen
		Geschnappt: Festnahme,
		Prozess, Gefängnis
		Im Knast
		Moderne Gefängnisse: Eine sich
		widersprechende Philosophie
		Gefängniskultur
		Gefängnisgangs und
		das organisierte Verbrechen
		Gefängnistech
		Für die Obrigkeit arbeiten:
		Gefängnisindustrie
		Rehabilitierungsmaßnahmen
		Unschlagbare Angebote
		Spielleiterinformationen
		Das Spiel mit der Polizei
		Mit einer Verhaftung umgehen
		Im Knast spielen
		Neue Ausrüstung
		Neues IC
		Neue Fahrzeuge
		MAGIE DER ALTEN WELT
		Neoheldnische Strömungen
		Hexen im Jahr 2064
		Druiden
		Nordische Heiden
		Römisch-Griechische Heiden
		Ethnische Magie
		Eine Frage des Paradigmas
		Wurzeln des Konfliktes
		Spielregeln
		Klassische Schulen
		Moderne Schulen
		Kleinere Paradigmen

Magie und Christentum	121	Unmusikalische Ujnort	132	Top 10 Meistgesuchte Kriminelle	148
Katholischer Orden des		Tuskadelic	133	Top 10 Meistgesuchte	
Heiligen Sylvester	122	Samstag-Nacht-Krieg	133	Anzugträger / Wissenschaftler	151
Westphälische Theurgen	122	Kon Vogue	135	Top 10 Runnerlocations	154
Orthodoxe Exarchie	122	Kinder des Konzerns	136	Top 10 Paranormale Vorfälle	156
Spielleiterinformationen	122	Sich Loyalität erkaufen	137	Top 10 Schatten-Newsstorys	159
Neoheidnische Magie	122	Die anderen Leinen	138	Die Strasse nach Amazonien	162
Wicca	124	Link-Clubs	138	Die Nuyen des Spiels	162
Hexen	125	Genkunst	139	Treffen der Wettbewerber	163
Druiden	125	Glücksspiel	140	Fünf Ringe, fünf Sektoren:	
Nordische Heiden	126	Glücksspiel und Gesetz	141	Denver 2074	163
Hermetische Paradigmen		Illegales Glücksspiel	142	63er Sportgeschehen	165
und Schulen	127	Weißt du, wo dein		Spielleiterinformationen	167
KULTURSCHOCK	128	Buchmacher ist?	142	Orxploitation	167
Orxploitation	128	Glücksspiel-Hotspots	143	Kon Vogue	168
Alle Macht dem Vok, Chummer	128	Top 10 Shadowruns 2063	144		

STATE OF THE ART 2064.01D CREDITS

Texte

Das Spiel des Staates	
Jon Szeto	
Der Pfad des Adepten	
Joshua Howell, James Nugent,	
Peter Taylor	
Hinter der Marke	
Robyn King-Nitschke, Malik Toms	
Magie der alten Welt	
Audun Bergwitz, Peter Taylor	
Kulturschock	
Jong-Won Kim, Malik Toms	
mit Rob Boyle, Brian Cross, Drew Curtis, Robert Derie,	
Patrick Goodman, Joshua Howell, Stephan Meijerhof,	
James Nugent, Rich Osterhout, Antonio Pucci,	
Sergio Pulido, Jon Szeto, Peter Taylor	

Produktentwicklung

Rob Boyle

Redaktion USA

Rob Boyle

BISHER SIND BEI FANTASY PRODUCTIONS FOLGENDE SHADOWRUN-PRODUKTE ERSCHIENEN:

Spieleiterschirm / Critter	10739	Deutschland in den Schatten II	10753
Shadowrun 3.01D	10740	State of the Art 2063.01D	10754
First Run	10741	New Seattle	10755
Schattenzauber 3.01D	10742	Brennpunkt: Matrix	10756
Rigger 3.01D	10743	Bedrohliche Sechste Welt	10757
Arsenal 2060	10744	Niemandsland	10758
Renraku-Arkologie: Shutdown	10745	Schweif des Kometen	10759
Mensch und Maschine 3.01D	10746	Fressen oder gefressen werden	10760
Matrix	10747	Drachen der 6. Welt	10761
Das Jahr des Kometen	10748	Sprawl Überlebenshandbuch	10764
Brainscan	10749	Europa in den Schatten	22001
Unterwelt-Quellenbuch	10750	Auftraggeber-Handbuch	22002
Kompendium 3.01D	10751	Brennpunkt: ADL	22004
Erwachte Länder	10752	Dunkelzahnhs Geheimnisse	22007

Es handelt sich hierbei um eine Bibliographie und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel; es ist leider unmöglich, alle Titel ständig vorrätig zu halten.

Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Shadowrun-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Sollten Sie noch Fragen zu **Shadowrun** haben, kontaktieren Sie uns unter folgender Adresse:

Fantasy Productions GmbH, Postfach 1416, 40674 Erkrath

Redaktion Deutschland

Christian Lonsing

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Ulrike Bogdan, Mario Hirdes, Christian Lonsing

Satz und Layout

Frank Werschke

Lektorat

Christian Lonsing, Frank Werschke

Cover Art

Fred Hooper

Covergestaltung

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Steven Bagatzky, Shane Coppage, Johan Egerkrans, Marcio Fiorito, Klaus Scherwinski

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® und das WK-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Wizkids LLC. SOTA 2064 ist ein Warenzeichen von Wizkids LLC.

Copyright © 2004 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 3-89064-762-6

Printed In Germany

1 2 3 4 08 07 06 05 04

EINLEITUNG

Das *State of the Art 2064.01D* beleuchtet die jüngsten Entwicklungen in der Shadowrun-Welt. Wie bereits im letzten Jahresbuch *State of the Art 2063.01D* konzentrieren wir uns dabei auf fünf Bereiche, die für Shadowrunner von besonderem Interesse sind. Diesmal sind es die Spionagedienste, die Adeptenmagie, Polizeioperationen, europäische Magie und die aktuellen kulturellen Trends. Es ist von großer Wichtigkeit für die Shadowrunner, mit diesen Neuentwicklungen in der Magie, Technologie und Gesellschaft Schritt zu halten, damit sie nicht unter die Räder der Zeit geraten.

Das *State of the Art 2064.01D* ist als eine Reihe von elektronischen Dokumenten konzipiert, die von Captain Chaos angelegt wurden. Captain Chaos ist der Sysop des gewaltigen Shadowland-Archivs, in dem ein Shadowrunner jederzeit alle Informationen über die aktuellen Geschehnisse der 6. Welt vorfinden kann. Die Dokumente entstammen vielen verschiedenen Quellen, sowohl dem Untergrund als auch dem Mainstream, aber alle richten sich an ein Shadowrunner-Publikum. Alle Quellen haben ihre eigenen Ansichten, Einflussbereiche und Vorurteile. Jeder Artikel ist deshalb mit einer Reihe von Kommentaren gepflastert, die von anderen Besuchern des Shadowlands hinzugefügt wurden, um die Aussagen in dem Artikel zu ergänzen oder ihnen zu widersprechen. Diese Kommentare erweitern die Artikel um Behauptungen, Meinungen, Gerüchte, Missverständnisse, Fehlinformationen und manchmal sogar die Wahrheit. Es bleibt dem Spieleanleiter überlassen, welche Informationen richtig sind und welche nur Füllwerk darstellen – wie es ihm am besten in sein Spiel passt.

Das erste Kapitel „Das Spiel des Staates“ liefert einen Überblick über die moderne Spionagetätigkeit und wie sie sich in Folge des Erwachens, der globalen Balkanisierung und dem Aufstieg der Megakonzerne verändert hat. Es werden detaillierte Spionagemethoden (und Spionageabwehrmethoden) vorgestellt, sowie die wichtigsten Kontrahenten, Brennpunkte und Spionagewerkzeuge.

„Der Pfad des Adepten“ führt tiefer in die Philosophie der verschiedenen Adeptenpfade hinein und stellt damit eine Erweiterung der Informationen im *Schattenzauber 3.01D* dar. Das Kapi-

tel bietet zudem eine ganze Reihe neuer Adeptenkräfte und metamagischer Techniken, die das Dasein eines Adepten noch vielfältiger gestalten helfen.

Im Kapitel „Hinter der Marke“ wird die Welt der modernen Polizeitätigkeit beleuchtet, wobei der Fokus auf spezialisierten Polizeiorganisationen wie Lone Star und Knight Errant ruht. Nicht nur werden die Tätigkeitsfelder der Polizei erörtert, ihre Rechte,

Pflichten, Vorgehensweisen und Ermittlungsmethoden, es wird zudem auf die nordamerikanischen Gefängnisse eingegangen und Vorschläge für Gefängniskampagnen geliefert. Den Abschluss bildet eine Sammlung von Polizeiausrüstung und Drohnen.

Die „Magie der Alten Welt“ geht detailliert auf ein Thema ein, das bereits im *Europa in den Schatten* angesprochen wurde. Die verschiedenen Ansichten und Wege der Hexen und Heiden werden ebenso erläutert wie die akademische Debatte zwischen den verschiedenen hermetischen Schulen. Auch die Verbindungen mit der christlichen Religion werden genauer beleuchtet. Mit der Gesamtheit dieser Informationen und den dazugehörigen Regeln wird es ein Leichtes, die magische Tradition eines Charakters genauer zu definieren.

Das „Kulturschock“-Kapitel geht auf die neuesten gesellschaftlichen Trends und Informationen, sowohl des Mainstreams als auch des Untergrunds, ein. Es beginnt mit einem detaillierten Artikel über das aktuellste Phänomen der Mainstream-Kultur – die Orxploitation –, und geht danach auf die vielfältigen Folgen der übersteigerten Loyalität ein, welche die Megakonzerne von ihren Lohnsklaven

einfordern, einschließlich Kon-Gangern und Punktesystemen. Das Glücksspiel, die Genkunst und eine neue Art von Matrix-Club werden ebenfalls beleuchtet. Es folgt eine Reihe von Top 10-Listen der interessantesten Ereignisse und Personen, die für Shadowrunner von Interesse sind. Zum Abschluss gibt es ein Update der sportlichen Ereignisse des vergangenen Jahres sowie einen Vorschau-Artikel auf die Fußballweltmeisterschaft von 2064 und die politischen Manöver um die Auswahl der Austragungsstätte der Olympischen Spiele im Jahr 2072. Alles in allem bietet dieses Kapitel eine ungeahnte Vielfalt von Hintergrundinformationen und Szenarioideen.





UND SO BEGAB ES SICH ...

• Kaum zu glauben, dass seit der Veröffentlichung der letzten State of the Art-Artikelreihe bereits ein Jahr ins Land gegangen ist. Wir haben einiges miterleben müssen, von den verschiedenen Drachenmäovern, Konzernscharmützeln, der Gründung der NEEC, dem Mob-Krieg in Europa bis hin zur Fortsetzung der Bürgerkriege in Polen und auf den Philippinen. Die Nachrichtenmaschine stand keinen einzigen Tag lang still – was nur bedeuten kann, dass es dort draußen eine Menge Jobs für unsereins gab.

Aber lasst uns nicht übermütig werden. Bei all den Veränderungen, die unsere Welt jeden Tag durchmacht, wird es zu einer immer größeren Herausforderung, mit den neuesten Entwicklungen Schritt zu halten. Wer hätte zum Beispiel gedacht, dass irgendwann einmal ein Adept in der Lage wäre, sich von hinten über das Wasser wandelnd an sein Ziel anzuschleichen, oder dass man in einem Creditstick einen Taser unterbringen kann? Wir alle wissen, dass man nur so lange am Leben bleibt, so lange man seinen Gegnern um einen Schritt voraus ist und ihre „neuen Tricks“ als Wühltischware der letzten Woche abtut.

Deshalb präsentiere ich euch hier, während der Kalender das Jahr '64 einläutet, eine Sammlung mit den aktuellsten Entwicklungen, nach denen ihr die Augen aufhalten solltet. Wie im letzten Jahr konzentriere ich mich dabei auf fünf Bereiche, die euch als Shadowrunner besonders interessieren sollten. Diesmal ist es die Welt der Spionage, der Adepten, der Polizei und der europäischen Magie sowie mein jährlicher Favorit, der Überblick über das, was dieser Tage als „Kultur“ betrachtet wird.

Das Spionagekapitel soll uns daran erinnern, dass es neben den Konzernagenten auch immer noch Nationen gibt, die im Großen Spiel mitspielen. Die Informationen über die Adepten waren ebenfalls langsam überfällig – es gibt inzwischen eine ganze Menge von ihnen, die sich nicht mehr in die klassischen Kategorien einteilen lassen und mit bisher ungeahnten Kräften aufwarten, also widmen wir ihnen die Aufmerksamkeit, die ihnen zusteht. Das ein Kapitel über die Methoden und Ausrüstung der Cops für jeden Shadowrunner ein Muss ist, brauche ich wohl nicht extra zu erwähnen. Das gleiche gilt für die europäische Magie – diese Zauberkundigen fügen sich in kein Schema der neuen Welt, also sollte man ihnen die nötige Aufmerksamkeit widmen, wenn man keine bösen Überraschungen erleben will. Und schlussendlich das Kulturschock-Kapitel, das alljährliche Update der gesellschaftlichen Entwicklungen.

Vergesst nicht, Leute, dass es nicht reicht, diese Informationen nur zu lesen – es kommt auf die richtige Umsetzung an. Es gibt haufenweise Ausrüstungsgegenstände, die in der richtigen Situation euren Allerwertesten retten können, und einen ganzen Haufen Insider-Infos, die einen Run zu einem Spaziergang machen können. Deshalb: genug geredet – an die Arbeit!

• Captain Chaos

Übertragung: 20. Dezember 2063 um 16:22:20 Uhr (PST)



DAS SPIEL DES STAATES

• Man kennt das Klischee: Informationen sind die einzige wirklich wertvolle Ware auf dieser Welt. So ärgerlich es auch klingen mag, es ist wahr, besonders für uns in den Schatten. Wir wären ohne Arbeit, wenn es nicht diejenigen gäbe, die unbedingt Dinge herausbekommen müssen, die sie nichts angehen.

Niemand weiß das besser, als die Geheimdienste dieser Welt. Sie haben schon lange Informationen gehortet bevor die Megakons überhaupt den Begriff „proprietary Information“ schreiben konnten. Und weil ein kleiner Funken einen Krieg auslösen könnte, den keiner haben will, lernten die Spione auch gleich, wie man damit ganz still und heimlich umgeht.

Auf einen Aufruf wegen eines wirklichen Knüllers in der Spionageszene meldete sich Spavin, der mir etwas zusammenstellen wollte. Spav trieb sich in den Gittern der Shiawase-Spionageabteilung herum bis eine kleine Unstimmigkeit ihre Wege trennte. Also passt gut auf, sollte dir jemand anderes das erzählen, müsstest er dich wahrscheinlich dafür töten.

• Captain Chaos

Übertragung: 20. Dezember 2063 um 16:31:54 Uhr (PST)

Das Große Spiel. Seit Kipling diesen Begriff in 'Kim' geprägt hat, benutzen Diplomaten auf der ganzen Welt diesen Euphemismus um den hässlichen Austausch von Untreue und Verrat zu schönen. Und doch, der gute alte Rudyard hatte es geschafft, die Essenz der Geheimdienste und der verdeckten Operationen recht gut einzufangen. In der Spionage gilt es, Regeln und Konventionen einzuhalten. Und die Wichtigste ist: Lass dich nie beim Schummeln erwischen!

DIE REGELN DES SPIELS

Die technischen Innovationen des letzten Jahrhunderts – nicht zu vergessen die Rückkehr der Magie – haben die Vorgehensweise der Nachrichtendienste beim Informationen sammeln radikal verändert. Während Doppelagenten und Tote Briefkästen immer noch von Bedeutung sind, überschatten heutzutage Satellitenbilder, das Sammeln elektronischer Signale, Matrixlausangriffe, Aurencans, Wahrnehmungzauber und viele andere moderne Maßnahmen die alten „Mantel-und-Degen“-Methoden.





Methodologisch gesehen reduziert sich das Sammeln der meisten Nachrichten auf drei Kategorien: Signals Intelligence (SIGINT = das Einfangen von Datensignalen), Imagery Intelligence (IMINT = das Einfangen von Bildern) und Human Intelligence (HUMINT = der Einsatz lebender Personen). Im Folgenden findet sich ein kleiner Einblick in die derzeitigen Trends des großen Spionagespiels.

SIGNIT

Man muss die Technik doch einfach lieben. Sei es nun Radio, Telefon, Trideo oder die Matrix, elektronische Übertragungen habe es lächerlich einfach gemacht, Informationen von einer abgelegenen Ecke der Welt in die andere zu schicken. Damit wurde elektronische Kommunikation zum beliebtesten Medium, wodurch entsprechend SIGNIT den größten Teil des Handlungsbudgets der Nachrichtendienste zugewiesen bekommt.

Als technophiler Fanboy kann ich nur sagen, Signal Intelligence besteht aus zwei Kategorien: Das Sammeln und Afbangen elektronischer Daten fällt in den Bereich Electronic Intelligence oder ELINT. Die andere Seite der Medaille ist die Communications Intelligence oder COMINT, zu der Dechiffrierung und Decodierung der Daten gehören.

• Je nachdem von welchem Dienst wir reden, gibt es auch noch eine dritte Kategorie der elektronischen Nachrichtendienstlichkeit, die man GRINDINT nennt, und zu der das Sammeln von Informationen in der Matrix gehört. Dazu fallen auch Elemente des Sammelns und Decodierens, weshalb sie eine Art Hybride aus ELINT und COMINT ist. Spavin hat dies nicht aufgezählt, teils weil er ein Purist ist, aber auch, weil es weit von einer gewissen Allgemeingültigkeit entfernt ist. Die Russen z.B. haben sich immer noch nicht so ganz in der Matrix eingefunden und haben daher den größten Teil der GRINDINT-Operationen in eine andere Abteilung des UGB für konventionelle elektronische Kriegsführung verbannt. Andererseits hat die UCAS die Haltung, „Daten sind Daten“ und integrieren Matrix-Operationen nahtlos in ihre anderen Datensammlungen mit ein, alles unter der Schirmherrschaft des National Security Agency.

• Melkon

• Wenn es um Chiffrieren und Kodierung geht, scheint die Verschlüsselung von Rundfunk deutlich schwieriger zu sein als Datenverschlüsselung. Die Daten bleiben wenigstens die ganze Zeit was sie sind – nämlich Daten – im Gegensatz zu Rundfunk, wo das Signal sich verändert und damit häufig auch die Verschlüsselung. Wenn du versuchst, etwas auf die Schnelle zu knacken, stehen die Chancen meistens gegen dich.

• MC Jammer

Wanzen im System

In den letzten siebzig Jahren haben sich die traditionellen, versteckten Mikrofone doch ziemlich verändert. Nicht nur werden die Abhörvorrichtungen immer kleiner, sie sammeln inzwischen auch eine Vielzahl an Daten. Video, Trideo, chemische Spektrogramme, GPS-Koordinaten, Umgebungstemperatur und was einem noch so einfällt. Wenn es aufgezeichnet werden kann, gibt es bestimmt auch irgendwo eine Wanze, die es aufspürt.

• Die UCAS Nuclear Regulatory Commission verfügt über eine spezialisierte Wanze, mit der sie illegalen Handel mit radioaktivem Material, insbesondere für die hausgemachten Bomben, so genannte „schmutzige Bomben“ verfolgen kann. Diese Wanze besitzt ein AOD-

Mikrofon (activate-on-demand) und zusätzlich einen GPS-Empfänger und einen Mini-Strahlemesser. Wann immer sie jemanden des illegalen Handels verdächtigen, bekommt er so einen „Glühwurm“ angebracht. Auf diese Weise können sie jederzeit überprüfen, mit wem er spricht, seinen genauen Standort bestimmen und feststellen, ob sich radioaktive Material in seiner Nähe befindet (und manchmal sogar welches Material genau das ist).

• Seabrook

• Pass bloß auf die neueren Wanzen auf, die der UGB bei seinen Anti-Terror-Einsätzen verwendet. Diese Dinger besitzen Trägheitssensoren, und wenn die feststellen, dass die Wanze mehr als nur einen kleinen Schubser erhält, lösen sie eine Explosivladung beträchtlichen Ausmaßes aus. Wird die Wanze bewegt, so wurde die gesamte Operation kompromittiert und dann kann sie – oder so denken zumindest die Russkies – auch noch möglichst viele mitnehmen.

• Zampolit

Es ist schon erstaunlich, wie klein ein solches Abhörgerät manchmal sein kann. Die kleinste Wanze, die ich bislang gesehen habe, hatte Mikrochipgröße und wurde durch einen Hardware-Techniker in ein Cyberdeck implantiert. Nicht um den Online-Unfug des Deckers zu beobachten, nein, um seine Offline-Kommunikation mit seinen Kumpels abzuhören! Man sollte allerdings immer beachten, dass normalerweise die Größe umgekehrt proportional zu den Leistungsdaten gesehen werden kann. Wird die Größe einer Wanze reduziert, so reduzieren sich auch die anderen wichtigen Funktionen wie Übertragungsleistung, Haltbarkeit, Datenspeicherung und die Fähigkeit, andere Formen von Daten aufzzeichnen zu können, wie Video oder Spektrogramme. Will man eine Wanze haben, die alles kann, dann sollte man sich nicht wundern, wenn sie zu groß zum Verstecken wird.

• Der Prozess des Verwanzens ist nicht nur ein physischer Vorgang. Viele intelligente Decker pflanzen „Wanzen“ in Knoten, indem sie Schnüffelprogramme dazu einsetzen den Datenstrom abzufangen und den kompletten Datenverkehr aufzzeichnen. Meistens senden diese Schnüffler ihre Daten dann an einen Toten Briefkasten: Ein Chipschreiber, der die Matrix von einem öffentlichen Standort aus anzapft, bannt alles auf einen Chip, der später von einem Agenten abgeholt wird. Auf diese Art wird ein Tracker, falls ein Aufspür-IC das Ziel genau bestimmen kann, bei einer öffentlichen Telekommunikation landen, das jeder verwendet haben könnte.

• Arclight

Ein Feature wird in den meisten Geräten zum verdeckten Abhören immer beliebter: Active-on-demand (AOD), was soviel heißt wie „Aktivierung nach Anforderung“. Da das Gerät nicht die ganze Zeit angeschaltet sein muss, hilft es, die Einsatzdauer der Wanze zu verlängern. Außerdem können neuere Modelle dank neuerlicher Fortschritte in der Mustererkennung darauf programmiert werden, sich nur unter bestimmten Bedingungen anzuschalten: z.B. wenn eine bestimmte Person spricht oder wenn bestimmte Schlüsselwörter fallen.

• Diese Technik ist jedoch nicht idiotensicher. Alles hängt vom jeweiligen Kontext ab, weshalb die Chancen gut stehen, immer wieder falsche Daten zu erhalten. Man muss verdammt vorsichtig bei der Programmierung einer solchen Wanze sein. Will man sie z.B. darauf programmieren, sich immer anzuschalten, wenn es um Einbrüche in Seattle geht, wird sie auch losgehen wenn es „Ich kann immer noch

nicht glauben, wie die Seattle Seadogs gestern gegen Kansas City eingebrochen sind" lautet.

• fhqwhgads

• Ach komm, fhqwhgads. Wo warst du denn die letzten paar Jahre? Die Technik ist immer noch nicht absolut zuverlässig, aber die Software wurde doch immer besser im Interpretieren des Kontextes.

• Midnight Runner

Surfen im Äther

Sei es nun konventionelles Radio, Mobilfunk, Mikrowellen oder Satelliten, die einfachste Art Informationen zu übertragen und zu verbreiten ist immer noch über den Äther. Natürlich ist es auch die einfachste Art Informationen zu beobachten, abzufangen und manchmal sogar zu manipulieren. Die Jungs und Mädels in der Nachrichtenbranche haben das schon vor langer Zeit spitz gekriegt, weshalb sie auch jede Menge Aktiva zur Überwachung von Funkwellen unterhalten. Als dieser ganze Hype um die drahtlose Matrix mit so Sachen wie die European Wireless Matrix Initiative anfing, wurden Funkwellen immer mehr zum Spielplatz für alle Seiten.

• Aus dem gleichen Grund sind die Nachrichtendienste immer noch recht zögerlich, wenn es darum geht, hoch geheime Informationen via Telematik weiterzugeben. Selbst mit Verschlüsselungen und Geheimmaßnahmen wie Frequenzsprüngen und Ähnlichem, gibt es immer noch eine gute Chance, dass irgendeine unerwünschte Partei den Schlüssel rausbekommt und die ganzen Daten entschlüsselt. Das hängt alles davon ab, wie brisant die Informationen sind. Der übliche Datenstrom der Verwaltung läuft in der Regel mit einfacher Verschlüsselung über den Äther, während hochsensible Daten von tief im System verwurzelten Quellen in der Regel ausschließlich durch dezierte Landlinien verschickt oder gar persönlich per Kurier übermittelt werden. Natürlich sind diese wirklich sicheren Methoden kapitalintensiv und nicht wirklich zeitgemäß. Alles eine Frage des Risikomanagements. Bitte das Spiel zu machen! Nichts geht mehr!

• Whistler

• Da soviel Verkehr den Äther passiert, können die Beobachter, die den Datenstrom überwachen, auch einmal etwas in dem ganzen Hintergrundrauschen überhören. Einige Zellen haben das mitbekommen und nutzen manchmal die Chatrooms und Foren für Jugendliche, um durch sie kodierte Nachrichten zu übermitteln. Der Störabstand ist hier derartig niedrig, dass es ein leichtes ist, eine Bekanntmachung über einen anstehenden Terrorschlag zu verpassen, wenn das ganze als Gerücht über die neueste Boygroup oder Teenie-Idol verpackt wird.

• L-Jo

Das im Augenblick heißeste Thema im elektronischen Nachrichtendienst ist das wieder erstarkte Interesse an drahtloser Kommunikation und Techniken, wie die Wireless Matrix Initiative, die in Skandinavien entwickelt wird. Lange Zeit konnte drahtlose Kommunikation die Hindernisse nicht überwinden, die zu einer maximalen Gefühlssehnsucht des Matrix-SimSinn bei Breitbandübertragung notwendig war. Aber diese WMI sieht aus, als könnte sie der Durchbruch sein. Saeder-Krupp Prime hat sich schon eingeklinkt und versucht, seinen Weg in Eriks Labor zu bohren, und vor Kurzem haben mir meine alten Kumpel bei Shiawase MIFD erzählt, dass es das heißeste Eisen auf Direktor Kiyomotos Agenda ist. Nach dem, was ich gehört habe, wollen sich sogar die NSA und ERLA damit beschäftigen.

IMINT

Man sagt, ein Bild sagt mehr als Tausend Worte. Keine Ahnung, denn die Bildüberwachungseinheit im MIFD war wirklich Scheiße. Andere, wie die CIA, hatten größere Erfolge mit Bildanalyse, aber es bleibt im Großen und Ganzen immer noch eine Frage von Informationen sammeln und analysieren.

Heutzutage erledigen Drohnen die Hauptarbeit beim drögen Sammeln von Bilddaten. Drohnen gibt es in allen Formen und Größen, von der tragbaren Mikrodrohne bis zur riesigen, unbemannten Luftschilderdrohne. Damit können sie Kameras an Stellen bringen, an die kein Mensch (oder Zwerge, wenn wir schon dabei sind) gelangen kann. Manchmal speichern die Drohnen das Bildmaterial auf einem eingebauten Speichermodul, aber meistens wird das Filmmaterial an einen nahe gelegenen Rigger in Echtzeit weitergegeben.

• Unter manchen Umständen ist es sogar eine gute Idee, wenn die Drohne vom Rigger-Netzwerk abgeschnitten ist und das Filmmaterial an Bord speichert. Selbst wenn das Dronennetzwerk deutlich sicherer ist als die meisten RF-Übertragungen, können die Signale trotzdem immer noch überwacht und abgefangen werden. Besonders wichtig wird es, wenn du unter EMCON-Bedingungen (Emission Control o.a. Funkstille) arbeitest und niemandem einen unbeabsichtigten Hinweis mit unidentifizierten Übertragungen liefern willst.

• Rigger X

• Nachdem Drohnen die meiste Paparazzi-Arbeit für die Spione leisten, legt die Spionageabwehr besonderen Wert auf das Training und die Ausrüstung eigener Rigger um die Drohnen abzuwehren. Spionagerigger müssen verdammt gut sein (sie müssen immer über dem ganzen Spiel stehen), und sie wenden MIJI besonders intelligent an, besonders beim Meaconing und Intrusion. Jamming und Interference sind Brute-Force, effektiv, aber die meisten Spionage-Rigger, die ich kenne, lehnen es als barbarisch und plump ab.

• MC Jammer

Obwohl Drohnen die meiste Arbeit beim Sammeln von Bildmaterial leisten, spielen bemannte Fahrzeuge und Personal immer noch eine Rolle. Kann man nur unter äußerst schweren Umständen einen Blick auf das Ziel werfen, so muss ein Rigger im Nachrichtendienst vor Ort sein um die Drohne in die richtige und gleichzeitig verborgene Position zu bringen. Die meiste Zeit jedoch dient bemannte Überwachung als magische Überwachung mit technischen Aktiva. Zwischen Wahrnehmungszaubern und Astraler Projektion kann magische Überwachung wichtige Informationen entdecken, an die selbst die besten Sensoren nicht herankommen. Andererseits befinden sich die meisten derartig erhaltene Informationen im Hirn des Zauberers und können nicht zur späteren Analyse niedergeschrieben werden. Dementsprechend ist es wichtig, magische Informationen mit anderen reproduzierbaren Quellen zu verbinden.

• Auch wenn digitale Fotografie allgegenwärtig im öffentlichen Leben ist, verwendet die Gemeinschaft der Nachrichtendienste immer noch zu einem nicht unbeträchtlichen Teil traditionelle Fotografie. Die Analysten der Nachrichtendienste vergrößern, säubern und wringen auch sonst die Bilddaten noch per Handarbeit nach dem letzten bisschen Information aus um verborgene Details zu finden. Fotografischer Film mit einer Auflösung, die auf eine molekulare Ebene reicht, ist für solche Verfahren besser geeignet als digitale Bilddaten.

• Ansel A

• Nachrichtendienste verwenden auch jede Menge Spezialfilme, um Emissionen im normalerweise nicht sichtbaren Spektrum zu erfassen. So verwenden sie z.B. regelmäßig Infrarotfilme, um Nachtaufnahmen ohne die Zuhilfenahme von Blitzlicht machen zu können, oder Schwachlicht-Aufnahmen (was normalerweise der Fall ist, wenn die Agenten undercover arbeiten).

• Twilight Platoon

• Eine der neuesten Errungenschaften der Nachrichtendienste sind astralempfindliche Filme. Früher im 19. Jahrhundert, als die Fotografie noch in ihren Kinderschuhen steckte, enthüllten etliche Platten Phantombilder von außerweltlichen Personen im Bild. (Wie z.B. die *Cottingley Fairies*, die man zuerst für einen Scherz hielt, die dann jedoch durch von Post-Erwachen Zauberern als echt identifiziert wurden.) Damals wurden diese Spektralbilder noch der schlechten Entwicklungstechnik zugeschrieben. Seit dem Erwachen jedoch hat psychometrische Analyse feststellen können, dass diese Bilder tatsächlich Geister, oder vielmehr den astralen Abdruck eines kürzlich Verstorbenen, zeigen.

Bevor man jetzt aber zu einem Fotohändler rennt, sollte ich noch auf ein paar Kleinigkeiten aufmerksam machen: Zuallererst, diese Tech ist immer noch nicht frei käuflich, logisch. Außerdem ist die Ausrüstung ziemlich sperrig und schwer einzusetzen. Um astrale Abdrücke auf Film zu bannen, mussten die Techniker sich wieder der Daguerrotypie zuwenden, häufig mit langen Belichtungszeiten. Die Modelle, mit denen im Augenblick experimentiert wird, sind einfach nicht für Schnappschüsse einzusetzen, aber mit einiger Vorbereitung können sie eine unschätzbar wertvolle Abdeckung kritischer Bereiche übernehmen.

• Holgrave

Das Auge am Himmel

Die größte Waffe im Arsenal der Bilddatensammler sind zweifelsohne die Spionagesatelliten. Die wenigsten Nachrichtendienste besitzen tatsächlich einen eigenen Spysat. Die UCAS (zusammen mit Ares), Russland, das Imperiale Japan, Novatech und Saeder-Krupp besitzen die wesentlichen Satellitennetzwerke. Aztechnology, Shiawase, die CAS, Israel, MET2000/Argus, Indien, Yamatetsu, Amazonien, Pueblo und Großbritannien besitzen zwar auch eigene Spionagesatelliten, aber ihre Kapazitäten sind doch recht eingeschränkt.

• Obwohl nur wenige Dienste eigene Satelliten besitzen, können viele andere Satelliten von ihnen „borgen“. Normalerweise durch Gefallen, strategische Allianzen und Ähnliches. Mitshuma z.B. besitzt keine eigenen Satelliten, sie fragen häufig bei Shiawase um Hilfe an, normalerweise indem sie an die Japankon-Solidarität gegen gemeinsame Gaijin-Gegner appellierten.

• Metsuke

• Wenn man sich den bedauernswerten Zustand der Shiawase-Satelliten ansieht, wäre MCT wahrscheinlich besser ohne sie dran.

• Naginata

Mit nur wenigen Ausnahmen befinden sich die Spionagesatelliten in einem niedrigen Orbit um die Erde (Low Earth Orbit = LEO) und halten sich so nahe an der Erdoberfläche für eine maximale Auflösung. In LEO können die Satelliten jedoch nicht ewig über einer Stelle herumlungern (die normale Dauer liegt bei zwischen 12 bis 60 Stunden). Das bedeutet, die Dienste müssen häufig um ihr Glück beten, dass sie gerade einen Satelliten mit den richtigen Fähigkeiten über der entsprechenden Zone

haben, die überwacht werden soll. (Mal abgesehen davon, dass das Wetter auch noch mitspielen muss.)

Satellitenüberwachung findet in drei Abstufungen statt: Optische Satelliten haben die beste Auflösung und können das Nummernschild eines vorbeifahrenden Fahrzeugs lesen. Außerdem sind sie die einzigen, die komplett farbig scannen können. Andererseits ist ihr Blickwinkel stark eingeschränkt, sie können nicht Nachts scannen und das winzigste Bisschen Wolke wird ihre Sicht blockieren.

• Obwohl die Bildqualität so gut ist, als würde man jemandem über die Schulter schauen, findet man die entsprechenden Wetterbedingungen so selten wie eine ehrliche, unvoreingenommene Berichterstattung in einem Wahljahr. Ich habe von vielen alteingesessenen Spionen gehört, die sich schon gar nicht mehr die Mühe gemacht haben, eine Satellitenüberwachung anzufordern, weil es in 9 von 10 Fällen entweder zu bewölkt ist, zu dunkel, oder sie haben nicht die richtige Position um irgendetwas Nützliches zu finden.

• Orbital Bandit

• Zugegeben, aber beim statistischen 10. Versuch ist die Bildqualität dann derart klar, dass sie häufig ausschlaggebend für einen Fall ist. Wie bei allem braucht man etwas Geduld und Glück um das Spiel richtig zu spielen.

• Agent Midnight

Die nächste Stufe der optischen Abtastung ist die Infrarotaufnahme. Infrarot-Scanner funktionieren in der Nacht wie am Tag und haben genauso eingeschränkte Fähigkeiten bei bewölktem Himmel. Ein Infrarot-Scanner könnte die Schlagzeile eines Screamsheet-Fax abtasten, wobei es fraglich ist, ob irgendein Spion tatsächlich den Text lesen kann.

Auf der untersten Stufe der Satellitenleiter steht das konventionelle Radar und die Abtastung im Millimeterband. Hierbei bekommt man keine hübschen Bildchen, es sei denn Telemetriedaten gelten als Kunst, aber aus genau dem Grund wird diese Form der Datenerfassung auch am wenigsten durch Wetter oder Sichtverhältnisse beeinflusst. Ihr Einsatz findet hauptsächlich auf militärischem Gebiet statt, da man Metallfahrzeuge richtig schön auf einem Radarbild sehen kann.

• Radarabtastung ist in urbanen Gebieten, industrieller Umgebung oder anderen überbauten Bereichen nahezu nutzlos. In Gegenden, wo man nicht viel Metall erwarten kann, hilft es jedoch unglaublich weiter. Anti-Terror-Einheiten beispielsweise benutzen Radarsatelliten um die Trainingslager von Terroristen in der Wildnis aufzuspüren. Die ganzen Sprengstoffe, Fahrzeuge und die ganze Cyberware geben bestimmte Signaturen ab, die keinem Fels oder Baum ähneln. Das gleiche gilt für Grenzpatrouillen, die mit Hilfe von Satellitenaufnahmen nach Schmugglern in einem größeren Bereich Ausschau halten können, insbesondere an Orten, die vom Bodenradar nicht gut erfasst werden können.

• Ryan

HUMINT

Trotz der ganzen schicken Spielzeuge und Tränen in die Augen treibenden Gerätschaften bleibt dem Agenten vor Ort manchmal nichts anderes übrig, als den Mann vor Ort zu befragen. Das ist besonders dann richtig, wenn es sich um Anti-Terrorismus und Anti-Rebellen-Operationen handelt, bei denen die Mitglieder auf Verschwiegenheit und Mundpropaganda angewiesen sind, um den zuständigen Behörden zu entgehen. Trotz der ganzen



technologischen Fortschritte des letzten Jahrhunderts bleibt der menschliche Faktor innerhalb der Geheimdienste immer noch eine wesentliche Komponente.

Da HUMINT auf Geheimhaltung und Verschleierung beruht, gehören viele technische Spielereien dazu, die die Basis von James Bond und anderen Simfilmen bilden. Fortschritte in der Mikrotronik und Miniaturisierungstechnologie erlauben unglaubliche Varianten besonderer Elektronik, die in normale tragbare Objekte passen, wie einen Kugelschreiber, Taschenkalender oder digitale Lesergräte. Des weiteren können viele pharmazeutische Mittel wie Wahrheitsserren oder Neurostun mit Kontaktchemikalien wie DMSO als persönliche Hygieneprodukte getarnt werden. Ach, ich könnte mich noch stundenlang in die unterschiedlichen Möglichkeiten der Tarnung von Wetwork ergehen.

• Natürlich gehören und bleiben diese Aufsehen erregenden technischen Spielzeuge in den Händen der unterschiedlichen Nachrichtendienste, aber ab und an erreichen doch einige von ihnen die Schatten. Manchmal heuert ein Dienst Runner an um einem anderen Dienst ein neues Spielzeug zu stehlen, und als Bezahlung dürfen sie einen Teil der Beute behalten. Darüber hinaus unterhalten die diversen Nachrichtendienste ihre eigene Liste an Runnern als Abhängige, die Zugang zu diesen Spielzeugen im Austausch gegen ihre Seele – verzeihung – Loyalität erhalten.

• R

• Simchips sind bei den Geheimdiensten besonders beliebt um Tarnidentitäten zu erhalten, insbesondere Personafix-BTLs, da sie die tatsächliche Persönlichkeit des Anwenders unterdrücken und die auf dem Chip darstellen. Eine Chipbuchse ist somit das Verräterischste was sich ein Gegenspionageoffizier so vorstellen kann, weswegen die meisten von ihnen die Persönlichkeiten mit einer Induktionsdatenbuchse in ein Headware-Memory hoch laden. Spionage-Personafixe (man kennt sie auch als „Alias-Chips“) wären wahrscheinlich auf dem Schwarzmarkt nicht wirklich beliebt. Anstatt Neal den Ork-Barbar zu personifizieren würde man damit Neal den Ork-Hausmeister spielen.

• Agent 99

Magische Mäntel und verzauberte Degen

Bei all den angewendeten Methoden musste HUMINT die größten Veränderungen durch das Erwachen und das Wiederaufleben der Magie hinnehmen. Eigentlich sollte das niemanden überraschen. Wenn schon jeder Straßenzauberer mit Zaubern wie Gedankensonde, Trideotrugbild und Unsichtbarkeit um sich wirft, kann die Abwesenheit magischer Unterstützung auch noch so raffinierte HUMINT-Operationen zu Fall bringen. Kein Wunder also, dass die meisten Zauberer, die bei den Geheimdiensten arbeiten, sich auf HUMINT-Operationen spezialisiert haben.

● Man sollte auch nicht die Geister vergessen. Watcher sind bei den Spionage-Beschwörern beliebt, und die Spione sind die einzigen von denen ich weiß, die Foki und formale Rituale verwenden, um Watcher schlauer und effektiver zu machen. Luft-Elementare sind auch recht verbreitet, weil sie bei Wahrnehmungzaubern helfen. Naturgeister sind eher selten, da es nicht so viele Schamanen bei den Nachrichtendiensten gibt. Das gilt sogar für die NAN, wo Schamanen eine hervorgehobene Stellung in der Gesellschaft besitzen. Dem Sioux Office of Military Intelligence (OMI) gehören bei Weitem mehr hermetische Zauberer an als dem Rest des Sioux Council.

● Cardinal

● Nachrichtendienste lieben Aspektzauberer wie Hexer und Beschwörer am meisten. Die Spione sind von verteilten Informationen stark abhängig um undichte Stellen zu vermeiden oder wenigstens zu minimieren, und ein vollgültiger Zauberer, der alles kann, hat auch die Mittel, mehr herauszufinden, als er eigentlich sollte. Er kann dadurch vielleicht ein besonders effektiver Spion sein, aber er ist damit auch eine größere Gefahr.

● Silicon Mage

In die Tiefe gehen

Während die meisten HUMINT-Agenten ihre Rolle nur eine kurze Zeit spielen, verweilen einige deutlich länger in ihr. Sie werden Deep-Cover-Agenten genannt und spielen ihre Tarn-Identitäten perfekt, wobei sie sich manchmal ihrer wahren Identität selber nicht bewusst sind. Die meiste Zeit kommen Deep-Cover-Agenten nicht ins Spiel. Sie verweilen in ihrer Rolle als Otto oder Ottilie Normalverbraucher und bauen sich so ihre Identität als etwas ganz anderes als ein Spion auf. Und wenn dann ihre Zeit schließlich kommt, werden sie vom Dienst aktiviert, und schon hat man einen Agenten, der im Laufe der Zeit seinen Weg bis hin zu Geheimnissen vorgearbeitet hat, an die ein normaler Agent nie kommen könnte.

Da man mit Magie die Gedanken einer Person sehr leicht lesen kann, müssen sich Deep-Cover-Agenten einer umfassenden Gehirnwäsche unterziehen, um vor der Unbill der Gedankensonden und psychometrischen Analyse gefeit zu sein. Diese Techniken setzen eine Kombination aus programmierbarem ASIST-Biofeedback und magisch-psychometrischer Veränderung ein. Das ist kostenintensiv, extrem schmerhaft und nicht immer erfolgreich, aber wenn es gelingt kann man die Veränderungen nicht von der Realität unterschieden.

● Nicht mal die Opfer können das. Eine Taktik, die die Seraphim sich vor Kurzem angeeignet haben, ist die „Rekrutierung“ unwilliger Personen zur Gehirnwäsche. Ein Seraph-Agent wird als Angestellter in die Personalabteilung, einen Sozialdienst, die Finanzabteilung oder irgendeine andere Abteilung eingeschleust, die Zugriff auf Personalakten hat. Von dort aus identifiziert er Personen, die Zugriff auf die Zielbereiche haben, die Lucien Cross ausspioniert haben will. Hat der „Personalvermittler“ erst einmal die Liste erstellt und passend überarbeitet, entführt ein Cross-Team diese Leute, wäscht ihr Gehirn, baut sie zu Deep-Cover-Agenten um, und entlässt sie wieder. Alles, an was sie sich erinnern, ist, dass sie mit einer bösen Erkältung die letzten paar Tage im Bett lagen.

● Fallen Angel

Diese Form der intensiven Gehirnwäsche lässt Deep-Cover-Agenten jedoch auch leicht ihre wahre Persönlichkeit vergessen, so dass die Geheimdienste häufig einen „Erinnerungsschlüssel“ programmieren, der ihre wahre Persönlichkeit wieder frei

schaltet, die sich tief unterhalb des Bewusstseins befindet. Dieser Schlüssel ist häufig mit einem intensiven emotionalen Erlebnis aus der Vergangenheit verbunden, und die Dienste stellen sicher, dass es überhaupt nichts mit dem derzeitigen Cover des Agenten zu tun haben kann, so dass niemand den Schlüssel aus Versehen auslöst. Ist es an der Zeit, den Agenten zurückzuholen, benutzt ein Abgesandter des Dienstes die Phrase oder das Bild, das den Schlüssel auslöst, und die wahre Persönlichkeit des Agenten tritt wieder zu Tage.

● So einfach ist es in der Realität natürlich nicht immer. Häufig muss sich ein Agent nach seiner Extraktion erst einmal in die Reha begeben, um die ganze Restpersönlichkeit und die falschen Erinnerungen zu löschen. Und sich einer Reha zu entziehen ist normalerweise eine ganz schlechte Idee, denn in der Regel wird die Tarn-Identität irgendwann ihren Weg in die wahre Persönlichkeit finden – meistens zu einem äußerst ungünstigen Zeitpunkt, wie mitten in einer Befragung oder einem Schusswechsel.

● Quaid

● Einen neuen Trick mit Deep-Cover-Agenten hat sich der kubanische Geheimdienst, la Dirección General de Inteligencia (DGI), einfallen lassen und zwar Voodoo-Initiaten. Diese Houngans werfen mit ihrer Metamagie um sich um Personal mit Zugriff auf sensible Informationen in Besitz zu nehmen und sie dazu zu benutzen, in gesicherte Bereiche vordringen zu können.

● Flak Jack

DIE STUNDE DES PATRIOTEN

Wenn man sich das so klar macht, beschreibt Spionage eigentlich als Oberbegriff alles, was jemals in den Schatten abgelaufen ist. Bis zu einem bestimmten Punkt sind wir doch alle freischaffende Geheimagenten, die sich Anonymität und Dementierbarkeit als Tarnung zu Nutze machen, um Geheimnisse auszugraben, Sabotage oder andere Arten von verborginem Unheil anzurichten.

DER HAUPTGEWINN

Die oben beschriebenen Methoden – SIGNIT, IMINT, HUMINT – sind einfach nur Mittel zum Zweck, die Taktiken auf dem Schlachtfeld. Wie jedoch auch im Krieg, steckt hinter diesen Taktiken eine Strategie, die die Schlachtorte bestimmt. Geheimdienste sind in verschiedenen Arenen tätig, und jede von ihnen verfolgt eigene Ziele und spielt manchmal nach eigenen Regeln.

Polit-Spionage

Politische Spionage ist die Spionage der alten Schule: Treffen in den Hinterzimmern während Diplomatenbällen, verwanzte Prostituierte, die mit Politikern schlafen, Maulwürfe im Stab und so weiter. Im Prinzip dreht sich alles um Leute: Prominente Persönlichkeiten werden ausspioniert um ihre verborgenen Ziele aufzudecken.

In den Ränkeschmieden der Sechsten Welt geht Polit-Spionage natürlich über die Botschaften und Politiker hinaus und schließt Megakonzerne und Nicht-Regierungsorganisationen wie die Draco Foundation mit ein. Was diese Art der Operation von dem typischen Shadowrun unterscheidet, ist, dass die interessanten Informationen mehr gesellschaftlicher und weniger technischer Natur sind. Die CIA spioniert Mitsuhamu nicht aus, um den letzten Schrei der Drohnenprogramme zu bekommen, sondern interessiert sich viel mehr für organisatorische Umstrukturierungen, die Jobs aus der UCAS ins CalFree verlegen könnten. Selbst

wenn sich der Umfang der politischen Spionage über die Grenzen der Nationen ausgedehnt hat, stehen doch Politik und Gesellschaft im Zentrum der Polit-Spionage.

• Wo wir gerade von sozialer Intrige reden, was ist eigentlich mit Spook, unserem hauseigenen Shadowrunner, ehemals Spion, ehemals Joygirl, passiert? Ich hätte eigentlich erwartet, dass sie sich in das Thema einmischt. Aber jetzt sind wir schon zur Hälfte durch und nicht einen Pieps? Was ist los?

• Limozeen

• Spook hat die besten Jahre hinter sich, Chummer. Sie ist aus dem Spiel schon über eine Dekade draußen und als Runner ist sie auch schon in die Jahre gekommen. Vergiss sie.

• Agent Midnight

• Eigentlich hat ein gemeinsamer Chummer herausgefunden, dass Marias alte Trainer vom CIA sie wieder aufgegriffen haben. Keine Ahnung, was sie nach den 15 Jahren noch von ihr wollen. Vielleicht weiß sie noch etwas von damals oder sie brauchten sie für eine letzte Mission. Auf alle Fälle hat niemand mehr etwas von ihr gehört, seitdem. Ich hoffe, sie schafft es zurück.

• Clever Dan

Eine der Besonderheiten der politischen Spionage ist, dass sie bis zu einem gewissen Grad erwartet, ja sogar toleriert wird. Politisches Asyl, Exterritorialität, diplomatische Immunität – all das ist Teil eines Spiels, das die Regierungen über die Jahrhunderte für sich erarbeitet haben. Diese Dinge begannen vielleicht einmal um die legitimen Botschafter eines Landes im Ausland vor Verfolgung durch das Gesetz zu schützen, aber im Laufe der Zeit wurden sie immer mehr zu einer angenehmen Entschuldigung, Spione sicher platzieren zu können.

• Diplomatische Immunität ist ein zweischneidiges Schwert. Sie sichert einen vor Strafverfolgung, aber das bedeutet nicht, dass man ganz dreist durch die Straßen gehen kann. Sie werden einen zwar nicht einsperren, aber mit Sicherheit verfolgen. Die Cops können einen auch zeitweilig einsperren, während sie den „Ausweis überprüfen“, normalerweise zu einem ausnehmend unpassenden Zeitpunkt. Und schließlich bedeutet diplomatische Immunität immer, das der Name irgendwo registriert ist, was heißt, es gibt irgendwo eine Akte, in der jeder die kleinen schmutzigen Geheimnisse nachlesen kann.

• spudman

• Außerdem, wenn ein Land oder ein Kon dir diplomatische Immunität verleiht, kannst du davon ausgehen, dass sie einen Hintergrundcheck gemacht haben und mehr über deine kleinen Geheimnisse wissen, als du selbst.

• Bourne

• Und bloß weil die Behörden dich nicht einsperren können, heißt das noch lange nicht, dass sie nicht leicht abstreibbare Aktiva wie Shadowrunner anheuern können, um dich auszuschalten. Diplomatische Immunität ist kein Schutz gegen Kugeln.

• Murtaugh

Eine Sache, die die Leute anscheinend immer wieder vergessen, ist der Diplomatenkoffer. Rein rechtlich gesehen darf ein ausländischer Beamter den Koffer eines Diplomaten nicht öffnen. Er ist von dem Augenblick an, an dem er die Heimat des

Diplomaten verlässt versiegelt, bis er die Ziel-Botschaft oder das Konsulat erreicht. Theoretisch gibt es keine Größenbeschränkung für den Diplomaten-„Koffer“, man könnte auch einen modularen Cargo-Container als „Koffer“ deklarieren, und niemand dürfte ihn öffnen. Praktisch sieht es jedoch so aus, dass die meisten Diplomatenkoffer diese Größe nicht deutlich überschreiten.

• Der Diplomatenkoffer mag zwar durch das Gesetz vor Durchsuchungen geschützt sein, kann aber immer noch gestohlen werden. Vor ein paar Monaten heuerte das FBI mich und ein paar Kollegen an, den Koffer eines CAS-Diplomaten abzufangen, der zum Konsulat der Konföderation in Boston unterwegs war. Die Feds verdächtigten jemanden aus dem diplomatischen Stab, den Koffer dazu zu verwenden, BTUs von Nashville einzuschmuggeln, um sie auf den Southie-Straßen zu verticken. Als wir den Koffer abgefangen hatten, setzten wir einen Tracker-Chip ein, der uns dabei half, den Übeltäter aufzuspüren.

• Hammer

Was geht gerade in den politischen Spionagekreisen ab:

Die Grand Tour: Die europäische Reisegesellschaft wird immer mehr zu einem „Sehen-und-gesehen-werden“-Ereignis, und eine Menge europäische VIPs passen auf, dass sie auf den Soirees des Winter- oder Sommerzirkels sind. Mit dermaßen vielen Entscheidungsträgern an einem Ort konnten die europäischen Geheimdienste natürlich nicht der Versuchung widerstehen ein paar Spieler in den Ring zu werfen, die ihre Ohren für die Unterhaltungen öffnen sollen. Himmel, sogar einige Außenstehende, wie die CAS und Israel, lassen ihre Agenten die Parties stürmen, um über die wesentlichen Dinge informiert zu sein.

• Die CAS-Agenten fallen ziemlich auf. Seit Ghostwalker seine Zelte in Denver aufgeschlagen hat, macht es sich Saeder-Krupp ziemlich gemütlich in der Konföderation. Die Konföderierten sind aber nicht blöd und vertrauen Lofwyr so weit, wie sie ihn werfen könnten. Die ERLA fing an, in Verhandlungen mit Saeder-Krupp zu treten, daher nehme ich an, dass sie auch ein paar Agenten auf die Grand Tour geschickt haben, um sicher zu gehen, dass die CAS nicht vom Drachen übers Ohr gehauen wird.

• • spion

Ibn Eisa: Verdammt sei, wer auch immer idiotisch genug war, das Attentat auf Ibn Eisa zu autorisieren. Bis zu diesem Moment hatten die Nachrichtendienste die Informationen darüber, was im Mittleren Osten so abgeht, fast im Griff. Aber seit jemand dem Kopf der Islamischen Einheitsbewegung (IEB) eine Kugel verpasst hat, ist Ibn Eisa ein neuer Mensch und alle Ereignisse im Mittleren Osten, von denen wir annahmen, sie seien uns bekannt, wurden auf den Kopf gestellt. Die ganze Geheimdienstarbeit der letzten 30 Jahre verpuffte im Nichts. Im Namen aller Spione, die ihren Hals im Mittleren Osten riskiert haben: Fluch und Schande über dich, Drecksack!

• Obwohl jeder Anfangs vermutet hat, der Mossad sei für die Tat verantwortlich, haben die Geheimdienste ihn inzwischen so gut wie ausgeschlossen. Ich weiß nicht, warum die Leute zuerst noch an ihn gedacht haben, die ganze Aktion hätte sich zu einem Selbstmord des israelischen Staates ausweiten können. Wobei jetzt natürlich die viel schwierigere Frage übrig ist: Wenn es nicht die Israeli waren, wer dann? Die Zeichen deuten auf die Söldnergruppe „10K Dagger“ in Konstantinopel, aber dann müsste man wieder hinterfragen, wer sie angeheuert hat.

• Zartan

Militärischer Geheimdienst

Krieg und Geheimdienst gehen quasi Hand in Hand. Viele der heutzutage höchsten Geheimdienste fingen entweder als Teil der bewaffneten Streitkräfte eines Landes an oder entwickelten sich während des Krieges.

Manchmal verschwimmt die Grenze zwischen militärischem Geheimdienst, wie er von den Spionen eines Nachrichtendienstes vollbracht wird, und der Aufklärung, wie sie Soldaten und Söldnern vollbringen. Beide sammeln Informationen: Truppenbewegungen, operative Pläne, taktische Kommunikation und so weiter.

Ein Blick über die Erde lässt es fast seltsam anmuten, dass manche Länder sich die Mühe machen zwei militärische Geheimdienste zu unterhalten. Der eine besteht zu einem großen Teil aus Zivilisten, während die Mitglieder des anderen hauptsächlich dem militärischen Dienst entspringen (Offiziere und Gefreite gleichermaßen). Theoretisch sind beide Dienste dazu verpflichtet miteinander zu kooperieren. Die Zivilisten reden mit den diplomatischen Attachés, und die Uniformierten ziehen ins Feld um sich mit den Kommandanten der Streitkräfte zu koordinieren. In der Praxis jedoch rivalisieren die beiden Zweige gegeneinander, ein gegenseitiges Misstrauen unterminiert eine erfolgreiche Zusammenarbeit und führt letztendlich zu Fehlkomunikation und vergeudeten Gelegenheiten.

● Man kann diese Zivilisten-Militär-Rivalität immer zu seinem eigenen Vorteil ausnutzen. Da beide Seiten prinzipiell nicht darauf vertrauen, dass der andere die ganze Geschichte erzählt, versetzen beide ihre Aktiva häufig in den gleichen Feldeinsatz, was zu einer Verdoppelung des Aufwandes führt. Häufig wissen beide Seiten nicht einmal davon, dass die andere Seite auch einen eigenen Agenten im Feld hat.

● Artic White

● Scan das. Lockheed heuerte mich und ein paar meiner Kumpel dorthin an um die Pläne für einen Kampfhelikopter-Prototypen von einem CAS-Testgelände in Dallas zu stehlen. Nach anfänglicher Beinarbeit fanden wir heraus, dass die UCAS auch an dem Projekt interessiert war und beide, die CIA und die DIA (Defence Intelligence Agency, ein ziviler Nachrichtendienst, der für das Pentagon arbeitet), Teams hinunter geschickt hatten. Wir spielten beide gegeneinander aus, indem wir vorgaben, vom jeweils anderen Nachrichtendienst zu sein, und schickten sie in entgegen gesetzte Richtungen. Nach dem, was wir hörten, haben die in Washington immer noch nicht kapiert, was da abgegangen ist.

● Diamondback

Da es an der nordamerikanischen Pazifikküste nach Krieg riecht, konzentriert sich die Aufmerksamkeit der meisten militärischen Dienste dorthin. Viele der Konflikte nähern sich Feindseligkeiten, weshalb sich die Arbeit der Dienste in Richtung Unterstützung auf dem Schlachtfeld bewegt. Verdeckte Operationen haben trotzdem immer noch ihre Prioritäten bei folgenden Situationen:

Das Protektorat Kalifornien: Nach Saitos fehlgeschlagenem Versuch, den Damm des Central Valley unter seine Kontrolle zu bringen, ergoss sich eine kalte Dusche (Entschuldigung, ich konnte nicht widerstehen) über die megalomanischen Träume des Little Colonel. Die ganze Sache kostete ihn eine Menge Männer und Ressourcen, gerade als seine Unterstützer immer weniger wurden, und daher zog er sich zurück. Aus dieser Situation erwuchs eine Chance für eine Dreifach-Allianz der Geheimdienste

von Japan, Tir Tairngire und Pueblo. Die drei teilen ihre Informationen, nicht nur aus den Bedenken wegen Saito heraus, sondern auch, weil jeder seine eigene Stärke mit einbringt. Japan hat die besten Möglichkeiten, verdeckt arbeitende Agenten in Saitos Militär einzuschleusen, Tir Tairngire zeichnet sich durch magische Spionage aus und Pueblo deckt den technischen Aspekt ab.

UCAS-Sioux Kalter Krieg: Seit die NAN es geschafft hat, einen Teil aus dem amerikanischen Westen 2017 herauszuschälen, verstehen sich UCAS und Sioux nicht mehr besonders gut. Die Grenze zwischen beiden wird ständig überwacht und keine der beiden Seiten wagt es, einen Fehler zu begehen. Da aber keiner von beiden so wirklich in einen aktiven Krieg eintreten will, testen das Sioux Office of Military Intelligence (OMI) und die UCAS DIA gegenseitig die Schwächen des anderen aus, die man im Kriegsfall ausnutzen könnte.

● Mittendrin gefangen ist Ares Macrotechnology, insbesondere Knight Errant, die das meiste von Ares' nachrichtendienstlicher Tätigkeit übernehmen. Auf der einen Seite kuschelt Ares Arms mit dem Verteidigungsministerium und den technischen Nachrichtendiensten wie dem NSA und der NRO. Auf der anderen Seite ist der Boss von Knight Errant, Roger Soaring Owl, ein ständig im Ausland lebender Sioux, der immer noch eine ganze Menge Freunde im Sovereign Tribal Council besitzt. Beide, der OMI und der CIA, verdächtigen Ares eines doppelten Spiels, wurden aber von ihren Vorgesetzten zur Untätigkeit verurteilt. Wenn man nichts dagegen hat, sich mit einem Haufen Militärtypen zu umgeben, kann man eine ganze Menge Arbeit leisten, um zu beweisen, ob die Verdächtigungen wahr oder falsch sind.

● Squire

Technischer Nachrichtendienst

Eine einfache Wahrheit, die wir alle kennen: Der SOTA steht niemals still. Will man im Leben vorankommen, muss man dem Trend voraus sein. Das ist Wirklichkeit in den Schatten wie auch bei den Nachrichtendiensten.

Die technischen Nachrichtendienste inkorporieren, trotz ihres Namens, Technik wie Magie zusätzlich zu operativen Methoden und Doktrinen. Sie konzentrieren sich auf Spionage, ihre Methoden und Werkzeuge werden eingesetzt um Informationen zu sammeln, und das alles möglichst heimlich. Daher gehören eine ganze Bandbreite an Themen in diesen Bereich: Verschlüsselungsalgorithmen, Waffensysteme, neue Zauber und rituelle Techniken, konventionelle Elektronik, Taktiken und gewöhnliche Vorgehensweisen usw. Wenn man weiß, was im Handbuch des Gegners steht, ist das schon die halbe Miete auf dem Weg zu dessen Untergang.

Da die Megakons die eigentliche Forschung, Entwicklung und Produktion der ganzen aufregenden Spielzeuge und Zauber übernehmen, machen die Nachrichtendienste der Konzerne die eigentliche Beinarbeit. Regierungsnachrichtendienste haben jedoch einen Fuß in dieser speziellen Tür. Ein Teil davon ist Theorie, die Taktiken und Methoden, die ich oben erwähnt habe. Spione möchten aber auch ihre Nase vorne haben bei den Tätigkeiten der Konzerne, welche Techniken sie entwickeln und wem sie vorhaben, sie zu verkaufen.

Ein wesentlicher Teil des technischen Nachrichtendienstes war immer schon das Beobachten der Entwicklung von Massenvernichtungswaffen. Sei es nun in der biologischen Kriegsführung, bei Bomben oder ritueller Blutmagie, wohlhabende Länder sind immer sehr besorgt über die Zunahme an MVW, insbesondere unter jenen Ländern, die für ihren staatlich geförderten Terroris-



mus bekannt sind. In vielen Fällen haben etliche Staaten und einige Konzerne spezialisierte Agenten ausgeschickt, die einzig dafür ausgebildet wurden, Massenvernichtungswaffen aufzuspüren und zu verfolgen.

• Das Sioux Office of Military Intelligence hat eine eigene Abteilung zu diesem Zweck eingerichtet, die unter dem Decknamen „Task Force: Tyee“ operiert. Diese Abteilung verfolgt die Entwicklung und Anwendung großer ritueller Magie wie Geistertanz und Azzie-Blutmagie, nicht zu vergessen die großflächigen erwachten Phänomene wie die wieder auftauchenden Wälder in Tir Tairngire oder die Nebel der Bretagne. Obwohl die NAN die erste Nation war, die große magische Rituale einsetzte, verliert sie diesen Vorsprung immer mehr bis zu dem Punkt, wo man es nicht mehr als die Trumpe karte ansehen kann, die es einmal war. Besonders Enthüllungen über die Blutmagie der Azzies der letzten Jahre bereiten den Sioux Sorgen. Waren sie doch dereinst die besten Verbündeten, doch inzwischen empfinden die Sioux Aztlan als eine Bedrohung, die durchaus mit der durch die UCAS mithalten kann.

• John Bigboote

• Atombomben sind natürlich immer noch die Favoriten, wenn es sich um Massenvernichtungswaffen handelt. Während dieses Jahrhunderts brach eine ganze Reihe von alten Atommächten auseinander, was zu einer ganzen Menge mehr Spieler im großen Atombombenspiel führte. Im Folgenden ein kurzer Überblick über die wesentlichen Atommächte, geordnet nach Regionen.

Nordamerika: Als die alten VS von A auseinander brachen, fiel auch ihre nukleare Triade auseinander. Die CAS erbten den größten Teil der US-amerikanischen U-Boot-Flotte, die UCAS bekam die Silos in Dakota und die beiden teilten sich auch die Bomber-Streitkräfte untereinander auf. Beide Staaten halten ihre Waffen auf dem neuesten Stand. Die UCAS, um einen erneuten Geistertanz abwehren zu können, und die CAS, um die Azzies im Süden davon abzuhalten, sich weiter nach Norden auszubreiten.

Europa: Entgegen der Veränderungen in der politischen Landschaft seit dem Manhattan-Projekt, blieben die europäischen Nuklearmächte (Großbritannien, Frankreich und Russland) weitgehend intakt. Russland verlor einen ziemlichen Teil seines Mülls aus den Arsenalen in der Ukraine, als die Sowjetunion 1991 auseinanderbrach. Aber die Ukraine konnte den größten Teil (wenn auch nicht alles) loswerden. Frankreich unternimmt immer noch regelmäßige unterirdische Waffentests, in der Regel vor der Küste von französisch Guyana, hauptsächlich um gegen Amazonien und Saeder-Krupp die Muskeln spielen zu lassen.

Der Ferne Osten: 2017 versiegelte ein großes Erdbeben in den Tai-Hei-Bergen das wichtigste Waffenarsenal Chinas, was sich als so ziemlich der letzte Sargnagel der kommunistischen Partei erwies. Immer mal wieder behauptet ein Warlord, eine Bombe zu besitzen, aber der größte Teil des verbliebenen Restes liegt in den Händen der großen Fragmentstaaten: Sichuan, die Kantonesische Konföderation, Henan und Shaanxi.

Offiziell besitzt Japan keine Atombomben, aber ich würde das nicht einen Augenblick glauben. Nach Korea II entsandte Japan imperiale Truppen als „Sicherheitsbeobachter“ zu den nordkoreanischen Atombomben, und der imperiale Hof half MCT auch beim Aufbau seines Lagers, vorausgesetzt Mitsuhamu stellt sie bei Bedarf in die Dienste des Imperiums.

Zentralasien: Der gegenseitige Nuklarschlag gegen Pakistan verwandelte Kashmir in den 2020ern in eine Wüste. Indien besitzt aber immer noch einen gehörigen Haufen Bomben, nicht nur als Abschreckung gegen Pakistan, sondern auch gegen Sichuan und Japan. Das

pakistanische Nuklearprogramm ist für seine Sicherheitslöcher bekannt, insbesondere durch skrupellose Wissenschaftler und Generäle, die ihre Geheimnisse an Terroristen und Poloclubs verkaufen.

Der Mittlere Osten: Als Israel auf Libyen Atombomben abwarf als Vergeltung gegen den chemischen Angriff auf Tel Aviv, klärte das alle Diskussionen über die nuklearen Besitztümer Israels. Nachdem Israel nicht über ausreichend Land verfügt, befindet sich der größte Teil seiner Atombomben auf U-Booten. Gerüchten zu Folge soll der Mossad eine ganze Reihe von unterirdischen Raketensilos an strategisch wichtigen Punkten über den ganzen mittleren Osten verteilt haben, als letzten Ausweg.

Die Megakons: Während die Großen Zehn (und ein paar AAs) wenigstens einen nominellen Vorrat besitzen (ein Dutzend oder weniger), befindet sich im Besitz von Ares, Saeder-Krupp und Mitsuhamma eine signifikante Menge. Geht man von Kilotonnen Sprengkraft aus, dann besitzt Saeder-Krupp die größte Menge, von denen die meisten in den Bergen direkt unter den Augen des S-K Prime versteckt sind. Ares besitzt hauptsächlich Orbitalbomben für EMP-Angriffe aus der oberen Atmosphäre, plus ein paar mit geringerer Sprengkraft für „chirurgische“ Angriffe, wie sie gegen die Bugs in Chicago verwendet wurden.

• Skywarp

• Eine wichtige Form von MVW wird oftmals übersehen, nämlich Biowaffen wie Doom, Strain-III, Ebola Plus und der alte Favorit Anthrax. Anders als bei den Atombomben sind hierbei die wichtigsten Spieler nicht die einzelnen Länder, sondern die Megakons: Universal Omnitech / Aztechnology, Shiawase, Cross, Proteus und etliche andere. Diese Tatsache allein macht viele Nachrichtendienste nervös, besonders, wenn man sich überlegt, dass die wichtigsten Biowaffen-Hersteller keine politischen Motive haben, sondern sie an den Meistbietenden verkaufen (die ihrerseits nur allzu oft gefährlich motiviert sind).

Überraschenderweise besitzen nicht viele Länder Biowaffen. Die meisten haben entweder Atombomben oder magische Rituale in ihren Arsenalen. Beide neigen dazu, mehr Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und im allgemeinen auffälliger zu sein. Biowaffen haben auch den Ruf einer schrecklichen Unvorhersehbarkeit und verleihen daher eine schlechte PR.

• Daniels

Gegenspionage

Ein guter Angriff ist meistens die beste Verteidigung, wie jeder Sportler es wohl bestätigen kann. Obwohl es wichtig ist, die Geheimnisse der anderen Seite kennen zu lernen, ist es fast ebenso wichtig, die eigenen zu beschützen. Das ist die Funktion der Gegenspionage (manchmal abgekürzt als GS): Maulwürfe und Doppelagenten in den eigenen Organisationen aufzuspüren.

• Gegen-Spione sind besonders bei den eigenen Leuten unbeliebt. Da sie beständig auf der Suche nach Maulwürfen sind, vertrauen sie prinzipiell niemandem und verdächtigen jeden.

• Haisley

• In den Bereich der Gegenspionage fällt auch Desinformation, also die bewusste Verbreitung von falschen Informationen, die andere Spione an ihre Vorgesetzten weitergeben. Nachrichtendienste greifen aus diversen Gründen darauf zurück. In einigen Fällen wollen die Dienste jemanden auf der anderen Seite zum Narren halten und sie an etwas Glauben lassen, das nicht wahr ist, in der Hoffnung, die Gegenseite zu einem falschen oder unüberlegten Manöver zu verlei-

ten. In anderen Fällen wird Desinformation verbreitet, um die Deckung von Agenten auffliegen zu lassen. Sie geben die Information an eine kleine Anzahl als Maulwürfe verdächtigter Mitarbeiter weiter. Macht die falsche Information ihre Runde, wissen sie, an wen sie sich wenden müssen.

• Cardinal

Da Spionage in praktisch allen Rechtssystemen als krimineller Akt gehandhabt wird, sind die Kräfte der GS häufig den Strafverfolgungsbehörden unterstellt. Als Beispiel: Das FBI behandelt alle Gegenspionagefälle in der UCAS. Autoritärere Staaten jedoch lassen die GS innerhalb der entsprechende Dienste und bilden auf diese Art faktisch eine Geheimpolizei.

• Da sich in vielen Ländern wie Tir Tairngire und Großbritannien die zivilen Unruhe häufen, werden viele Nachrichtendienste dazu gezwungen, Agitatoren zu fangen und Widerstandsbewegungen zu unterwandern.

• Little Drummer Girl

Wie HUMINT bei den externen Fällen, hat sich auch die GS seit dem Erwachen entscheidend verändert. Zauber wie Gedankensonde und Wahrheit analysieren lassen es unverschämt einfach werden, Insider, die nicht dahin gehören, auszuschnüffeln. In dem Maße wie Magie die GS revolutioniert hat, haben viele Dienste andere Tricks entwickelt, um diesen Techniken entgegenzuwirken.

• Gedankensonden sind in der Gegenspionage gar nicht so weit verbreitet, wie allgemein angenommen wird. Zum einen sind Zauberer natürlich eine seltene Ressource. Auf etwa 150 Personen kommt ein Zauberer, und viele haben deutlich andere Aufgabengebiete. Und zum anderen sind Gedankensonden-Zauber für den Zauberer genauso qualvoll wie für sein Ziel. (Keine wirkliche Beruhigung für denjenigen, dessen Gedanken gerade vergewaltigt wurden.) Im Laufe der Zeit zerstört eine umfassende Anwendung von Gedankensonden die Persönlichkeit des Zauberers, was in einem schweren psychischen Zusammenbruch enden kann. Wenn man bedenkt wie selten Zauberer sind, riskieren die Dienste natürlich nur selten das Ausbrennen der wenigen, die sie haben.

• Carnac der Großartige

• Carnac hat den Nagel auf den Kopf getroffen. Gedankensonden sind das magische Äquivalent einer kompletten Leibesvisitation. Zauberer, die für Nachrichtendienste arbeiten, haben allerdings weniger zudringliche Zauber, die aber genauso wirkungsvoll sind. Vor Kurzem hat der Hauptdienst der CAS, das Department of Strategic Intelligence (DSI), einen Zauber entwickelt, den sie „Worterkennung“ nennen. Im Prinzip übermittelt der Zaubernde telepathisch einen Namen, ein Bild oder eine Person in das Hirn der Zielperson und misst deren unbewusste Reaktion darauf. Zeigt z.B. ein Stabsangestellter des DSI eine Reaktion auf den Namen eines CIA-Ausbilders, dann stehen die Chancen recht gut, dass er ein Maulwurf ist, der jenem CIA-Offizier gegenüber verantwortlich ist.

• Interruptor Jones

Wie schon weiter oben erwähnt, ist die beste Technik, eine Tarnung vor Gedankensonden zu schützen, eine SimSinn-Gehirnwäsche. Aber diese Technik ist teuer, zeitraubend und qualvoll. Auch neigen wiederholte Anwendungen dazu, ihre Wirkung ganz zu verlieren. Alias-Personachips sind der nächstbeste Schritt, führen aber gelegentlich zu BTL-Abhängigkeit. Nicht



süchtig machende Chips sind zwar ebenfalls erhältlich, aber auch deutlich weniger effektiv.

Eine Technik, auf die sich die Nachrichtendienste ebenfalls verlegen haben, ist das „Überfluten“ eines Zielgebiets mit verdeckt arbeitenden Agenten, deren einziger Sinn und Zweck es ist als Köder für GS-Zauberer zu fungieren. Bei so vielen Verdächtigen in einem Gebiet hoffen die Spione einfach, dass der Zauberer sich an eine falsche Fährte hängt, während der echte Agent in der Menge untergeht.

Terrorismus- und Aufstandsbekämpfung

Mehr als zu jeder anderen Zeit in der Geschichte ließ die Bedrohung durch Terroristen und transnationale, subversive Gruppen Terrorismus- und Aufstandsbekämpfung in vielen Diensten an die erste Stelle rücken. In einigen Ländern sind bewaffnete Aufständische eine größere Bedrohung als feindliche Nachbarn oder Megakons.

Obwohl etliche Aufständische finanzielle Unterstützung von anderen Ländern erhalten, sind diese Gruppen in den meisten Fällen von ihrer Sache überzeugt, hoch motiviert, und sie erhalten in der Regel Geldmittel, Material und Personal von ähnlich denkenden Personen. Da diese Gruppen einen hohen persönlichen Faktor besitzen, sind die Dienste auf wesentlichen HUMINT-Einsatz angewiesen, unterstützt durch elektronische Überwachung und der Sammlung von Bildmaterial. Viele Umstürzler gruppieren sich in Zellen, weswegen es zeitaufwändig und unberechenbar ist, wann und wie schnell ein Agent in die Nähe eines wirklichen Entscheidungsträgers gelangen kann.

• Eine Taktik, der sich europäische und nordamerikanische Nachrichtendienste bedienen, ist die Platzierung von Agenten, die zum Schein aufständische Organisationen leiten. Ursprünglich wurde diese Taktik von den Briten entwickelt, die sie in ihren Kolonien in Irland und Afrika einsetzten. Diese Scheingruppen rekrutieren sich aus den Unzufriedenen und lenken deren Zorn und Ablehnung in sicherere, wirkungslosere Bahnen. Damit entziehen sie den echten Umstürzern die Rekrutierungsbasis, was zu Rangkämpfen innerhalb der Gruppen und ineffektiver Leitung führt.

• Reilly

Die Bedrohung durch Umstürzler variiert von Gegend zu Gegend, wobei insbesondere zwei Gruppen die Warnlampen bei allen Nachrichtendiensten auf der Welt aufleuchten lassen:

Winternight: Wegen ihrer angekündigten Absicht, eine globale Apokalypse auszulösen, und ihrer Obsession für Massenvernichtungswaffen rangiert Winternight ganz oben auf der Prioritätenliste der einzelnen Geheimdienste. Dankenswerterweise wurden die Chicagoer Shattergraves als schlimmster Terrorangriff in der Geschichte bislang noch nicht von ihnen übertragen, was allerdings die meisten Leute nur noch nervöser macht, denn rein statistisch gesehen ist der nächste große Angriff längst überfällig. Gerüchte aus Europa besagen, dass Winternight die globale Apokalypse noch etwas verschoben hat, da sie ihren nächsten Angriff erst gegen die Matrix führen wollen, die sie leidenschaftlich hassen. Sollten diese Gerüchte wahr sein, planen sie anscheinend etwas, was den Crash von '29 wie eine kleine Störung im System erscheinen lassen wird.

Deus: Betrachtet man es unter einem bestimmten Blickwinkel, so konnte die große Abschottung der Renraku-Arkologie als terroristischer Akt betrachtet werden. Obwohl die Arkologie inzwischen als befreit gilt, bleiben doch viele Fragen offen. Viele der zusammengeschlossenen Otaku der KI sind immer noch auf

der Flucht, und nicht jeder ist davon überzeugt, dass Deus wirklich verschwunden ist. Die Chancen sind hoch, dass die KI und / oder einer seiner Otaku irgendwo anders eine neue Abreigeling plant. Wann und wo immer das auch sein mag.

DIE SPIELSTEINE

Durch die Fragmentierung vieler Länder im letzten Jahrhundert existieren viel zu viele Geheimdienste da draußen, um sie alle für einen Upload zusammenzufassen. Stattdessen liste ich hier einfach nur die wesentlichen Spieler in den heutzutage aktuellen Geheimdienstkreisen auf.

Central Intelligence Agency (CIA)

Zentrale: George H. W. Bush Center for Intelligence, Langley, North Virginia (UCAS)

Direktor der CIA: Robert Henninger

Die Grand Dame im Großen Spiel. Die CIA hat sich eine Reputation als größter Nichtskönner in der ganzen Geheimdienstbranche erarbeitet. Das ist allerdings nicht ganz richtig, denn obwohl es natürlich auch eine Reihe von ziemlich Aufsehen erregenden Schnitzern gab, waren doch die meisten ihrer so genannten „Fehlschläge“ nichts weiter als Medienrummel um den Feind in Sicherheit zu wiegen.

Als ältester Geheimdienst in der UCAS sorgt die CIA (unter UCAS-Spionen als „Die Firma“ bekannt) für Führung und Leitung der anderen spezialisierten Nachrichtendienste. Die Struktur der UCAS-Geheimdienste ist eigentlich, da meist unabhängige Dienste die am meisten spezialisierten Operationen übernehmen. So übernimmt z.B. die National Security Agency alle SIGNIT-Ops, während das National Reconnaissance Office die meisten Spionagesatelliten der UCAS unter sich vereint und das FBI sich um die heimische Gegenspionage kümmert. In vielen Fällen behindern Kompetenzränge laufende Operationen, da unterschiedliche Zuständigkeiten für gegensätzliche Zwecke arbeiten. Nominell ist die CIA für die Koordination und Strategie zuständig, aber die hässliche Realität der internen Politik macht es manchmal schwierig, dies durchzuführen.

• Unter der richtigen Führung können sogar bei der seltsamen Unterteilung der UCAS-Geheimdienste alle Hindernisse überwunden werden. Das Problem im Augenblick besteht darin, dass es keine richtige Führung gibt. Der momentane Direktor der CIA, Robert Henninger, führt seit seiner Amtseinführung eine persönliche Fehde mit dem Verteidigungsminister, Michael Broeder. Dies führt zu einer ganzen Reihe von Machtkämpfen unter den einzelnen Diensten, mit der CIA auf der einen Seite und dem Pentagon auf der anderen. Die kleineren Unterdiene wie NSA, NRO usw. schlagen sich je nach Gelegenheit einmal auf die eine oder die andere Seite.

• Quinn

Trotz der Rückschläge der USA und schließlich der UCAS, ist die CIA immer noch einer der technologisch am weitesten entwickelten Geheimdienste der Welt, mit dem nur noch das imperiale Japan und Pueblo konkurrieren können. Dies ist zum größten Teil der freundschaftlichen Beziehung zwischen der UCAS und Ares Macrotechnology zu verdanken. Andererseits bindet diese Verbindung die CIA auch, denn Ares benutzt seine Regierungskontakte bewusst um die Spannung zwischen der UCAS und den Sioux zu vergrößern, da Ares von Regierungsaufträgen profitiert.

• Henninger hat Recht, aber er bellt den falschen Baum an. Die erste Regel der schmutzigen Tricks ist es „Scheiß nicht auf dein



eigenes Essen!", und die UCAS ist die Heimat von Ares. Irgendjemand vergrößert mit Sicherheit die Feindseligkeiten zwischen den beiden Seiten, aber es ist bestimmt nicht Ares.

● Bullet

● Die Neue Revolution?
● Poly Chromatique

Eine Sache zieht die Aufmerksamkeit der CIA auf sich, und das ist ein Ansteigen politischer Werbung in der UCAS. 2064 ist das Jahr der Präsidentschaftswahlen, und die politische Maschinerie wurde für den Parteiausschuss zur Wahlvorbereitung in Iowa und die Vorwahlen in New Hampshire angeworfen. Dem CIA jedoch ist eine ungewöhnlich hohe Anzahl an Schmierenkampagnen und negativer Werbung aufgefallen, die meistens von Policlubs, deren Abhängigkeiten unbekannt sind, stammen. CIA-Analysten vermuten eine Beeinflussung von außen, und ihre Augen blicken in Richtung Süden.

● Ich bezweifle, dass sie dort ihre Antwort finden werden. Unsere politische Saison beginnt ebenso, und wir haben die gleiche Menge an Schmutzkampagnen durch zweifelhafte Policlubs. Irgendjemand stört die Wahlen in beiden Ländern, soviel ist klar.
● Atlanta Spy

Der UGB

Zentrale: Lubyanka Platz, Moskau, Russland

Oberster Direktor: Rassily Romanov

Der Upravleniye Gosudarstvennoy Bezopasnosti oder UGB hat eine ebenso allseits bekannte Reputation wie sein historischer Rivale, der CIA. Der UGB ist die bislang letzte Inkarnation der russischen Geheimpolizei, die als die zaristische Okhranka begann, dann zum leninistischen Cheka wurde, dem NKVD des zweiten Weltkriegs und schließlich dem KGB des Kalten Krieges. Obwohl der UGB unter der Demokratischen Wiederherstellungsallianz nach den Eurokriegen erheblich in seinen Befugnissen eingeschränkt wurde, blieb er doch intakt und erhielt seine Befugnisse zurück, als die Nationalen Sowjetwiederhersteller die Kontrolle Russlands übernahmen.

● Als die DWA den UGB nach den Eurokriegen beschlagnahmten, eliminierten sie auch einige der schmutzigeren Abteilung des Dienstes, wie z.B. die Abteilung für Attentäter. Viele UGB-Ex-Attentäter jedoch erkannten die Zeichen der Zeit und wendeten sich schon vorher der Freiberuflichkeit zu, aus der sich die „Killer zum Heuern“-Gruppierung Chimera entwickelte. (Falls jemand es vergessen haben sollte, Chimera waren diejenigen, die den Mafia-Don von Seattle, James O’Malley, ermordet haben.) Ist das nicht eine Ironie des Schicksals? Im Bemühen, den UGB zu säubern, erschufen die russischen De-

mokraten die tödlichste eigenständige Attentätergruppe der ganzen Welt.

• Anya

• Ich denke, der UGB hat immer noch gute Beziehungen zu den Gründungsmitgliedern von Chimera. Letztes Jahr starb Pavel Surzpoi, ein Bischof der russisch-orthodoxen Kirche in St. Petersburg an einer tödlichen Dosis Rizin, die ihm mit Hilfe eines Kugelschreibers verabreicht wurde. Surzpoi hatte eine Menge politischer Freunde und war dabei, Einfluss innerhalb der NSW zu gewinnen, der vom UGB als Bedrohung angesehen wurde.

• Grigor

Der UGB unterscheidet sich von anderen Nachrichtendiensten darin, dass der Grenzschutz von ihm kontrolliert wird. Der Grenzschutz ist eine militärische Streitkraft, die für die Sicherheit der russischen Grenzen zuständig ist und als erste Verteidigungslinie gegen Invasoren steht. Seit der Yakut-Sezession wanderten die meisten Grenzschützler nach Osten um die Transsibirische Eisenbahnlinie zu schützen und den schmalen Korridor in den russischen Fernen Osten. Wegen ihrer Zuständigkeiten haben UGB-Agenten oftmals leichten Zugang zu schweren militärischen Waffen und Fahrzeugen. Der UGB ähnelt daher häufig eher Schlägern und ihre Operationen neigen zu einer starken Betonung auf Attentate und Einschüchterungen.

• Das ist ja wohl eine Untertreibung. Vor ein paar Jahren wurde Colonel Piotr Ridzik, ein Geheimdienstoffizier innerhalb der russischen Armee, verdächtigt Informationen an Saeder-Krupp zu verkaufen. Sie arrangierten es, dass er sich mit einem „Hostessenservice“ in ein Restaurant in St. Petersburg begab. Sie verließ des Tisch um sich ihr Näschen zu pudern und ließ ihre Tasche auf dem Tisch liegen. Ihre Handtasche enthielt eine Bombe, die das gesamte Restaurant in die Luft jagte und Ridzik und ein Dutzend weitere Personen tötete! Den UGB als Schläger zu bezeichnen ist bei Weitem noch zu milde.

• Tikonov

• Eine komplette Vergeudung von Ressourcen zudem, denn eine Reihe von Shadowrunnern (Ich nenn' jetzt mal keine Namen), konnte Ridzik wegzaubern bevor die Bombe hochging. Der gute Colonel arbeitet nun für Saeder-Krupp unter einer neuen Identität irgendwo in Europa.

• Rabid Fox

Im Ränkespiel der russischen Politik ist der UGB nur eine von vielen Fraktionen, die um Vorteile innerhalb der Regierung buhlen. Der UGB leidet jedoch an seiner eigenen inneren Aufspaltung. Rassily Romanov, der Oberste Direktor des UGB, führt im Augenblick die stärkste Fraktion an. Er hat die Unterstützung von Saeder-Krupp, die in enger Beziehung zum UGB-Grenzschutz stehen. Romanovs Gegenspieler ist Boris Petuchkin, der Leiter von „Dienst R“, der Abteilung für Auslandsoperationen. Petuchkin hat Verbindungen zu Zeta-ImpChem, die auch über eine beträchtliche Präsenz in Russland verfügen, insbesondere um Nizhniy Novgorod herum. Eine weitere Fraktion, die stark genug ist um Romanov herauszufordern, wird von Anastasia Becherzvezda angeführt, der Leiterin der „Abteilung K“, dem inneren Nachrichtendienst. Viele vermuten Abteilung K habe Verbindungen zu den Vorys, die den UGB bestechen um ihre kriminellen Aktivitäten vor dem MVD zu schützen.

• Mit der Erkrankung des Generalsekretärs machte sich der UGB eine ganze Reihe an Gedanken, wer neuer Führer der russischen Föderation werden sollte, falls der alte dahinscheidet. (Was, laut meinen Quellen, bald passieren soll.) UGB-Unterstützer innerhalb der NSW sammeln derzeit Anhänger für Viktor Kamedin, den Obersten Direktor vor Romanov. Kamedin gilt als perfekter Politiker und trat von seinem Posten als Oberster Direktor nur zurück, um mehr Macht in der Politik zu verfolgen.

• Stormavik

• Einer Fraktion hat man noch nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt (obwohl man das tun sollte), und das ist „Abteilung Y“, die die russischen Atomarsenale verwaltet. Abteilung Y fällt in dem ganzen Geschnatter der Abteilungen des UGB nicht wirklich auf, sie sind sogar soweit gegangen, ihre Matrixverbindungen zu verschiedenen Standorten zu kappen. Vor einigen Monaten jedoch zirkuliert ein Bericht innerhalb des britischen Geheimdienstes, dass sich mehrere bekannte Agenten der Abteilung Y mit Mitgliedern der Skandinavischen Aesir-Gesellschaft getroffen haben. Warum das so eine Unruhe verursacht? Aesir hat Beziehungen zu Winternight, und es sollte einem nicht schwer fallen, diese Verbindung zu erkennen.

• Novichok

In jüngster Zeit hat der UGB seine volle Aufmerksamkeit in Richtung Osten, nach Yakut, gelenkt. Seit letztem Jahr hat der UGB-Grenzschutz angefangen, mit Hilfe von Strohmännern Söldnertruppen aus Konstantinopel anzuheuern. Berichten zu Folge – von denen ich mitbekam – soll der UGB auch seine Fühler in Richtung Aufständische rund um den Baikalsee ausstrecken. Wenn es euch nichts ausmacht in den Wäldern herumzuhüpfen, und ihr Russisch sprechst, könnt ihr das ja mal auskundschaften. Irgendwas Großes wird ziemlich bald passieren.

• Jup, ich erinnere mich daran. Picador hat letztes Jahr schon so was gesagt. Hat hier nicht jemand was über einen weißen Fels oder so was gepostet? Weiß irgendjemand noch, um was es da ging?

• Flak Jack

• Anscheinend gibt es einen Ort, der Sagan Zaba („Weißer Fels“) genannt wird, auf der Olkhon-Insel vor der Westküste des Baikalsees gelegen. So um die 200 Kilometer nordöstlich von Irkutsk. Der Sagan Zaba ist eigentlich eine Klippe aus weißen Felsgestein, die aus dem Wasser aufragt und einige Höhlen hat, die sich in den Spalten zwischen den Felsen geformt haben. In und um Sagan Zaba gibt es ein paar Petroglyphen (Steinmalereien) und andere Überreste von alten sibirischen Siedlungen, die etliche Tausend Jahre alt sind. Vielleicht gibt es da ein Relikt oder irgendein uraltes Geheimnis, das gegen die Gestaltwandler von Yakut benutzt werden kann?

• Ancient History

• Da magst du auf was gestoßen sein, AH. Aber spukt es in Olkhon nicht? Ich dachte, es sei noch niemand wieder von dort zurückgekommen.

• Novichok

• Nur indem man dem Pfad folgt kann man sich dem Weißen Felsen nähern.

• Tsangara

• Vorsicht, Vorsicht. Kinder sollten nicht mit dem Feuer spielen.

• Orange Queen

Mossad**Zentrale:** Tel Aviv, Israel**Direktor:** Amos Ben Yakhin

Der Mossad, kurz für ha-Mossad le-Modiin ule-Tafkidim Meyuhadim („Institut für Nachrichtenwesen und besondere Aufgaben“) ist Israels oberster Geheimdienst. Er ist verantwortlich für HUMINT, verdeckte Aktionen und Terrorbekämpfung und konzentriert sich primär auf arabische Länder und arabische Organisationen auf der ganzen Welt. (Kaum verwunderlich, bedenkt man Israels beständige heikle Situation.) Seine weitere Aufgabe ist es, jüdischen Flüchtlingen aus Gegenden, in denen sie verfolgt werden (hauptsächlich Mittlere Osten, Afrika und Europa), in die Sicherheit Israels zu verhelfen.

Wegen der beständigen Bedrohung durch arabische Terroristen wurde der Mossad zu einer der besten Terrorbekämpfungsorganisationen auf der ganzen Welt, der häufig seine Experten an befreundete Nationen, wie die CAS, ausleih. Seine Erfahrungen verleihen dem Mossad eine einzigartige Einsicht in die Arbeit der Policlubs und der bewaffneten Aktivistengruppen auf dem ganzen Planeten. Zu seinen anderen Stärken gehören psychologische Kriegsführung, Propaganda und Mordanschläge.

⦿ Die Israeli sind begabt darin, Magie in ihre Spionage-Operationen einzubauen. Seit Magie sich in den 2020ern oder so etabliert hat, gab es Gerüchte, der Mossad hätte eine Zelle kabbalistischer Zauberer zu seiner ständigen Verfügung, womit sie der erste Geheimdienst wären, der Magie in seine Operationen eingebunden hat.

⦿ Malachite

⦿ Einige Leute vermuten, Israel wurde von dem großen Drachen Nachtmeister unterstützt, bevor ihm von Lofwyr über Frankfurt das Licht ausgeblasen wurde. Einer der größten Investoren in Israel war der Frankfurter Bankenverein (FBV) und in den Nachwegen nach Frankfurt ergaben sich die Verbindungen zwischen Nachtmeister und der FBV. Da Nachtmeister nun tot war und die FBV in den Schlammessel um Proteus verstrickt, suchten die Israeli einen neuen Verbündeten. Man sagt, sie seien neuerdings bei Aden gelandet. Der große Drache liebt es, im Mittleren Osten Ärger zu verursachen, und Israel hatte seit Tag 1 nichts als Ärger.

⦿ as Sadiq

Seit dem Ausbruch der Beschuldigungen, die den offenkundigen Tod und die Wiederauferstehung Ibn Eisas umgeben, befindet sich der Mossad unerwarteterweise in einem inneren wie äußeren Belagerungszustand. Die israleische Regierung ist verschnupft, dass der Mossad einen derartig hochrangigen Anschlag ohne vorheriger Absprache durchgeführt haben könnte, bedenkt man vor allen Dingen die immer größer werdende Bedrohung, die das Land umgibt. Der Mossad sucht verzweifelt den tatsächlichen Killer um seine Unschuldsbehauptung zu untermauern und steht gleichzeitig da und versucht, die neue Situation einzuschätzen. Etliche laufende Missionen in Nordamerika und in Afrika wurden auf Eis gelegt, damit der Dienst sich voll seinen neuen, kritischen Prioritäten widmen kann: Ibn Eisa, die Islamische Einheitsbewegung und der Neue Islamische Jihad.

⦿ Warum ist jeder im Schattenland so gerne bereit, die Israeli von diesem Verbrechen freizusprechen? Die so genannte Verbindung zu den 10K Daggers ist im besten Fall als dünn zu bezeichnen und reicht streng nach einer falschen Fährte. Tel Aviv ist nur böse auf den Mossad weil das Attentat nach hinten losging.

⦿ Ammar

⦿ Ich bin mir nicht sicher, ob wir jemals erfahren werden, wer den Auftrag auf Ibn Eisa angeordnet hat. Ich glaube nicht, dass wir die Israeli schon vollständig ausschließen können, aber wenn man bedenkt, wie öffentlich das Attentat war, würde es dem Mossad schwer fallen, es auf ewig zu verschleiern.

⦿ Saevar

Argus**Zentrale:** Zentrum für Auskunftverwaltung, Baumholder, Badisch-Pfalz (ADL)**Kommandant des Dienstes:** Generalleutnant Otto Seicean

In einem Jahrhundert, in dem Megakonzerne vorherrschen, bleibt es nicht aus, dass es einige private Organisationen gibt, die unabhängige Nachrichtendienste anbieten. Argus ist eine von diesen freischaffenden Agenturen, der geheimdienstliche Arm der Söldnergruppe MET2000. Obwohl sie ursprünglich gegründet wurde um MET2000 mit militärischen Informationen zu versorgen, wuchs Argus bis zu dem Punkt, an dem sie auch unabhängig von der Organisation Aufträge übernahmen. Damit wurde Argus zu einem der wichtigsten Nachrichtendienste zum anwerben neben Aegis Cognito, Infolio und Esprit.

Mit mehr als tausend Agenten weltweit ist Argus der größte Nachrichtendienst zum anwerben. Als ein Derivat von MET2000 hat sich Argus auf militärische Informationen spezialisiert, und zu seinen wichtigsten Kunden gehören Regierungen und Organisationen, denen es nicht möglich ist, einen stehenden Geheimdienst selbst zu unterhalten, einschließlich der Vereinten Nationen und der Allianz Deutscher Länder. (Argus versorgt die ADL auch mit dem Löwenanteil der nicht-militärischen Informationen.)

Argus hat das letzte Jahr damit verbracht, das Proteus-Schlammessel zu sortieren. Nachdem der große Drache Lofwyr Nachtmeister in einem Kampf auf Leben und Tod über der Skyline von Frankfurt besiegt hat, tauchten die bislang verborgenen Verbindungen zwischen dem toten Drachen und dem geheimnisvollen Kon auf. Nachdem sein Drachenmeister verschwunden war, fand sich Proteus plötzlich in einem Schattenkrieg mit seinem ehemaligen Partner, dem Frankfurter Bankenvereinigung (FBV) wieder. Und um die Dinge noch komplizierter zu machen, wird auch noch Ares in alles rein gezogen und in der Nordsee findet die größte Seeschlacht seit Jütland statt. Alles endete damit, dass Proteus Ares vor dem Konzerngerichtshof verklagte. (Sie haben sich erst vor Kurzem geeinigt.) Sollte Argus diese ganzen Verwicklungen auseinander klämt, haben sie es zumindest bis jetzt niemandem erzählt.

⦿ Sie haben es noch niemandem erzählt, weil jemand innerhalb von Argus zuviel über alles Bescheid wusste. Proteus hat irgendjemanden bezahlt, damit er bei einigen Details wegschaut, wegen denen die ADL und einige Eurokon-Kunden von Argus zu ihren Waffen greifen würden. Sogar der Generalinspektor der MET2000 war da und wollte wissen was abgeht, und anscheinend rollen Köpfe, und Baumholder versinkt knietief im Blut.

⦿ Jagdpanther

⦿ Die Verschleierung von Argus ist nur ein Symptom des eigentlichen Problems. Bitterer Parteigeist und Rivalitäten innerhalb von Argus spielen häufig eine Abteilung, einen Zweig oder ein Handlungsteam gegeneinander aus. Da man sie beliebig anheuern kann, befindet sich Argus oft in der Situation, dass eine Abteilung für zwei sich widersprechende Kunden arbeitet. Natürlich bleibt Argus strikt neutral und hat Dienstanweisungen, wie in diesem Fall ver-

fahren wird. Aber im Laufe der Zeit entwickelten sich doch einige mörderische Rivalitäten, die jetzt wortwörtlich Blut gerochen haben.

• Dalton

• Picador, bist du da draußen? Ich habe ein paar neue Informationen für dich. Falls das, was ich gehört habe, wahr ist, hat eine dieser Fraktionen innerhalb von Argus letztes Jahr Matador im Nordwesten ermordet. Irgendjemand von Argus heuerte Matador und einige andere für eine Mission in Asien an, und anscheinend ist vor Kurzem etwas innerhalb von Argus passiert, weswegen sie ihre Spuren verwischen mussten, und so ließen sie ihn umbringen. Aber das ist wahrscheinlich nicht der beste Ort um darüber zu reden. Melde dich bei mir über die üblichen Wege am Outpost.

• Kraker-Jack

• Jackson Richards alias Kraker-Jack wurde gestern, nicht einmal 48 Stunden, nachdem er die obige Nachricht gepostet hat, tot aufgefunden. Sein Deck war noch mit Outpost verbunden als er den Abgang machte. Nach einer ersten Prognose ist sein Hirntod auf eine ASIST-Signalspitze durch einen Angriff eines Schwarzen Hammers zurückzuführen. Die Speicherbank seines Deck wurde komplett gelöscht.

Picador, ich hoffe wirklich, du weißt worauf du dich einlässt. Den Typen ist es ernst.

• Televiper

Die ERLA

Zentrale: Chambliss Center Kennesaw, Georgia (CAS)

Oberster Registrar: David Mobley

In dieser neuen Weltordnung der Exterritorialität, sollte es einen wirklich nicht überraschen, wenn es ein paar Dienste gibt, die sich ausschließlich darauf spezialisiert, haben Megakonzerne auszuspionieren. Die CAS Extraterritoriality Registry and Liaison Agency (ERLA), deren Zentrale kurz vor der Stadtgrenze Atlantas in Kennesaw liegt, ist eine von ihnen, und ich muss zugeben, sie waren die würdigsten Gegner mit denen ich jemals zu tun hatte, als ich noch beim MFID war.

Als sich die Konföderation von der jungen UCAS abspaltete, damals in den frühen 2030ern, schmerzte sie unzweifelhaft noch, die Seretech- und Shiawase-Gerichtsentscheidung um die Jahrtausendwende. Gegründet unter dem Commerce Act von 2032, enthält die ERLA alle Registrierungen allen exterritorialen Besitzes innerhalb der Grenzen der Konföderation, und sie hat auch die ungewöhnliche Macht, rechtskräftige Entscheidungen über Immobilientransaktionen mit exterritorialen Personen zu fällen. Damit hat die CAS die Möglichkeit, einen Kon aus seiner Anlage „rauszuwerfen“ und ihn exterritorial zu machen.

• Die CAS hat bislang die Räumungsklausel erst einmal angewendet als Cord Insurance und North American Eagle in den Straßen von Atlanta gegeneinander gekämpft haben. Als klar wurde, dass Cord die NAE in diesem Zermürbungskrieg überdauern würde, berief sich die Konföderation auf die Klausel und räumte die Eagle Büros innerhalb der Stadtgrenzen als einen Präventivschlag, um den Konflikt zu beenden. Durch den Krieg gegen Cord schon angeschlagen, zerbrach Eagle in Folge und wurde von Cord, HKB und Aztechnology absorbiert. Die CAS ist aber nicht so dumm, das mit einem gesunden AA-Kon zu versuchen, geschweige denn mit einem der Großen Zehn. Aber es ist nichtsdestotrotz bemerkenswert, dass die Konföderation willens und fähig war mit harten Bandagen zu kämpfen als es notwendig wurde.

• The Keynesian Kid

Die Verfolgung exterritorialer Kons und das Führen von Verhandlungen mit ihnen ist natürlich nur der vorgebliebene Zweck von ERLA. In der Praxis gibt dieser Zweck eine wunderbare Tarnung für seine eigentlichen Missionen ab: Das Ausspionieren der Konzerne und das Durchführen von verdeckten Operationen in Situationen, wo die Exterritorialität normalerweise die CAS außen vor halten würde. Im Gegensatz zu seinem Gegenstück im Staatsministerium DSI hält die ERLA im allgemeinen wenig von elektronischem Nachrichtendienst und legt mehr Wert auf eine persönliche Note mit einer Betonung auf HUMINT (Human Intelligence).

• Wegen ihrer Vorliebe für HUMINT verfügt die ERLA in der Regel über bessere magische Nachrichtenaktivitäten als jeder andere Konföderationsdienst. Als die CAS ihre Verfügung gegen Voodoo-Praktiker während der frühen Shedim-Schrecknissen erließ musste das DDI (Department of Domestic Investigation) um magische Hilfe bei der ERLA anfragen um die Houngans und Mambo aufzuspüren. Die ERLA hebt sich diesen Gefallen immer noch für schlechte Zeiten auf.

• Atlanta Spy

Eigentümlicherweise führte diese Spezialität der ERLA zu ein paar seltsamen Kooperationen mit der CIA nördlich der Grenze. Ares Macrotechnology fährt schon seit jeher einen Schmusekurs mit der Regierung der UCAS, und der Megakon nutzt seine Verbindungen um staatliche Einmischung ins Leere laufen zu lassen, immer wenn die Firma einen argwöhnischen Blick nach Detroit wirft. Entsprechend hat sich die CIA eine Unter-der-Hand-Verbindung zur ERLA aufgebaut. Im Austausch für jedwede schmutzige Wäsche, die sie über Ares herausfinden können, bekommt ERLA heimliche Hilfe bei der Infiltration exterritorialer Kons auf dem Boden der UCAS. Die Politicos auf beiden Seiten des Mason-Dixon sind mit diesem Arrangement nicht glücklich, aber die Ergebnisse sprechen für sich, weswegen man sich nicht zu laut beklagt.

• Die Beziehung zwischen der ERLA und der CIA waren in den späten 2040ern und frühen 2050ern am besten, als die UCAS und die CAS eine Art Entspannungspolitik einläuteten. Zu diesem Zeitpunkt benutzte die CIA ihre Beziehung zur ERLA um die Regierungskontrolle einiger verdeckter Operationen zu umgehen, unter dem Deckmantel eines fiktiven Dienstes der sich Consular Operations nannte – oder auch ConsOps. Da sie rein formal keine UCAS-Agenten waren, konnten sich die ConsOps einiges erlauben, was die CIA nicht konnte. Nach dem Debakel mit General Trahn 2055 jedoch machte der Außenminister Gerald Humphrey ConsOps ein jähes Ende, im Anschluss an die Beschuldigungen der CAS sich in die Compensation Army eingemischt zu haben.

• The Chromed Accountant

• ConsOps mag zwar Geschichte sein, aber viele der „geborgten“ ERLA-Agenten spielen immer noch auf Seiten des CIA mit. Die meisten von ihnen wurden quer über den ganzen Kontinent verteilt um sie getrennt zu halten. Einige wurden an die DSI weitergegeben, die sie dazu zu verwenden, ein Auge auf Rebellengruppen und Milizen innerhalb der NAN und in Texas zu werfen.

• KAOS

• Letztens hörte ich eine witzige Sache: Die meisten Leute von ConsOps haben Arbeit bei verschiedenen Medienfirmen überall in

Nordamerika gefunden als sie von der ERLA in Pension geschickt wurden. Scannt das jemand?

• Kidd Trideo

• Ich mag den Tenor der letzten beiden Posts überhaupt nicht. Seit Humphrey ConsOps schließen ließ, habe ich Gerüchte gehört, dass ein großer Teil der ConsOps-Führung ihre Jobs aufgegeben hat und jetzt für den Unity Coalition Policlub arbeitet. Ich frage mich, ob ConsOps (und in seiner Verlängerung die ERLA) nicht eine Festung für die Neue Revolution ist.

• The Observer

Das Informationssekretariat

Zentrale: Corvalis, Tir Tairngire

Betreiblicher Leiter: Prince Jonathon Reed

Das Informationssekretariat ist Tir Tairngires Nachrichtendienst. Anders als andere Dienste, die normalerweise existieren um Militäroperationen zu unterstützen, entwickelte sich das IS aus einer Erweiterung der Polizeikräfte des Tirs, der Gendarmerie, als deren „Geheimpolizei“ (mit allen schmutzigen Tricks und Machtbefugnissen, die dieser Name so assoziiert). Im Laufe der Zeit wuchs das IS und wurde schließlich zu einem ausgewachsenen Geheimdienst.

• Spavin erzählt hier keinen Mist. Der Rat der Prinzen hält die großen Drachen im allgemeinen für eine Bedrohung, und das IS widmet einen Haufen Aufwand ihrer Verfolgung. Im Augenblick versetzen die beiden nordamerikanischen Großen – Hestaby und Ghost-walker – das IS in die größte Panik. Besonders Hestaby, wo sie doch nun im Rat sitzt.

• Spes

• Im vergangenen Jahr versetzte das Informationssekretariat immer mehr Agenten in das kalifornische North Crescent. Sie pflastern ganze Gebiete mit einem Haufen Lauschposten zu und haben auch schon versucht, Deep-Cover-Agenten in Zigeunergruppen einzuschleusen, die im Crescent herumziehen. Nach den offiziellen Verlautbarungen, die aus der Sternkammer und dem Rat der Prinzen hervordringen, sind die Agenten da, um ein Auge auf Saito zu werfen, aber ich denke, das ist ein Deckmantel für den eigentlichen Grund: Noch mehr Schmutz über Hestaby auszugraben. Seit sie im Rat sitzt war Prinz Reed besonders vorsichtig, was er in seinen Berichten schreibt – seien sie nun offiziell oder nicht.

• Magnificent Edward

Innerhalb der Geheimdienstgemeinde wird das Informationssekretariat besonders dafür bekannt, dass sie Magie in ihre nachrichtendienstlichen Operationen einbinden, insbesondere bei verdeckt tätigen Agenten und Deep-Cover-Agenten. Das IS setzt einen Haufen Adepten ein, bevorzugt jene, die sich dem Unsichtbaren Weg oder dem Weg des Sprechers (den so genannten sozialen Adepten) zugewandt haben. Einige vermuten auch, das Sekretariat bedient sich der Dienste eines Freien Geistes (bekannt als Eidolon), doch darüber herrscht große Skepsis unter den Spionen.

• Eidolon ist kein Geist. Ich habe sie schon getroffen (wobei ich nicht sage wie oder warum). Sie ist einfach nur ein Adept und eine verdammt gute Agentin.

• Kirei

- Die einfach nur gewohnheitsmäßig durch Wände geht?
- Lara

Der im Augenblick wichtigste Punkt auf der Tagesordnung des Informationssekretariats (sieht man von Hestaby ab) ist die Rinelle ke'Tesrae-Rebellion. Nachdem die Bemühungen der Regierung gegen Rinelle weitgehend erfolglos blieben, hat sich das IS nun auf langfristige Infiltration verlegt und hofft, mit Deep-Cover- und Doppel-Agenten im Laufe der Zeit ihre Chancen auf eine Durchdringung der Führungsriege Rinelles zu verbessern. Um dies zu erleichtern konnten sie die Friedenstruppen dazu bringen, ihren Griff um die Gruppe zu lockern. (Wobei es keine leichte Aufgabe war, General Gardner zu einem Meinungswechsel zu bewegen.) Damit haben sie sich den größten Teil des letzten Jahres beschäftigt, so dass das IS hofft, dass seine Agenten inzwischen tief in die Zellen der Organisation vorgedrungen sind.

• Die ganze Infiltration war bislang nur wenig erfolgreich. In einem besonders widerlichen Fall haben Rinelle-Mitglieder einen IS-Maulwurf enttarnt und seine Augen, Ohren und die Zunge als Warnung zurück zu Corvalis geschickt.

• Zora

• Das war am Anfang letzten Jahres. Ich habe kürzlich von keinen „statuierten Exemplen“ mehr gehört, was allerdings auch vieles bedeuten kann. Entweder hat sich das IS zurückgezogen oder die Maulwürfe konnten sich tiefer eingraben.

• Aegis

Vor Kurzem bemerkten Beobachter eine Menge interner Aktivitäten im Informationssekretariat. Die meisten glauben, die Spionageabwehr des IS konnte eine Reihe von Rinelle-Maulwürfen in der Organisation aufdecken. Obwohl es bislang dazu keine Verlautbarungen gab, muss man annehmen, dass der Maulwurf ziemlich weit oben in der Organisation gewesen sein muss, vielleicht sogar auf einem der oberen Führungsposten. Das ist nur eine Vermutung, wenn irgendjemand genauere Informationen hat, nur her damit.

• Oh, ja, eine obere Führungsposition. Nach allem, was ich gehört habe, soll der hoch oben eingeschleuste Maulwurf kein anderer als Prinz Jonathan Reed selbst gewesen sein.

• Moerke

• Mach's gut Moerke, nett dich kennen gelernt zu haben. Wo sollen wir die Blumen hinschicken?

• Bung

• Die Gerüchte, dass Reed mit Rinelle zu tun hat, sind gerade erst hoch gekocht. Niemand im Rat will das aber untersuchen. Reed hat das volle Vertrauen des Prinzregenten, und die meisten anderen sind zu ängstlich um entweder Surehand oder Reed herauszufordern. Die viel größere Frage ist doch, sollte Reed mit Rinelle unter einer Decke stecken: wie tief? Ich finde es gar nicht fragwürdig, dass Reed eine Schlüsselposition innehat, aber ich bezweifle, dass er die ganze Sache leitet.

• Spes

MI-5

Zentrale: Thames House, London, England (UK)

Generaldirektor des Geheimdienstes: Dame Elise Cole

MI-5, offiziell als der Secret Service, oder Geheimdienst, bekannt, ist Britanniens hauseigener Nachrichtendienst. Ursprünglich unter dem Innenministerium kurz vor Ausbruch des ersten Weltkriegs als Spionageabwehr gegen deutsche Marinespione gegründet, konnte sich der MI-5 zu einem der besten Gegen-spionagespezialisten der ganzen Welt mausern. Obwohl sie rein formell immer noch dem Innenministerium unterstehen, sind sie doch dem Oversight Board (Prüfausschuss) gegenüber verantwortlich.

• Zwischen dem MI-5 und dem MI-6, der Abteilung, die für ausländische Gegenspionage zuständig ist, herrscht seit jeher eine außerdentlich hohe Rivalität. Beide bewachen ihre Zuständigkeitsbereiche mit Argusaugen. Wenn z.B. eine Spionageabwehraktion jemals britischen Boden verlässt (dazu gehören Territorien wie Barbados), verlangt der MI-6 sehr schnell, dass die „Fünf“ den Fall an sie überträgt. Mehr als einmal haben beide Dienste Runner angeheuert um nachrichtendienstliche Operationen außerhalb des eigenen Zuständigkeitsbereiches durchführen zu können, ohne dass der jeweils andere davon erfährt.

• Streak

Zur Spionageabwehr gehört auch noch das Sammeln von Informationen über interne Gruppen, die eine Bedrohung für die Regierung darstellen können. Der Aufstand um den mysteriösen Agent Provokateur Pendragon und die aufkeimende Sozialbewegung, halten den MI-5 im Augenblick besonders auf Trab.

Ein Teil des Problems ist die vielseitige Natur der einzelnen Fraktionen, die an der Bewegung teilhaben. Mehr als ein paar Dutzend Fraktionen existieren, die sich von moderat bis ultra-extrem auffächern und von den verschiedensten Motiven angetrieben werden: Neo-Anarchisten, Feministen, Öko-Aktivisten, Anti-Kons usw. Es scheint keinen gemeinsamen Nenner außer einer allgemeinen Unzufriedenheit mit der Regierung zu geben, und selbst der ist nur schwach vorhanden. Einige wollen einfach nur Reformen, andere hingegen eine groß angelegte Revolution. Die klassische Theorie der Aufstandsbekämpfung besagt, dass die Bewegung inzwischen längst in sich zusammengebrochen sein müsste, von internen Kämpfen zermürbt. Aber tatsächlich wächst es beständig und wird immer koordinierter.

Und dann gibt es noch Pendragon. Selbst ein Junior-Agent frisch von der Akademie geht davon aus, dass Pendragon und die Bewegung miteinander verbunden sind. Es gibt sogar eine Fraktion in der Bewegung, die sich Pendragon Underground nennt. Wenn sie es aber sein sollten, so scheint Pendragon selbst kein Interesse daran zu haben, seine Truppen zu versammeln. Er wird niemals auch nur in der Nähe der Bewegung gesehen, und bei etlichen Gelegenheiten hatte er sich sogar offen dagegen verwehrt, sich mit den Organisatoren der Bewegung zu treffen.

• Unser König kommuniziert nicht mit uns. Es reicht, ihn zu sehen und zu hören, um uns alle zusammen zu bringen.

• Crier

• Ja, klar, es ist einfach nur sein Lächeln und seine angenehme Art, die die Bewegung am Laufen halten. Das ist dieser seltsame britische Sinn für Humor, oder was?

• Skeptic

• Ich frage mich, ob Pendragon einer von diesen so genannten sozialen Adepten ist, von denen wir in letzter Zeit immer mal wieder gehört haben. Ich weiß, es klingt wie eine einfache Ausrede, alles auf Magie zu schieben, aber es scheint die einzige Theorie zu sein, die wirklich Sinn macht.

• Superburn

MIFD

Zentrale: Osaka, Japan

Direktor: Ichiro Kyomoto

Ach ja, das gute alte Market Information and Forecasting Department. Ich habe den Blutsaugern von Shiawase einige der besten Jahre meines Lebens und das meiste meiner Seele geopfert. Deshalb ist es nur fair, wenn ich ein wenig ihrer schmutzigen Wäsche in der Öffentlichkeit wasche.

Wie der Name schon impliziert, dient das MIFD offiziell als Shiawases Marketingabteilung und ist vordergründig dafür zuständig, Informationen über zukünftige Trends am Markt und Konsumentenzahlen zu sammeln. Unter der Oberfläche spioniert der MIFD jeden und alles aus, das auch nur im Entferntesten mit Shiawase zu tun haben könnte. Insbesondere im Bereich Industriespionage.

• Das MIFD legt einen unglaublich hohen Wert auf das Geschwätz von der Straße. Man weiß von Gelegenheiten, wo sie vom Runner bis zum Schieber und Johnson jeden angeheuert haben, selbst diejenigen, die im Augenblick nichts mit Shiawase zu tun hatten. Sie glauben, dass Angriff die beste Verteidigung ist, besonders wenn es um das Treiben auf der Straße geht.

• TacFire

Innerhalb der Geheimdienstgemeinde steht das MIFD für Kompetenz im Bereich Matrix-Informationen. Dem Dienst gehören etliche Hosts, die ausdrücklich für die Sammlung von Daten und das Indizieren und analysieren der Terapulse von durch den Dienst gesammelten Daten zuständig sind. Sie sind zu einem großen Teil von Mustererkennungsalgorithmen und hoch entwickelten Proto-KI-Knowbots abhängig, und einige Kompetenz aus diesem Gebiet hat sich auf andere Bereiche übertragen: angewandte Kryptographie, Chaostheorie usw.

Sie legen auch ein dringliches Interesse auf die Entwicklung von Künstlichen Intelligenzen sowie Otaku an den Tag. Während des ganzen Schlamassels um die Renraku-Arkologie in Seattle flog das MIFD ein gutes Dutzend Experten zur Beobachtung und Aufzeichnung ein. Ihr Interesse zog unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich, insbesondere durch Deus' Anhänger. Letzten Monat brach ein Haufen Otaku in den MIT&T-Campus ein und kidnappte Hitomi Shiawase, die Tochter des CEO Tadashi Shiawase. Das FBI konnte die Otaku aufspüren und Hitomi 12 Stunden später befreien, aber ihr Paps ist durch die Decke gegangen als er es gehört hat. Seitdem pilgern MIFD-Agenten in Trauben nach Cambridge um ein Auge auf Hitomi zu werfen und den ganzen verantwortlichen Stamm zu erwischen.

• Himmel, Spavin, weißt du denn gar nichts? Hitomi Shiawase ist eine Otaku. Ich weiß nicht genau, wie es passiert ist, aber es hatte irgendetwas mit dem Störimpuls in der Matrix in Seattle vor ein paar Jahren zu tun. Das ist der Grund, warum sie sich darum gerissen hat, am MIT&T Computerwissenschaften zu studieren.

• Metsuke

• Echt? Das wusste ich nicht. Aber es erklärt einiges.

• Spavin

SERAPHIM: ORGANISATIONSSTRUKTUR UND AUFGABEN DER AGENTEN

Agenten

H1	Angegliedertes externes Personal („besorgte Bürger“, Shadowrunner, usw.)
H2	Verwaltung
H3	Beratung und Datenanalyse
H4	Sicherheitsdienst
H5	Menschliche und magische Aufklärung
H6	Operativer Bereich
H7	Bild- und Datensammlung
H8	Forschung und Entwicklung (R&D)
H9	Strategische Leitung
H10	???

Aufgaben

C1	Passives Sammeln und Beobachten (Routine)
C2	Passives Sammeln und Beobachten (Priorität)
C3	Passives Sammeln und Beobachten (Dringlich)
C4	Verdeckte Aktionen, nicht zerstörerisch (Routine)
C5	Verdeckte Aktionen, nicht zerstörerisch (Priorität)
C6	Verdeckte Aktionen, nicht zerstörerisch (Dringlich)
C7	Verdeckte Aktionen, zerstörerisch (Routine)
C8	Verdeckte Aktionen, zerstörerisch (Priorität)
C9	Verdeckte Aktionen, zerstörerisch (Dringlich)

● Neueste Nachrichten aus Boston: Der Tratsch auf der Straße besagt, das MIFD konnte die Leute identifizieren, die für das Kidnapping verantwortlich waren: ein Otaku-Stamm namens Ex Pacis. Sie glauben, der Stamm war da um sie zu rekrutieren, aber einige der Kabelköpfe hier glauben das nicht. Von den Einzelheiten der Berichte, die bislang nach außen drangen, glauben einige Experten, dass die Kidnapper mit Absicht Spuren hinterlassen haben, so dass sie befreit werden konnte. Aber das sollte erst nach längerer Zeit passieren.

● New England Patriot

So, das wären jetzt erst einmal genügend Bettgeschichten für heute. Sollte irgendjemand mehr haben wollen, meldet euch bei mir und hinterlegt einen kleinen Betrag auf mein ShadowPal-Konto. (Das gilt nicht für dich Savalon ... und, Jabroni, glaub' bloß nicht, dass ich schon wieder auf den Dorothy-Trick reinfalle.)

Die Seraphim

Zentrale: L'Assomption, Quebec

Oberster Leitender Direktor: Antoine Carsieur

Die Seraphim sind die nachrichtendienstliche Abteilung von Cross Applied Technologies und eine der bekanntesten Konzerngeheimdienste, zumindest in der Öffentlichkeit. Neben MIFD von Shiawase ist Seraphim einer der fortschrittlichsten Dienste der ohne Probleme mit den meisten Regierungsdiensten mithalten kann bzw. einige von ihnen sogar noch übertrifft.

Offiziell (nach dem jährlichen Sicherheitsbericht aus Quebec) sind die Seraphim eine besondere Consultingabteilung und erfüllen sogar einige legale Aufgaben als Leibwache, Sicherheitsberater, Informationsanalysten und in der Bedrohungsbewältigung. Die Einnahmen, die sich aus diesen Diensten zusammensetzen, füllen jedoch gerade einmal die Portokasse, wenn man

sie mit der illegalen Arbeit vergleicht, die für Kunden von außerhalb erledigt wird. Als Lucien Cross mit seiner Firma anfing, organisierte er die Seraphim als angestellte Shadowrunner und verlieh sie an verschiedene Johnsons mit einer Provision, die in seine Taschen floss.

● Die Seraphim arbeiten immer noch als „Engel zum anwerben“, auch wenn das nur noch einen kleinen Teil ihrer Arbeit ausmacht. (Die meisten Agenten werden für „in Haus“-Projekte benötigt.) Die Seraphim haben ein Team in den meisten wichtigen Sprawls, einschließlich Hong Kong, Seattle, Frankfurt, Konstantinopel und Wladivostok. Diese Teams haben freie Hand bei ihrer Arbeit und dürfen von jedem angeheuert werden (sogar Ares!), solange sie nicht einen Run gegen Cross ohne vorherige Absprache unternehmen. Diese angestellten Teams beliefern Cross auch mit den wichtigen Geheimdienstinformationen, indem sie ihre Ohren für den Tratsch in den Schatten und das Gerede auf der Straße offen halten.

● Fallen Angel

● Wenn du in Europa bist, halte die Augen nach einem Runner-Team genannt Équipe Triade auf, eine Drei-Personengruppe mit Basis in der Schweiz. Das Trio ist eines der besten Runner-Teams in ganz Europa, und sie waren sogar schon zu Missionen in Nordamerika. Zwei der Drei – Nicole Vertogne und Giovanni diSmarro – sind Ex-Seraphim, weswegen die Chancen recht gut stehen, dass sie „Engel zum anwerben“ sind.

● Force Majeure

Im Gegensatz zu anderen Geheimdiensten, die ihre Abteilungen nach Regionen oder Aufgabenbereichen organisieren, gliedern sich die Seraphim nach Funktion und Priorität. Agenten werden nach H1 bis H10 unterteilt, und Aufgabenbereiche nach C1 bis C9. (Ich habe eine Tabelle angehängt, in der das ziemlich gut dargestellt ist.) Vielleicht ist euch aufgefallen, dass ich die H10-Kategorie leer gelassen habe. Ich hab nicht die geringste Vorstellung davon, was sie tun, noch weiß es irgendjemand in der Informationsbranche. Einige meinen, diese Agenten sind Lucien Cross direkt gegenüber verantwortlich. Ein paar Irre glauben, Mr. Cross ist allein H10, oder dass H10 sich auf die Doppelgänger von Lucien Cross bezieht. (Nehmt davon bitte nichts zu wörtlich, ich wiederhole hier nur was ich gehört habe.)

● Ich habe gehört, H10 bezieht sich auf den Inneren Rat, der die Seraphim tatsächlich leitet. Antoine Carsieur, der Oberste Leitende Direktor der Seraphim, soll nur ein Aushängeschild für die Öffentlichkeit sein, und er bekommt seine Anweisungen direkt von H10. Niemand weiß, wer sie genau sind, aber man bezieht sich auf sie mit biblischen Namen und Bildern: „Gabriel“, „Kardinal“, „Anglique“ usw. Sie sollen in irgendeinen seltsamen Mystizismus verwickelt sein und sich für Philosophie interessieren, wobei ich keine Ahnung habe, was genau da nun wieder hinter steckt.

● Kon Kan

● Noch so ein Amateur, der sich durch elaboriertes Blendwerk täuschen ließ. Ich glaube an die Bibelbilder nicht eine Sekunde, Leute. Es ist eine allgemein anerkannte Tatsache, dass man in Geheim-



dienstkreisen Decknamen verwendet, die nichts, aber auch rein gar nichts, mit der Mission oder dem Agenten zu tun haben, auf den sie angewendet werden. Das soll irgendein Genie davon abhalten, den eigentlichen Zweck einer Mission im Vorfeld herauszufinden. Im Gegenteil, solltest du von einer Seraphim-Mission oder einem Agenten mit einem biblischen Namen hören, dann wird es mit relativ hoher Wahrscheinlichkeit eine Falschinformation sein, die von Cross verwendet wird um ihre Feinde zu verwirren.

● Ritter

● Im Allgemeinen kann ich dir da nur zustimmen, aber die „Gabriel“-Gerüchte würde ich nicht zu schnell von der Hand weisen. Ich habe den Namen ein paar Mal zu oft aus wirklich zuverlässigen Quellen gehört um ihn als Täuschungsmanöver der Seraphim abzutun. Kon Kan hat dahingehend recht, dass Carsieur hauptsächlich ein Aushängeschild ist, mit Leuten dahinter, die im Hintergrund operieren. Das einzige sichere ist, dass Gabriel nicht Lucien Cross selbst ist, aber er (oder sie) steht in engem Kontakt zum guten Doktor.

● Spavin

● Möglicherweise sollte man hervorheben, dass in der jüdisch-christlichen Mythologie Gabriel der Bote Gottes ist, und die Nummer zwei unter den Erzengeln, nach Michael. Wenn diese Figur hinter den Kulissen sich selbst Gabriel nennt, wirft das doch die Frage auf: Gibt es einen „Michael“ bei Cross, und falls ja, wer ist es?

● Bartholomew

In den letzten paar Jahren waren die Seraphim mit internen Angelegenheiten beschäftigt, die auf die Ankunft von Nicholas Aurelius und seine Loyalisten von Ares folgten. Einige Seraphim auf höchster Ebene die glauben, sie wüssten, was gut ist für die Firma, sahen Aurelius als Bedrohung an, und übernahmen es persönlich, ihn und seine Anhänger im Auge zu behalten. Letztes Jahr ordneten einige H9-Agenten einen nicht genehmigten C9-Anschlag auf Aurelius an, der ihn dank einiger unabhängiger Runner überlebte, die er angestellt hatte.

Als Lucien Cross das herausfand schäumte er über vor Wut. (Man sagt, man konnte ihn bis Ottawa brüllen hören.) Cross feuerte den damaligen Direktor (einige behaupten sogar wörtlich) und ersetzte ihn durch Antoine Carsieur, dessen erste Aufgabe eine groß angelegte Säuberung innerhalb der Reihen der Seraphim war. Das schlimmste Großreinemachen ist inzwischen erledigt, aber ich denke, einige der überlebenden „Gefallenen“ (wie diese Abtrünnigen genannt wurden) sind in den Untergrund gegangen.

● Das liegt nur daran, weil Gabriel hinter dem Anschlag steckte. Lucien war so stinkig, dass Gabriel keine andere Wahl hatte als die Säuberungsaktion ihren Gang gehen zu lassen. Sie schützte die wesentlichen Organisatoren, die jetzt im Untergrund die nächste beste Gelegenheit abwarten.

● Dominic

Da sich die meiste Aufmerksamkeit der Seraphim in den letzten paar Jahren nach innen richtete, haben sie bei externen Operationen an Boden verloren. Ares fand z.B. über die Säuberungsaktion heraus und nutzte die Gelegenheit, etliche Seraphim-Infiltratoren in den eigenen Reihen auszumerzen. Cross' Versuch seine Gegenwart in Russland zu stärken wurde ebenso behindert, da etliche Seraphim-Agenten in die Intrige verwickelt wurden.

den und daher Cross' Fähigkeit beschnitten, Zeta-ImpChem und die Russisch-Orthodoxe Kirche auszumanövrieren. Es ist abzusehen, dass Cross die nächsten zwei Jahre brauchen wird um aufzuholen.

Die Beobachter

Obwohl Dunkelzahn schon seit sieben Jahren tot und begaben ist (ok, wenigstens tot ist er), muss ich seiner Spionageorganisation wenigstens einen Blick gönnen, dieser lose organisierten Gruppe, die einfach nur als Beobachter bekannt sind. Der Wyrm war nicht nur beim Tagesgeschehen auf dem Laufenden, in vielen Fällen hielten ihn seine Beobachter eine Nasenlänge voraus. Es hilft natürlich, ein Zauberwurm-Genie in der Organisation zu haben, aber ohne die Beobachter könnte Big D nicht immer noch die Ereignisse aus dem Jenseits steuern.

Dunkelzahn hatte seine Gruppe in einer klassischen Zellenstruktur organisiert. Er war an der Spitze und kommunizierte nur mit einer kleinen Gruppe von Leuten, die er persönlich kannte. Jedes Individuum in dieser Gruppe kannte wiederum nur eine ausgewählte Anzahl weiterer Leute, und jedes Individuum auf der zweiten Ebene kannte nur seine ausgewählte Anzahl an Leuten usw. bis hinunter zur niedrigsten Ebene, auf der die Shadowrunner die eigentliche Arbeit erledigten.

Einiges hob die Beobachter jedoch vom Rest ab. Als Erstes unterteilte Dunkelzahn seine Leute in zwei Kategorien: Schieber, die Runner anheuerten um Dinge zu erledigen, und Beobachter, die dazu da waren, Informationen zu sammeln. Die meisten von uns wissen schon aus unserer Schattenarbeit alles über Schieber. Dunkelzahns Schieber waren nicht wirklich anders. Die Beobachter waren etwas anderes. Sie beobachteten ausschließlich und griffen nie ein. Sicherlich konnte es passieren, dass ein Beobachter auch schon einmal einen Runner anheuerte um irgendwo einzubrechen und für ihn etwas herauszufinden, aber das war es dann auch schon: keine Extraktionen, keine Sabotage, kein Wetwork.

● Damit unterscheiden sie sich nicht wirklich von den herkömmlichen Geheimdiensten. Auch die teilen ihre Spione in zwei Kategorien ein: *Information*, das sind dann die Schreibtischräte, die sich durch die rohen Daten wühlen und diese analysieren, und *Operation* mit seinen Feldagenten, die rausgehen und die eigentliche Drecksarbeit leisten. Der einzige Unterschied ist in Dunkelzahns Fall, dass jeder draußen tätig war, weshalb er eine Unterscheidung treffen musste zwischen denen, die reine Informationssammler waren und denen, die für verdeckte Operationen zuständig waren.

● Agent 99

Um seine Organisation vor Angriffen von außen (insbesondere durch andere Drachen) zu schützen, legte Dunkelzahn großen Wert auf eine wesentliche Strategie: Irreführung. Zum einen lulte sein öffentliches Image als Medien-Berühmtheit die meisten von uns ein. Hinter den Kulissen jedoch kommunizierte Dunkelzahn mit seiner ersten Ebene durch abgelegene Kanäle, nach denen niemand geschaudert hat: Mason City, Iowa; Enid, Oklahoma; Walldürn, Württemberg; Hainan, China und viele mehr.

Nachdem Dunkelzahn gestorben war zerfiel seine Organisation langsam. Dazu brauchte es länger als die meisten erwarteten, aber ohne den Drachen, der sie alle auf Kurs hielt, war das Ende unausweichlich. Die Draco Foundation absorbierte große Teile der Beobachter, insbesondere jene in Amerika und Europa. Als Ghostwalker vor ein paar Jahren auf der Bildfläche auf-



tauchte, übernahm er einen großen Teil der Beobachter-Zellen. (Sollte ich Vermutungen anstellen, würde ich sagen, die DF und Ghostwalker haben jeweils ein Drittel der Beobachter in sich aufgenommen. Das restliche Drittel hat sich wahrscheinlich selbstständig gemacht oder arbeitet für andere Parteien.)

• Ghostwalker hat viel harte Arbeit investiert um möglichst viele Schlupfwinkel auszuheben. Nachdem Dunkelzahn starb, zogen sich die meisten in ihre Verstecke zurück um zu vermeiden, dass sie von den anderen Drachen abgeschöpft werden. Aber anscheinend wusste Ghostwalker genau, wie man sie kontaktieren konnte. Ich glaube, er hat vor Kurzem Mist gebaut, weil die anderen Drachen, insbesondere Lofwyr, Aden und Celedyr, angefangen haben die übrigen Beobachter für sich zu rekrutieren bevor ghostwalker an sie rankommt.

• Southern CrossKon

DAS SPIELFELD

Gespielt wird das Spiel auf der ganzen Welt, aber einige Orte sind für Spione deutlich attraktiver als andere. Hauptstädte und Geheimdienstzentralen sind die offensichtlichen Beispiele. Im Folgenden einige andere Orte, die eine Menge geheimdienstlicher Tätigkeit gesehen haben.

Austin

Viele Spione waren enttäuscht als Ghostwalker die Azzies aus Denver geworfen hat. Mit sechs nationalen Zuständigkeiten innerhalb der Stadtgrenzen war Denver der Spionagehimmel. Insbesondere NAN-, CAS- und UCAS-Agenten konnten einen guten Blick auf Aztlan werfen. Aber als Ghostwalker Aztlan sagte, sie sollten sich verkrümeln, verlor der Ort einen großen Teil seiner Bedeutung.

• In Denver treiben sich immer noch eine ganze Menge Spione herum. Die Sioux und die UCAS tragen hier weiter ihre Grenzpossen aus, und die CAS liebt es, den neugierigen Nachbarn zu spielen. Und seit es die Azzies juckt, es jemandem heimzuzahlen, zahlen sie gut für jeden Dreck, der über Ghostwalker an den Tag kommt, ganz zu schweigen von Pueblo und CAS (nachdem die Azzies über sie müssen um zum Drachen zu gelangen).

• Delta Juliet

Nachdem sich nun das Interesse an einer geteilten Stadt etwas gelegt hat, zogen die Spione zur nächsten: Austin, texanische Hauptstadt (wenigstens dem Namen nach), zu beiden Seiten des Colorado gelegen, der seinerseits das Gebiet der Aztlan



und der CAS trennt. Nebst den beiden Nachbarn unterhalten noch die UCAS, Pueblo Corporate Council und die Sioux (die im Namen des Sovereign Tribal Council spionieren) ihre Spione in Austin. Pueblo- und CAS-Operationsbasen liegen auf der Konföderiertenseite der Stadt, die Sioux legten ihr Konsulat auf Aztlan gebiet.

● Die Universität von Texas, die auf der CAS-Seite der Stadt liegt, wurde zur Brutstätte für Spionageaktivitäten. Viele UCAS- und Pueblo-Agenten kommen in die Stadt als Studenten der UT oder um eine Fakultät zu besuchen. Meistens versuchen sie, Kontakte zu den Spionen auf der Aztlan-Seite Austins herzustellen. Auch die CIA hat Agenten in die UT eingeschleust um ein Auge auf die CAS zu werfen und um über die Aktivitäten entlang der CAS-Aztlan-Grenze berichten zu können.

● TJ

● Auf der Aztlan-Seite der Stadt wurde der Zilker Park zu einem beliebten Versammlungsort. Der Park liegt am Fluss und kann leicht auch von der CAS-Seite erreicht werden. Anstatt die Spione mit aller Gewalt fernzuhalten, haben sich die Azzies dazu entschlossen, die Sicherheit rund um den Park zu lockern, und pflasterten stattdessen den Park mit Hunderten Abhöranlagen zu. Sie dachten sich, die Spione kommen sowieso, führen wir sie lieber an einem Ort zusammen, den wir am besten überwachen können.

● Riggs

Beirut

Schwer zu sagen, ob die Geschichte sich wiederholen wird. Nachdem der libanesische Präsident Elias Khouri bei einem verdächtigen Autounfall starb, „lud“ Premierminister Abdul Karame syrische Friedenssicherungskräfte ins Land ein um die Protestwellen und die Ablehnung zwischen der christlichen und der shiitischen Minderheit zu glätten. Mit dem Tod und der scheinbaren Wiederauferstehung Ibn Eisas wurde die Situation noch haariger, da dieser ein Freund der Karami und der Syrier ist. Als es danach aussah, als wollten die Israeli mal wieder einmarschieren, bin ich mir sicher, der UCAS Botschafter zuckte jedes Mal zusammen, wenn ein LKW an seiner Botschaft vorbeifuhr.

● Nicht witzig.

● Ollie

Es sind nun drei Jahre vergangen seit der Ärger begann, und jeder in Beirut ist langsam müde darauf zu warten, dass die Bombe platzt. Die Situation wird nicht besser – aber auch nicht schlechter. Im Augenblick kann man wirklich nicht sagen, in welche Richtung sich alles bewegen wird, wodurch auch die Anhäufung von Geheimdiensten in Beirut sich erklären lässt. Für den Mossad ist Beirut nur einen Katzensprung von Tel Aviv entfernt, was die Stadt zu einer wunderbaren Hintertür für Arabien werden lässt. Die Islamische Einheitsbewegung (IEB) und der Neues Islamische Jihad (NIJ) sehen es wahrscheinlich ähnlich, nur in die andere Richtung. Und obwohl ein Haufen Firmen aus dem Libanon wegen der Unruhen geflohen sind, ist es doch immer noch der wesentliche Verladenahafen für den Mittleren Osten. Weder einer der Großen Zehn noch einer der Eurokons wird in allernächster Bälde seine Läden dort schließen. Ich habe gehört, dass selbst Argus und 10K Daggers in die Stadt gekommen sind um nachzusehen, woher der Wind nun weht, und wer die verlässlichsten Söldneraufträge vergibt.

● Die wachsende Spaltung zwischen der IEB und dem NIJ lässt auch den Druck auf Karami und seine syrischen Händler anwachsen. Karami glaubt an die IEB-Philosophie und will den Libanon einfach nur als Teil eines neuen vereinten pan-islamischen Staates sehen. Viele syrische Besatzer jedoch wenden sich an die NIJ und hätten gerne den Libanon von allen „Ungläubigen“ befreit, auf dem Weg zu einer Invasion Israels.

● Levantine Son

● Vor dem Hintergrund der Fragen um IEB, NIJ, Ibn Eisa und Israel verliert sich ein anhaltender Schattenkrieg zwischen Lofwyr und Aden. Saeder-Krupp unterhält hier Büros um die Ölproduktion zu leiten und die politischen Bestechungsgelder zu zahlen. Aus dem gleichen Grund hat Aden viele Anhänger, insbesondere unter den abtrünnigen Christen und Armeniern, die im Libanon und in Israel leben. Für die beiden Drachen ist Beirut die Kulisse für ein schattenhaftes Schachspiel, während beider Bauern sich gegeneinander bewegen.

● Wyrm Watcher

Brüssel

Der Aufstieg der NEEC brachte Brüssel wieder als das Verwaltungszentrum Europas ins Spiel. Entsprechend setzte auch die geheimdienstlerische Hast in der Stadt ein. Viele Länder und Eurokons, die noch vor wenigen Jahren bittere Rivalen waren, sind nun zu Partnern geworden, aber das alte Misstrauen stirbt langsam. Auch ist die Nähe von so vielen VIPs und Apparatschiks zu verlockend als das man sie übergehen könnte.

● Hier ist ein perfektes Beispiel: HKB und Transys Neuronet. Zwischen den beiden existiert nun wirklich keine Liebe seit Celedyr HKB aus seiner günstigen Position im Aufsichtsrat von Transys gekickt hat. HKB ist inzwischen ein vollgültiges Mitglied der NEEC, während die Mitgliedschaft von Transys noch aussteht. Hier in Brüssel muss nun Transys auf einmal deutlich netter sein als sonst üblich um in den Club aufgenommen zu werden. Natürlich heißt das, dass ihre Black Ops sich noch tiefer in die Schatten drücken als sonst.

● Money Man

Natürlich hat die Bildung der New European Economic Community auch eine enorme Anziehungskraft auf interessierte Beobachter ausgeübt. Sowohl UCAS als auch CAS haben zur Alten Welt ihre politischen und wirtschaftlichen Beziehungen, so dass CIA, DSI und ERLA entsprechend ihre Basen in Brüssel aufgebaut haben. Das gleiche gilt natürlich für den Konzerngerichtshof, der sich Unabhängige wie Argus und Aegis Cognito anheuerte um die Finger am Brüssler Puls zu haben.

● Dunkelzahns altes Beobachter-Netzwerk sah auch eine ganze Menge Aktivität um Brüssel herum. Als Dunkelzahn noch lebte, leiteten seine Agenten Informationen durch Namur, was nicht so weit von Brüssel entfernt ist. Nachdem Dunkelzahn tot war, schlossen sich viele Beobachter dieser Gegend der Draco Foundation an, aber einige von ihnen schworen ihre Treue Ghostwalker. Beide haben ein begründetes Interesse daran, ein Auge auf Lofwyr zu haben und wie er die NEEC durch Saeder-Krupp versucht zu manipulieren.

● Neon Dragon

Genf

Genf ist die so genannte Kreuzung Europas. Da die Stadt leicht von allen großen Städten Westeuropas erreicht werden kann,

ist Genf Heimat vieler internationaler Organisationen: der UN, dem Roten Kreuz, der International Standards Organisation (ISO) und vielen anderen. Mit diesen ganzen konzernlosen Instanzen an einem Ort wundert es nicht, dass die Megakons die Gegend unter genauer Beobachtung halten. Das MIFD unterhält ein großes Büro in Genf, und wahrscheinlich laufen hier mehr Seraphim von Cross herum als an jedem anderen Platz außerhalb von Quebec.

Die meisten wesentlichen Poloclubs wie Humanis haben auch eine signifikante Präsenz in Genf, die meisten nur einen Steinwurf weit vom UN-Gebäude entfernt. Da die meisten von ihnen einen Groll entweder gegen eine bestimmte Nation oder einen Megakon hegen, ist es kein Wunder, dass ihre Genfer Büros regelmäßig zur Zielscheibe für Spionageangriffe und Infiltration werden.

• Poolitzer

Hainan

Einst Teil der Volksrepublik China, ist Hainan eine große Insel etwa 400 km südwestlich von Hong Kong in der Südchinesischen See gelegen. Seine milden tropischen Brisen und die üppige Schönheit machen es zu einer herausragenden Ferienfluchtburg. Die meisten Besucher kommen aus der Canton Confederation oder aus Hong Kong, aber alle Asiaten fahren gerne nach Hainan und kommen von so weit her wie Korea und Singapur.

Nachdem das kommunistische Regime 2018 zusammengebrochen ist, fanden sich die örtlichen Führer Hainans in einer prekären Situation wieder. In Hainan lebt eine beachtliche Menge chinesischer Minderheiten, und es stellt eine Schlüsselposition zwischen dem Golf von Tonkin und der Südchinesischen See dar. Falls der Bürgerkrieg und die anschließende ethnische Säuberungen Hainan nicht verschlungen hätten, wäre noch das Risiko einer Machtübernahme durch Vietnam, der jüngst gegründeten Canton Confederation oder dem Imperialen Japan präsent gewesen.

Bis heute weiß niemand so genau, welche Handel die Regierung Hainans unter der Hand abschloss, aber das Ergebnis wurde recht schnell klar. Nur wenige Wochen nachdem die kommunistische Regierung zusammengebrochen war, gab die neue Regierung der Insel Hainan eine groß angelegte Pressekonferenz mitten auf dem zentralen Marktplatz der Stadt. Man erklärte darin eine strikte Neutralität der Insel Hainan. Des Weiteren sollte Hainan zur militärfreien Zone werden und keine bewaffneten Streitkräfte innerhalb seiner Gewässer dulden. Jeder, der dagegen verstößt, so warnte der Gouverneur, würde den „Zorn des himmlischen Regenten“ auf sich ziehen. Aufs Stichwort stürzte ein großer, weißer östlicher Drache (der später als Bai Zhenzhu, ein weiblicher erwachsener Drache, vorgestellt wurde) aus den Wolken und landete hinter der Bühne. Von dort starnte sie in die versammelten Kameras und auf die Reporter.

Seit diesem Zeitpunkt haben die Nationen dieser Region die Neutralität Hainans respektiert – unter der Drohung drakonischer Vergeltung (unterstützt durch Hainans kleine aber feine Miliz). Das Abkommen sieht vor, dass keine bewaffneten Fahrzeuge Hainans Hoheitsgewässer befahren dürfen, aber jeder unabhängig von seiner ethnischen Zugehörigkeit oder Rasse frei kommen und gehen darf. Ohne Angst vor einer Invasion floriert Hainan als Ferienort, und zwar einer, der sich auf Drachen spezialisiert hat.

• Ich weiß, dass Drachen mächtig sind, aber übertreiben wir hier nicht ein bisschen? Eine volle Jagdstaffel könnte einen einzigen Drachen zwar unter Verlusten aber ohne größere Probleme runterholen. Und wenn der Drache erst einmal ausgeschaltet ist, wäre die Inselmiliz schnell überwunden.

• Skeptic

• Vielleicht solltest du ab und zu mal aus Nordamerika rauskommen und dir anschauen, wie es in der wirklichen Welt funktioniert, Skeptic. Eine entsprechend konzentrierte Streitkraft könnte Bau Zhenzhu und die Inselmiliz überwinden, aber in Wirklichkeit haben die meisten Nachbarn Hainans keine derartig starke Streitmacht. Die stärkste würde sich in der Canton Confederation finden, aber falls wir das täten, klebte Sichuan und Taiwan an unserm Hintern wie Sojasoße auf Reis.

• Lo Fu Chee

• Mal abgesehen davon, wer wäre schon so blöd und würde Bai Zhenzhu auslöschen? Lung, Ryumyo und all die anderen Drachen des Fernen Ostens würden denjenigen auf der Stelle in ein Aschehäufchen verwandeln. Die Östlichen Drachen mögen sich untereinander vielleicht nicht immer grün sein, aber sie kooperieren immer noch gegen gemeinsame Bedrohungen – wie hochnäsig asiatische Warlords, die ihren Platz nicht kennen.

• Wurm Watcher

• Gerüchten zu Folge soll Hainan seit seiner Unabhängigkeit noch ein weiteres Ass im Ärmel haben: Atombomben. Seinerzeit verdächtigte die International Atomic Energy Agency (IAEA) Hainan ein Typ 94 Qin-Class chinesisches Raketen-U-Boot erworben zu haben, konnten es ihnen aber nie nachweisen.

• Hans

Trotz (oder wegen) Hainans militärfreier Zone, wurde die Insel zu einem Inkubator für internationale Spionage und Intrige. Hainan bildet den beherrschenden Punkt über die südchinesischen Seestraßen, und viele Geheimdienste unterhalten hier verdeckte Lauschposten und überwachen die Kommunikation und den Seeverkehr. Da niemand den Zorn Bai Zhenzhus auf sich ziehen will, kamen die unterschiedlichen Spionagezellen zu der Übereinkunft, sich nicht auf der Insel die Köpfe einzuschlagen. Solange sie ihren Frieden halten, drückt Hainan ein Auge zu.

• Andererseits sind Shadowrunner leicht zu verleugnende Aktiva, weswegen es eine Menge Arbeit für verdeckte Runs gibt um Spionagedaten abzufangen oder zu manipulieren, bevor sie ihr Ziel erreichen. Einfach nur schön still und heimlich arbeiten, oder du endest als Drachendrek.

• HK Kid

Soweit es Bai Zhenzhu anbelangt, versucht sie, nicht aufzufallen. Sieht man von der Pressekonferenz zu Beginn ab, hatte der Drache nur wenig Kontakt zur Inselregierung und lässt sie die Dinge so erledigen, wie sie es möchten. Die meiste Zeit verweilt sie in ihrer drachengroßen Villa im Innern der Insel. Sie hat nur wenige Gäste, aber diejenigen, die sie vorlässt, sind sehr interessant. Die meisten Prominenten Südostasiens haben sie schon besucht, aber die regelmäßigen Gäste sind die großen Drachen Asiens: Lung und Ryumyo. Schon etliche Mal spielte

Bai Zhenzhu für beide die Gastgeberin. Gelegenheiten um Tee zu trinken, Go und Mah-Jongg zu spielen und Konversationen zu führen, wofür die meisten töten würden um einmal Mäuschen spielen zu dürfen. Seit Kurzem stellt sich auch der große Drache Masaru bei diesen Treffen ein.

● Dahinter steckt bestimmt noch mehr, als man so auf dem ersten Blick wahrnimmt. Ein Drache, der auf Du und Du mit den mächtigsten Drachen des Fernen Osten ist, die sich gegenseitig hassen wie die Pest, muss etwas über sie in der Hand haben.

● Dragon IX

● Ich habe gehört, dass Bai Zhenzhu eine Agentin von keinem Geringeren als Dunkelzahn war. Anscheinend hatte Dunkelzahn sie als Vermittlerin zwischen Lung und Ryumyo eingesetzt, und einer der Gründe, warum sie nach Hainan ging, ist, weil sich Yin und Yang der Drachenlinien auf dieser Insel im natürlichen Gleichgewicht befinden.

● Kageyama

● Das würde erklären warum Nicholas Whitebird sich letzten Monat mit Bai Zhenzhu getroffen hat. Seit Ghostwalker sich in Denver niederließ tritt er an Dunkelzahns Beobachter zu seinem eigenen Zweck heran. Es wird immer eigentümlicher.

● Lobster Quadrille

Seattle

So sehr ich es auch hasse die Egos von euch Schattenländern zu streicheln, wäre es verkehrt von mir, Seattles Rolle im großen Spiel zu übersehen. Als eine UCAS-Stadt mitten in der NAN, am Rande des Pazifik und direkt um die Ecke von Tir Tairngire, ist Seattle das ultimative Zentrum für Geheimdienstaktivitäten. Die CIA, DSI, der UGB, das Informationssekretariat, Imperial Military Intelligence und viele andere Dienst haben eine Menge Ressourcen in Seattle eingesetzt, nur um die unterschiedlichsten Leute beim Kommen und Gehen zu beobachten – sich gegenseitig natürlich eingeschlossen.

● Das Informationssekretariat hat, seit seine Probleme mit Rinelle ke'Tesrae begannen, eine Menge Aktiva nach Seattle gebracht. In den guten alten Tagen legte der Tir-Rat der Prinzen seine Dissidenten hier ab, bis sie sich klar machten, dass sie über die Dissidenten, wenn sie erst einmal aus dem Einflussbereich des Tir hinaus waren, keine Kontrolle mehr hatten. Obwohl die meisten Dissidenten wussten, dass sie nicht weit genug von Tir entfernt waren, um unerreichbar zu sein, boten viele ihre verdeckte Unterstützung Rinelle in Form von Geldspenden, Material und Informationen an. Das IS konnte das nicht einfach so geschehen lassen, weshalb sie inzwischen Agenten dorthin abkommandierten um den Fluss zu unterbrechen und Unterstützer von Außen zu identifizieren (und eliminieren).

● Smiley

Nachdem der Status der Arkologie immer noch nicht vollständig geklärt ist, halten viele Geheimdienste einen Wandertag ab, um in den Ruinen nach Informationen über Deus zu stöbern. Interessant ist die Klärung von Fragen, wie, was wollte es wirklich, und ist es nun tatsächlich verschwunden (wie Renraku behauptet) oder nicht. Sie versuchen auch die verblassenden Spuren überlebender Otaku und Jünger aufzunehmen, da es ja durchaus möglich ist, dass sie sich woanders neu formieren.

● Natürlich ist Deus nicht tot. Renraku ist es vielleicht gelungen, seine Machtbasis zu zerstören und die Arkologie wiederzuerlangen, was für PR-Zwecke das gleiche wie Gewinnen bedeutet. Aber sie konnten bei Weitem nicht alle (oder auch nur die meisten) seiner Otaku-Anhänger fassen, die sich nun über den ganzen Globus verstreut haben und ihre Pläne andern Ortes ausführen.

● Arclight

● Ich habe langsam das Gefühl, Arclight hat recht. Overwatch bekam Berichte in die Finger, dass viele von Deus' Jüngern sich woanders wieder zusammenfinden: Kuala Lumpur, Tallinn, Albuquerque und an vielen anderen Orten. Es ist klar, dass Deus über sein Ableben hinaus geplant hat. Aber woraus besteht dieser Plan? Das haben wir bislang immer noch nicht herausgefunden – und ganz ehrlich? Das erschreckt mich.

● Peregrine

● A limbo large and broad, since called The Paradise of Fools to few unknown. [Milton, Paradise Lost]

● Pax

SPIELLEITERINFORMATIONEN

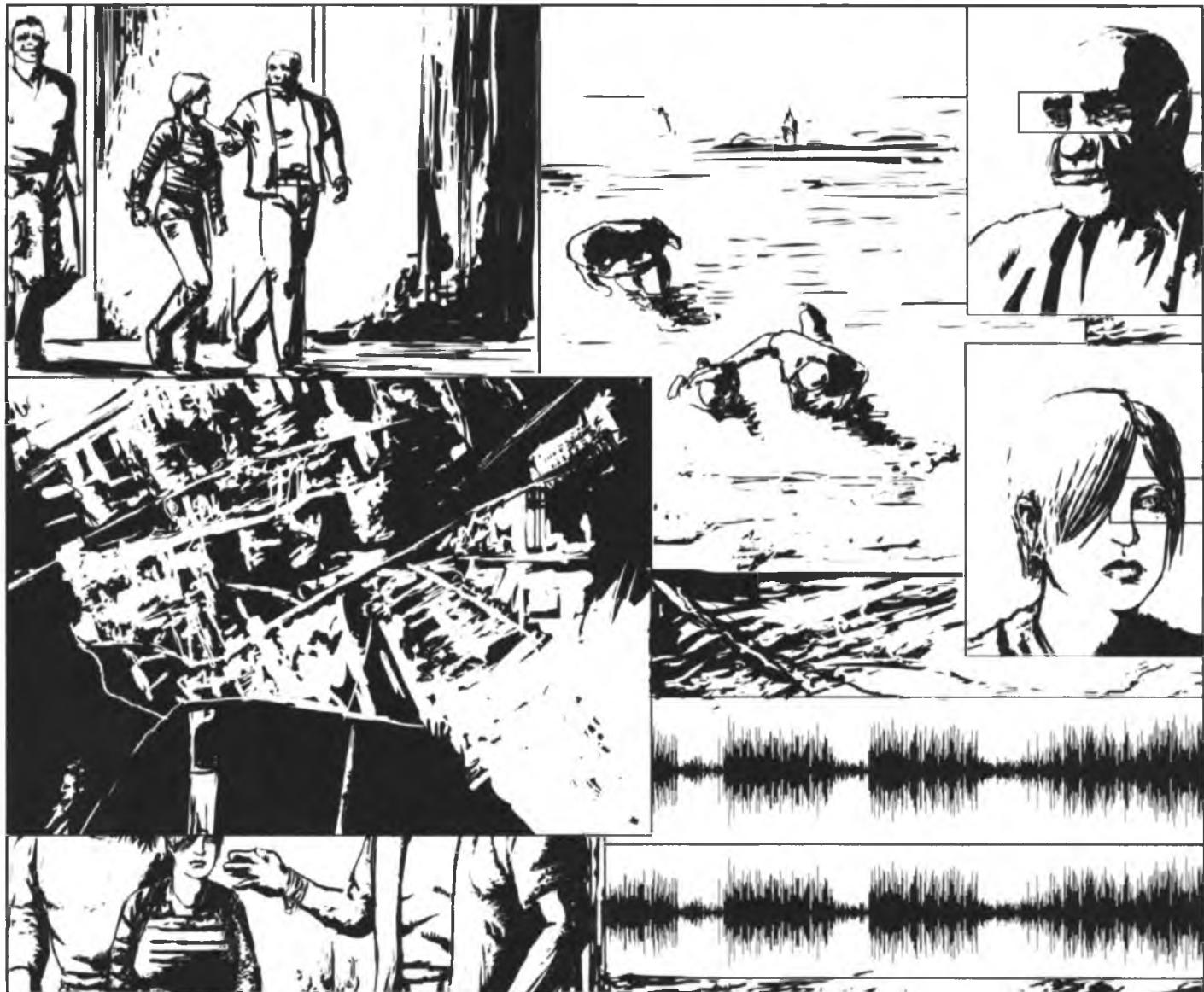
In diesem Abschnitt werden Spielleiterinformationen und Regeln aufgeführt, um das Material aus diesem Kapitel umzusetzen. Hier finden sich Regeln und Werte für neue Ausrüstung zusammen mit Informationen und Ideen für den Spielleiter, der eine Shadowrun Spionage-Kampagne leiten möchte.

EINE SPIONAGE-KAMPAGNE LEITEN

In vielerlei Hinsicht unterscheidet sich eine Spionage-Kampagne nicht von einer normalen Shadowrun-Kampagne. Wie Shadowrunner sind Geheimdienstmitarbeiter leicht zu verleugnende Aktiva, die die Dreckarbeit für ihren Dienst erledigen. Man könnte sogar sagen, dass Shadowrunner auch nichts weiter sind als freiberuflich arbeitende verdeckte Mitarbeiter, die für den Höchstbietenden zur Verfügung stehen.

Da die meisten Leute Spionage und Nachrichtendienste mit geheimen Regierungsbehörden assoziieren, dreht sich eine Spionage-Kampagne häufig um Charaktere, die für eine Organisation wie die CIA, den UGB oder Mossad arbeiten. Spielercharaktere können entweder für den Nachrichtendienst eines Megakonzerns (MIFD, die Seraphim oder Saeder-Krapp Prime) arbeiten, eine unabhängige Agentur (Aegis Cognito, Argus) oder sogar einen großen Drachen (die Beobachter).

Obwohl Nachrichtendienste ihren Teil der Dreckarbeit wie Attentate und Sabotage leisten, dreht sich doch der größte Teil der Mission um Informationen: herausfinden, was vor sich geht und wer darüber Bescheid weiß. Um Routineinformationen zu erhalten, haben die Dienste Netzwerke etabliert, weswegen es wahrscheinlich ist, dass die Spielercharaktere Spezialagenten sind, die für Sonderaufgaben herangezogen werden. Ein Nachrichtendienst bekommt beispielsweise Informationen über ein Projekt, das ihn besonders interessiert, und nun werden die Spielercharaktere gebeten, mehr darüber herauszufinden. Oder ein Dienst bemerkt Anomalien in den Routineberichten und entsendet die Spielercharaktere, um Nachforschungen anzustellen. (In letzterem Szenario kann der Dienst die Charaktere auch damit beauftragen, etwas dagegen zu tun, falls sie sich schon vor Ort befinden.)



Material anfordern

Als Angestellte eines Nachrichtendienstes erhalten die Spielercharaktere automatisch die notwendige Ausrüstung, um ihre Arbeit zu erledigen. Innerhalb realistischer Grenzen natürlich. Die Dienste haben ein eingeschränktes Budget und können nicht alle Launen ihrer Agenten zufrieden stellen, egal wie gut diese Agenten auch sein mögen. Wenn die Charaktere also einen Thorshammer auf Abruf haben möchten, sollten sie eine verdammt gute Begründung zur Hand haben.

Während der Charaktererschaffung darf der Spieler eines Agentencharakters bis zur Hälfte seiner Nuyen aus den Ressourcen in einen Budgetpool verschieben, der später dazu verwendet werden darf, besondere Ausrüstungsgegenstände anzufordern, die er für eine spezielle Mission braucht. Mehrere Spieler können ihre Budgetpools miteinander kombinieren, um sich auch teurere Gegenstände wie Fahrzeuge oder besonderes Spielzeug leisten zu können. Beim Charakteraufstieg können die Spieler Gutes Karma einsetzen, um den Budgetpool ihrer Charaktere zu erhöhen, mit einer Rate von 1000¥ pro Punkt Guten Karma. Sie dürfen allerdings nicht mehr als die Hälfte ihres Guten Karmas aus einem einzelnen Abenteuer dazu verwenden, den Budgetpool zu erhöhen.

Immer, wenn ein Charakter Ausrüstung für eine Mission anfordern möchte, sollte der Spielleiter erst einmal schauen, ob der Budgetpool oder die kombinierten Budgetpools ausreichen, die Kosten zu decken. Falls ja, muss eine Probe auf die Fertigkeit Gebräuche des Charakters gegen die Verfügbarkeit abgelegt werden, so als wolle sich der Charakter die Ausrüstung auf der Straße besorgen (siehe *Verfügbarkeit*, S. 272, SR3.01D). Anschließend zieht man die Grundkosten vom Budgetpool ab. Um Straßenindex oder Verhandlungen muss man sich keine Gedanken machen (schließlich ist es bei einer Karriere im Nachrichtendienst keine gute Idee, mit dem eigenen Boss herumzufewischen).

Satellitenbilder

Agentencharaktere, die für einen bestimmten Nachrichtendienst wie die CIA oder den UGB arbeiten, könnten gelegentlich Zugriff auf Satellitenbilder erhalten. Sollte es für ihre Mission wichtig sein, wird der Dienst die nötigen Vorehrungen treffen. Liegt allerdings keine absolute Dringlichkeit vor, muss der Charakter seinen Vorgesetzten überzeugen. Dazu wird eine Verhandlungsprobe mit +2 auf den NSC-Modifikator abgelegt (S. 94, SR3.01D). Sollte der Charakter gewinnen, wird sein Vorgesetzter nachschauen, ob es machbar ist.

SATELLITENBILDVERFÜGBARKEIT

Dienst	Abdeckung			Setup-Zeit	Scan-Zeit
	Optisch	Infrarot	Radar		
Aegis Cognito	2	3	3	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
Amazonien	4	3	4	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
AresSpace	5	9	10	2W6 x 2 Std.	2W6 x 5 Std.
Argus	2	4	3	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
Aztechnology	3	4	6	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
CAS (DSI, ERLA)	6	8	6	3W6 x 2 Std.	1W6+2 x 5 Std.
Cross Applied Technologies (Seraphim)	3	4	3	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
Hisato-Turner Broadcasting	5	2	3	2W6 x 2 Std.	2W6 x 5 Std.
Indien	3	3	4	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
Israel (Mossad)	4	6	3	3W6 x 3 Std.	1W6 x 5 Std.
Japan (Imperial Military Intelligence)	4	6	6	2W6 x 4 Std.	1W6+2 x 5 Std.
Novatech Orbital	6	9	8	2W6 x 2 Std.	2W6 x 5 h Std.
Pueblo Corporate Council	3	3	3	3W6 x 2 Std.	1W6+2 x 5 Std.
Russland (UGB)	8	6	8	2W6 x 2 Std.	2W6 x 5 Std.
Saeder-Krupp	7	7	7	2W6 x 2 Std.	1W6+2 x 5 Std.
Shiawase (MIFD)	3	3	3	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
Sioux (OMI)	2	2	4	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
Tir na nOg	4	5	3	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
Tir Tairngire (Informationssekretariat)	4	4	4	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.
Trans-Orbital	6	7	7	2W6 x 2 Std.	2W6 x 5 Std.
Transys Neuronet	5	4	5	3W6 x 2 Std.	2W6 x 2 Std.
UCAS (CIA, NRO, Pentagon, etc.)	8	10	8	2W6 x 2 Std.	2W6 x 5 Std.
Großbritannien (MI-5, MI-6, OOO)	4	5	4	3W6 x 2 Std.	1W6 x 5 Std.
Yamatetsu	4	4	5	3W6 x 4 Std.	1W6 x 5 Std.

ABDECKUNGS-MODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Wichtiger Hotspot (z.B. CAS/Aztlan-Grenze, Renraku-Arkologie)	-3
Wichtiger militärischer / nachrichtendienstlicher Ort (z.B. Pentagon, Norfolk, Langley)	-2
Größere Metropole (z.B. Seattle, FDC, London, Hong Kong)	-1
Kleinere Metropole (z.B. St. Louis, Prag, Bangkok)	0
Größere abgelegene Gegend (z.B. Rocky Mountains, Sahara)	+1
Kleinere abgelegene Gegend	+2

MODIFIKATOREN WAHRNEHMUNGSPROBE

Situation	Optisch	Infrarot	Radar
Umgebungslicht			
Tag	0	+1	0
Dämmerung	+1	0	0
Nacht	+4	+2	0
Wetterbedingungen			
Klar	-1	-1	-2
Bewölkt	+1	0	-1
Verhangen	+2	+1	0
Starke Bewölkung/Sturm	+4	+4	+2
Objektart			
Organisch	0	0	+2
Metallisch	0	0	0

STUFE DER EINZELHEITEN

Satellitenstufe der Einzelheiten

Optisch	Kann Strichcode und sehr kleine Schrift erkennen
Infrarot	Kann große Schrift erkennen (Plakatgröße und größer)
Radar	Kann nur die Anwesenheit von Leuten, Fahrzeugen und Drohnen feststellen. Zusätzliche Erfolge lassen den Typus näher bestimmen.



Normale Shadowrunner können unter Umständen ebenfalls Zugang zu Satellitenbildern erlangen. Sollte es wichtig sein, um den Shadowrun zu vollenden, wird Mr. Johnson die nötigen Vorkehrungen für die Charaktere treffen, allerdings entsprechend den Bedingungen seines Kunden. Sollte es nicht wesentlich für die Vollendung eines Shadowruns sein, müssen die Runner ihre eigenen Kontakte anzapfen. In diesem Fall muss ein Charakter die Gabe „Mächtige Freunde“ haben (S. 26, *Kompendium 3.01D*), und der Kontakt sollte wenigstens eine Stufe von 2 aufweisen. Der Agentenkontakt legt dann eine Probe auf Verhandlung mit einem Modifikator von +4 auf den NSC-Modifikator ab (Aktivposten im Wert einiger Millionen Nuyen für einen Außenstehenden zu verschleudern, kann den Kontakt immerhin den Job kosten).

Selbst wenn die Charaktere Zugriff auf Satellitenbilder erlangen, gibt es noch keine Garantie, dass sich der Satellit auch zum passenden Zeitpunkt über dem Zielgebiet befindet. Dazu sieht man in der Tabelle Satellitenbildverfügbarkeit (S. 31) nach und ermittelt die Abdeckung, die auf dem Dienst und dem erwünschten Satellitentyp basiert. Anschließend wird eine Würfanzahl in Höhe der Abdeckungs gegen einen Mindestwurf von 5 gewürfelt, hinzu kommen entsprechende Modifikatoren. Sollte die Probe erfolgreich sein, ist ein Satellit zur erwünschten Zeit über dem Zielgebiet verfügbar. Ein Zufallswurf ergibt die Setup-Zeit und die Scan-Zeit, wie sie für jeden Dienst aufgeführt sind. (Je nach Wunsch des Spielleiters können zusätzliche Erfolge bei der Wahrnehmungsprobe dazu benutzt werden, um das Würfelergebnis zu erhöhen oder zu senken. Jeder zusätzliche Erfolg verändert das Ergebnis um ± 1 .)

Während des Satellitencans machen die Charaktere eine normale Wahrnehmungsprobe, um bestimmte Einzelheiten zu erkennen. Modifikatoren werden entsprechend der Tabelle „Modifikatoren der Satellitenwahrnehmungsprobe“ angewendet. Die „Tabelle der Detailstufen“ zeigt die Art der Information an, die aus jeder Art von Satellitenscan herausgezogen werden kann.

NEUE GABEN UND HANDICAPS

Die folgenden Gaben und Handicaps können Spielercharakteren helfen, die entweder als verdeckte Agenten in einer Geheimdienstkampagne oder als normale Shadowrunner bei geheimdienstlichen Shadowruns tätig sind.

Diplomatische Immunität (Soziale Gabe)

Wert: 2

Charaktere mit Diplomatischer Immunität stehen unter dem diplomatischen Schutz ihres Gastgeberlandes oder eines extritorialen Konzerns. (Diese Gabe schließt zudem etliche nichtnationale Organisationen wie die UN und den Konzerngerichtshof mit ein.) Ein Charakter mit diplomatischer Immunität kann nicht verhaftet und oder einer Straftat oder Ordnungswidrigkeit wegen angeklagt oder verurteilt werden, während er sich in einem Land befindet (einschließlich exterritorialen Gebieten), das sein Gastgeberland (bzw. seine Organisation) anerkennt. Der Charakter darf außerdem ohne sein Einwilligung nicht durchsucht werden, kann jedoch aus einem Land ausgewiesen und zur Persona non Grata erklärt werden. Sollte ihm die Immunität entzogen werden, darf er keinen Fuß mehr außerhalb der Botschaft des Gastlandes setzen.

Diplomatische Immunität gewährt dem Charakter keine Freikarte, um offen Verbrechen zu begehen. Das Land, das ihn beauftragt hat, kann ihm jederzeit die diplomatische Immunität

entziehen, sollte der Charakter zu einer Peinlichkeit oder einem diplomatischen Risiko werden. Er darf auch zeitweise zur Befragung eingesperrt werden, während die Behörden seinen Ausweis überprüfen. Der Charakter untersteht darüber hinaus immer noch dem Rechtssystem seines eigenen Staates und kann dementsprechend rechtlich belangt oder gar ausgeliefert werden.

Um diplomatische Immunität zu erlangen muss der Charakter eine SIN im Identifikationssystem des Gastgeberlandes haben. Das bedeutet, dass die Identität des Charakters zurückverfolgt und aufgezeichnet werden kann. Außerdem hat das Gastgeberland die Möglichkeit, einen ausgedehnten Hintergrundcheck durchzuführen. Unter Umständen wissen sie dann mehr über den Charakter als er selbst.

Dossier in den Akten (Soziales Handicap)

Wert: -4

Über Charaktere mit diesem Handicap existiert ein ausführliches Profil in der Datenbank eines Regierungs- oder Konzernnachrichtendienstes. Dieses Dossier ist mehr als nur eine einfache SIN. In den meisten Fällen ist die SIN einfach nur der Index, der zu verschiedenen finanziellen und legalen Datenbanken verweist. Ein Dossier enthält nicht nur die Identität des Charakters, sondern verfolgt auch sämtliche Tarnidentitäten und Lebensstile, die der Charakter verwendet hat, bevor er das Handicap erhielt. Ein relativ neues und aktuelles Holobild, ein Verlauf der sozialen Kontakte, Angehörige, Freunde und Feinde und sogar eine umfassende biographische Analyse, einschließlich der persönlichen Stärken und Schwächen, runden das Dossier ab. In einigen Fällen kann ein Dossier Dinge über einen Charakter enthalten, von denen er selbst nichts weiß.

Dieses Handicap bedeutet lediglich, dass jemand ein detailliertes Profil über den Charakter besitzt, und nicht, dass er von einem Feind gejagt wird. Die meisten verdeckten Agenten haben beispielsweise bei ihrem Dienst ein solches Dossier in den Akten. Entsprechend kann ein Dienst auch ein Dossier über bestimmte Shadowrunner unterhalten, für den Fall, dass sie irgendwann einmal benötigt werden.

Weil das Dossier eine ganze Menge sensibler Daten enthält, die gegen den Charakter verwendet werden können, besteht immer die Gefahr, dass seine Feinde Zugriff auf das Dossier erhalten und es lesen. Spielleiter sollten dieses Ereignis für einen wichtigen Feind mit den entsprechenden Ressourcen aufheben. Weniger einflussreiche Gegner haben nicht die Möglichkeit, in einen Geheimdienst einzubrechen, und kleine Gegenspielern aus einzelnen Szenarien sind nicht motiviert genug, diesen Aufwand zu betreiben. Wenn man die Regeln für Feinde (S. 68, *Shadowrun-Kompendium 3.01D*) verwendet, springt der Wissenswert eines Feindes automatisch auf 5, was auch die Stufe des Feindes ebenso erhöht. (In fast allen Fällen bedeutet dies eine +1-Erhöhung der Stufe, weshalb Spielleiter nur dann zu diesem Schritt greifen sollten, wenn sie die erhöhte Feindseligkeit für angebracht halten.)

Dossiers in den Akten sind nahezu unveränderbar, noch kann man sie löschen. Entsprechend der sensiblen Daten unterhalten die meisten Dienste multiple Duplikate, die von den schwärzesten IC bewacht werden, mit Backups in kalten Speicherbänken hinter höchsten Sicherheitsvorkehrungen. Der Versuch, ein Dossier zu löschen kann die Grundlage eines wichtigen Abenteuers sein, entweder als Shadowrun gegen den Dienst, bei dem das Dossier liegt, oder als ein riesengroßer Gefallen für den Nachrichtendienst im Tausch gegen die Zerstörung des Dossiers.

Probe fehl, tritt die echte Persönlichkeit wieder zu Tage. Während eines lang anhaltenden Kampfes kann der Charakter auf diese Art mehrfach die Persönlichkeit wechseln.

TABELLE DER WORTERKENNUNGSERFOLGE

Erfolge	Stufe der entsprechend bestimmten Erkennung
0	Anwender erhält keine Reaktion.
1	Der Anwender weiß, ob die Zielperson wenigstens ein flüchtiges Erkennen des Konzeptes hat. Sollte die Zielperson den Namen der Person oder des Ortes schon einmal gehört haben, erhält der Anwender eine positive Reaktion.
2	Der Anwender weiß, ob die Zielperson wenigstens ein geringes Wissen über das Konzept hat. Sollte die Zielperson die Person schon einmal getroffen haben, oder an dem Ort gewesen sein oder, wenigstens ein Bücherwissen des Begriffs haben, erhält der Anwender eine positive Reaktion.
3-4	Der Anwender weiß, ob die Zielperson eine fundierte Vorstellung des Konzeptes hat. Sollte die Zielperson die Person in letzter Zeit mehrfach getroffen haben, oder an dem Ort gewesen sein, oder ein tiefer gehendes Wissen um den Begriff haben, erhält der Anwender eine positive Reaktion.
5+	Der Anwender weiß, ob die Zielperson eine tiefgreifende Kenntnis des Konzeptes hat. Sollte die Zielperson ein enger Freund der Person sein oder zu dem Ort eine besondere emotionale Beziehung haben oder ein fundiertes Interesse an dem Begriff haben, erhält der Anwender eine positive Reaktion.

Unvollständige Reprogrammierung (Mentales Handicap)

Wert: -2

Ein Charakter mit einer Unvollständigen Reprogrammierung ist früher einmal Deep-Cover-Agent für einen Geheimdienst gewesen, aber nach seiner Extraktion lief die Reprogrammierung überhastet ab, wurde unterbrochen oder es unterlief dabei ein unerwarteter Fehler. Entsprechende Überbleibsel der Tarnidentität blieben vorhanden und schießen dem Charakter unter besonders stressigen Situationen wieder in den Kopf.

Immer wenn der Charakter einer stressigen Situation ausgesetzt ist (zum Beispiel einer Befragung, einem Kampf oder einer Verletzung), muss er eine Willenskraft(4)-Probe ablegen. Sollte der Charakter die Probe nicht schaffen, übernimmt seine ehemalige Tarnidentität die Kontrolle. (Die Dauer der Übernahme hängt vom Spielleiter ab und kann von ein paar Minuten bis zu ein paar Stunden reichen, je nachdem was am besten ins Abenteuer passt.) Während dieser Zeit hat der Charakter die Persönlichkeit und die Erinnerungen der Tarnidentität und muss sich entsprechend verhalten. In einigen Fällen kann der Charakter sogar Fertigkeiten und Spezialisierungen „vergessen“, die er ansonsten besitzt, und er kann sie nur mit Abzügen oder sogar nur ausweichend verwenden.

Manchmal kann Stress auch die wahre Persönlichkeit eines Charakters dazu bringen, die Kontrolle wieder an sich zu reißen. Wenn er einer weiteren Stresssituation ausgesetzt wird, würfelt der Charakter eine erneute Willenskraft(4)-Probe. Schlägt diese

NEUE ZAUBER

Die folgenden Zauber wurden von Geheimdienstzauberern entwickelt um den verdeckten Agenten zu helfen. Normale Zauberer können sie nur lernen, wenn sie die entsprechenden Kontakte zu den richtigen Nachrichtendiensten haben.

Schallmauer (Illusion)

Art: P • Ziel: 4 • Dauer: S • Entzug: +1M

Schallmauer ähnelt dem Zauber Stille, aber anstatt einen großen Bereich von Stille zu erzeugen, erschafft er eine akustische „Mauer“ um den Wirkungsbereich. Wer sich innerhalb des Bereiches befinden, kann Geräusche von außerhalb nicht hören, aber Geräusche, die innerhalb der Zone entstehen, ganz normal wahrnehmen, und umgekehrt. Nur Geräusche, die sich von Innen nach Außen und umgekehrt bewegen, werden wie beim Zauber Stille blockiert. Der Zauber betrifft auch Geräusche im Ultra- und Infraschallwellenbereich.

Worterkennung (Wahrnehmung)

Art: M • Ziel: W • Dauer: S • Entzug: M

Worterkennung ist eine eingeschränkte und weniger eindringliche Form der Gedankensonde. Anstatt die kompletten Gedanken freizulegen, beschließt der Zauberspruch das Hirn mit einem Namen, Bild oder einem Ein-Wort-Konzept und misst die darauf folgende Reaktion des Ziels. Die Anzahl der Erfolge bestimmt das Minimum des erkennbaren Bekanntheitsgrades.

Um diesen Zauber anzuwenden, muss der Zauberer ihn gegen eine Person in seinem Blickfeld richten. Die Zielperson merkt, dass der Gedanke aus für sie nicht ersichtlichen Grund in ihrem Kopf aufgetaucht ist, und kann wie üblich versuchen zu erkennen, dass sie Opfer eines Zaubers wurde.

Hainsley ist ein ERLA-Zauberer in einem Spionageabwehrfall gegen zwei mögliche Maulwürfe der Seraphim, Tenant und Lowe. (Er hat nur zur Hälfte recht. Tenant ist der Seraphim-Maulwurf, Lowe ist sauber). Hainsley möchte sich noch nicht verraten und gleich eine Gedankensonde einsetzen, in der Hoffnung, durch seine Diskretion noch weitere Spione aufdecken zu können. Stattdessen zaubert er einen Worterkennungszauber, während er durch den Gang geht, und benutzt den Namen eines bekannten Seraphimoffiziers als Schlüsselbegriff.

Hainsley legt eine Hexereiprobe gegen Tenant ab und schafft 2 Erfolge. Während der Zauber den Namen sanft durch Tenants Gedanken sickern lässt, fängt Hainsley ein kurzes blitzartiges Erkennen auf. Tenant könnte für den Seraphimoffizier arbeiten oder den Namen auch einfach nur irgendwo aufgeschnappt haben. Der Beweis ist noch nicht ausreichend genug und reicht höchstens, um die Untersuchung fortzuführen. Hätte Hainsley mehr Erfolge erreicht, hätte das Signal eine stärkere Erkennung gezeigt, wodurch die Verbindung bewiesen worden wäre.

Hainsley legt eine weitere Hexereiprobe gegen Lowe ab und ist diesmal erfolgreicher, er schafft 4 Erfolge. Lowe hat jedoch überhaupt keine Verbindung zu diesem Namen, weshalb Hainsley keinerlei Erkennen feststellen kann. Hainsley fühlt sich ziemlich sicher, dass Lowe nicht für den Seraphimoffizier arbeitet – was natürlich nicht bedeutet, dass er nicht für jemanden anderen tätig kann ...

TARNSTUFE NORMALER GEGENSTÄNDE

Tarnstufe Typischer Gegenstand

12	Mikrochip, Ohrring
11	Münze, Passkarte
10	Armbanduhr, Armband, Zigarette
9	Kugelschreiber, Brieftasche, Credstick
8	Holdout-Pistole, Taschenbuch, CD-Spieler, Schuhe
7	Leichte Pistole, Gebundenes Buch, Taschensekretär
6	Schwere Pistole, großes gebundenes Buch (z.B. Lexikon), Plüschtier
5	Maschinenpistole, Gehstock, Ghettoblaster, Aktentasche
4	kleiner Kühlschrank, Desktopcomputer, Aktenkoffer
3	Gewehr, großer Kühlschrank
2	großer Koffer, Schuhschrank
1	Skier, Mobiliar

NEUE AUSRÜSTUNG

Die folgende Liste von Gegenständen kann häufig in den Händen von Spionen und verdeckten Mitarbeitern auf Geheimdienst-Missionen gefunden werden. Gelegentlich findet diese Art der Ausrüstung auch ihren Weg in die Schatten und könnte von freiberuflichen Schnüfflern oder Attentätern verwendet werden.

Ausrüstung tarnen

Geheimdienste tarnen ihre Spezialausrüstung oft als alltägliche Gegenstände, um den oberflächlichen Beobachter zu täuschen. Anstatt eine unendliche Liste an getarnten Gegenständen aufzuzählen, kann ein Spielleiter die folgenden Regeln für das Tarnen von Ausrüstung als Alltagsgegenstand verwenden.

Suchen Sie die Tarnstufe des Ausrüstungsgegenstandes heraus und vergleichen Sie sie mit der Tabelle Tarnstufe normaler Gegenstände (s.o.). Die Ausrüstung kann als ein Alltagsgegenstand getarnt werden, dessen Tarnstufe niedriger ist als die des Ausrüstungsgegenstandes. Sollte die Tarnstufe größer oder gleich der des Ausrüstungsgegenstandes sein, so muss die Tarnstufe des Ausrüstungsgegenstandes erhöht werden um die des Alltagsgegenstandes zu übersteigen. Jede Erhöhung der Tarnstufe um +1 erhöht die Kosten für den Gegenstand um 50%. Die Tarnstufe darf nicht um mehr als +3 erhöht werden.

Soll mehr als ein Ausrüstungsgegenstand innerhalb eines Alltagsgegenstandes getarnt werden, so muss die Tarnstufe der Ausrüstung wenigstens um 2 größer sein als die des Objektes, in der die Ausrüstung getarnt werden soll.

Da diese Ausrüstungsgegenstände Spezialgegenstände sind, die exklusiv für einen Nachrichtendienst hergestellt werden, ist es äußerst unwahrscheinlich, dass Shadowrunner sie auf der Straße erwerben können. Falls die Gegenstände aus einem Budgetpool bezahlt werden, besitzen sie eine Verfügbarkeit von 8/96 Stunden (siehe auch *Anfordern von Ausrüstung*, S. 30).

Agent Midnight wurde dazu abberufen, einen Professor der Magie, von von ihren Vorgesetzten erwünschte Informationen besitzt, zu entführen. Sie will sich als Collegestudentin ausgeben und plant, ihren Taser als Lehrbuch zu tarnen. Wenn sie nahe genug an den Professor herangekommen ist, will sie ihren Taser abschießen und ihn betäuben, um sich so leichter mit ihm in einen sicheren Unterschlupf entfernen zu können.

men ist, will sie ihren Taser abschießen und ihn betäuben, um sich so leichter mit ihm in einen sicheren Unterschlupf entfernen zu können.

Im Kapitel Ausrüstung im SR3.01D sieht man, dass ein Defiance Super Shock eine Tarnstufe von 4 hat. Der Spielleiter sieht dann auf der Tabelle Tarnstufe normaler Gegenstände nach und entscheidet, dass die Tarnstufe eines College-Lehrbuches bei 6 liegt. Um den Taser in das Buch einzupassen, muss die Tarnstufe des Tasers also mindestens 7 betragen. Diese Erhöhung der Tarnstufe um +3 erhöht die Kosten des Gegenstands um 150% (2.500¥).

Beim Tragen eines getarnten Gegenstandes entspricht der Grundmindestwurf, um die Tarnung zu entdecken, der Tarnstufe plus 4. Sollte der Beobachter einen oder mehr Erfolge würfeln, durchschaut er die Täuschung. Zusätzliche Erfolge enthüllen die wahre Natur des Gegenstandes. Getarnte Gegenstände täuschen keine Chemsniffer, Magnetanomaliedetektoren oder andere Sicherheitsüberwachungsgeräte, die nicht auf Optik basiert. Wenn eine Anlage, die normalerweise nicht durch die Tarnung des Gegenstandes genarrt werden kann, den Gegenstand scannt, wird die normale Tarnstufe des Gegenstandes benutzt. (Als Beispiel: Chemsniffer nehmen auch getarnte Chemikalien oder Schusswaffen wahr, während MA-Detektoren auch getarnte Elektronik aufspüren.)

Agent Midnight beschattet ihren Professor, während er durch einen Magnetanomaliedetektor einen geschützten Bereich betritt. Sollte Midnight mit ihrem getarnten Taser durch den Detektor gehen, so hat er für diese Überprüfung seinen ursprünglichen Wert von 4.

Im Folgenden sind einige getarnte Gegenstände aufgelistet, denen die Runner regelmäßig begegnen können:

Kugelschreiber-Mikro-Transceiver: Dieser Gegenstand sieht normalerweise recht teuer aus, nicht wie einer, den man im Zehnerpack im Stuffer Shack bekommt. Tatsächlich besteht er aus drei Geräten: einem Mikro-Rekorder (Stufe 1), einem Mikro-Transceiver (Stufe 1) (geeignet, um die Signale einer Lauschanwanze zu empfangen) und einem digitalen Speicherkern, der bis zu 500 Mp Daten speichern kann. Die Schraubkappe enthält einen kabellosen Hörer, damit der Anwender Gespräche über den Transceiver belauschen kann. (Der Transceiver hat eine Energiestufe von 0 und daher eine maximale Reichweite von 250 m.)

Chemische Kosmetik: Diese Gegenstände sehen aus wie ganz normale Kosmetik- oder Hygieneprodukte, z.B. ein Makeup-Stift, Lippenstift, Eau de Cologne oder Deo (Spray oder Roll-on). Diese „Kosmetika“ sind in Wirklichkeit jedoch Gele, die mit DMSO versetzt sind, vermischt mit einer pharmakologischen Chemikalie nach Wahl des Agenten. Der Makeup-Stift enthält 3 einzelne Chemikalien mit bis zu 10 Dosen. Der Lippenstift, das Eau de Cologne und das Deo enthalten eine einzelne Chemikalie, aber mehr Dosen (100 beim Lippenstift, Eau de Cologne und Deo Roll-on; 200 beim Spray).

Kofferrakete: Dieser Gegenstand sieht aus wie eine normale Aktentasche, enthält aber eine böse Überraschung: eine Einschuss-Sprengrakete. Um die Rakete scharf zu machen, hebt der Anwender die Aktentasche und dreht den Griff um 180°. Um die Rakete abzufeuern, drückt er auf das Messingnamensschild unterhalb des Griffes. Die Rakete hat die gleichen Werte wie eine M79B1 LAW-Rakete (S. 53, Arsenal 2060) mit halbiertem Reichweite.

Ausgehöhlte Objekte: Selbst in der mikro-digitalen Welt von Shadowrun spielt das klassische Hardcoverbuch mit der Aussparung zwischen den Seiten bei der Spionage immer noch eine wichtige Rolle. In diese Gruppe fallen auch die anderen Klassiker, wie der Koffer mit dem falschen Boden. Als Faustregel kann man davon ausgehen, dass der ausgehöhlte Raum nicht größer als die Hälfte des normalen Volumens des Objektes sein kann.



Spezialwaffen

Ares „Screech“ Überschallgewehr:

Das Screech ist die neueste Entwicklung von Ares Arms, die erste nicht-lerale Schusswaffe für den Einsatz bei Straßenkämpfen. Beim Abfeuern projiziert das Gewehr einen Strahl intensiver hoch-frequenter Schallwellen, die zu Übelkeit und Desorientierung bei metamenschlichen Zielen führen, wodurch sie harmlos werden, solange der Effekt anhält. Das Screech kann im Einzelschussmodus angewendet werden (um gezielt Anstifter innerhalb einer Menge auszuschalten) und in einem breitstrahligen Streu-Modus, mit dem mehrere Ziele erreicht werden können.



In Spielbegriffen verursacht das Screech temporären Betäubungsschaden, der im Laufe der Zeit verschwindet. Ziele, die von den Überschallwellen getroffen werden, machen eine Schadenswiderstandsprobe mit ihrer Willenskraft anstatt Konstitution. Panzerung wirkt nicht, Geräuschaufdämpfer schon. Normale Ohrstöpsel geben 3 Punkte „Panzerungs“schutz, durch Cyber-ohr-Dämpfer (S. 298, SR3.01D) bekommt man 4 Punkte Panzerung. Ein Stille-Zauber (S. 145, Schattenzauber 3.01D) oder eine Schallmauer (S. 33) verleiht einen Panzerungsschutz entsprechend ihrer Kraftstufe. Betäubungsschaden durch ein Screech verschwindet mit einer Rate von einem Kästchen pro Kampfrunde. (Spieler sollten diesen Schaden gesondert verzeichnen um ihn von anderen Formen von Betäubungsschaden unterscheiden zu können.)

Ein Screech kann im Einzelschussmodus und im Streumodus abgefeuert werden. Im Streumodus verwendet man die Regeln für Schrotflinten (S. 117, SR3.01D), um Streuung und Energieverlust zu klären. Der Choke der Screech kann beliebig zwischen 2 und 10 eingestellt werden. Sie wird von der gleichen Hüftbatterie angetrieben wie der Ares MP Laser III (S. 59, Arsenal 2060).

Charaktere verwenden zum Abfeuern der Screech ihre Laserwaffenfertigkeit. Um die Reichweite zu ermitteln, sieht man auf der Schrotflinten-Reichweitentabelle nach.

Zigaretten-Mikro-Rakete: Die Zigaretten-Mikro-Rakete scheint ein normales Nikotin-Stäbchen zu sein, anstelle des Tabaks enthält sie jedoch eine Miniaturrakete. Um sie aktivieren, zündet der Charakter die Zigarette normal an, was eine träge Sicherung in Gang setzt. Wenige Augenblicke später (lange genug, damit der Anwender einen Zug nehmen und mit der Rakete „zielen“ kann) wird die Rakete auf ein Ziel nicht weiter als 50 m entfernt abgeschossen. Es gibt zwei Arten solcher Mikro-Raketen: einen Splittergranaten-Sprengkopf, der besonders wirksam gegen Personen ist, und einen Explosiv-Sprengkopf zur erhöhten Sachbeschädigung.

Um eine Zigaretten-Mikro-Rakete abzufeuern, benötigt man eine eigene Fertigkeit. Für die Reichweite wird die Reichweitentabelle für Hold-Out-Pistolen konsultiert. Zigaretten-Mikro-Raketen können einzeln oder im Päckchen erworben werden. (In einem normalen Päckchen sind 12 Zigaretten.)

Verborgener Gegenstand

Kugelschreiber-Mikro-Transceiver

Chemische Kosmetik

- Kompakt-Make-Up (3 Chemikalien, jeweils 10 Dosen)
- Lippenstift (1 Chemikalie, 100 Dosen)
- Eau de Cologne (1 Chemikalie, 100 Dosen)
- Deo-Stift (1 Chemikalie, 100 Dosen)
- Deospray (1 Chemikalie, 200 Dosen)

Ausgehöhlte Objekte

- Gebundenes Buch (100 ECU / 0,04 FP)
- Koffer mit doppeltem Boden (0,2 FP)

Tarnstufe

9

Gewicht

4.500¥

—

9

—

10

—

9

—

9

—

9

—

9

—

0,5

7

—

4

1

300¥

1.500¥

1.000¥

1.000¥

2.000¥

60¥

330¥

Verborgene Waffen

Kofferrakete

Tarnstufe

6

Muni

1

Modi

EM

Schaden

12T (HE)

Sprengwirkung

-1/0,5 m

Streuung

2W6 + 2

Gewicht

2,5

Preis

1.400¥

Besondere Waffen

Ares „Screech“-Überschallgewehr

Tarnstufe

3

Muni

15

Modi

EM

Schaden

10S Bet.

Gewicht

6

Verfügbarkeit

24/3 Wochen

Preis

120.000¥

St. Index

3

Legalität

2-K

Zigaretten-Mikro-Rakete

12

1

EM

8S (f)

—

12/6 Tage

120¥

3

2-J

12

1

EM

10M

—

12/6 Tage

120¥

3

2-J

Kleidung

Null-Anzug: Ein Null-Anzug ist ein thermisch isolierter Ganzkörperanzug, der dazu gedacht ist, Körperwärme zu überdecken, was durch eine Kombination kühlender Mikrokapillaren und einen photoelektrischen Transformator, der Emissionen der Körperwärme im Infrarotbereich über die Bandbreite der meisten Infrarotmelder hebt, erreicht wird. Diese Technologie lässt den Anwender nicht nur für Infrarot-, sondern auch die meisten Bewegungsmelder unsichtbar erscheinen (letztere registrieren hauptsächlich plötzliche Wechsel in der Infrarot-Strahlung).

Charaktere, die einen Null-Anzug tragen, erhalten einen zusätzlichen +2-Modifikator gegen die Erfassung durch Infrarot- oder Bewegungsmelder. Dieser +2-Modifikator wirkt auch auf die Signatur des Charakters, falls ein Fahrzeugsensor ihn zu entdecken versucht. Der Nachteil ist, dass dieser Anzug extrem unhandlich ist, wodurch sich der Kampfpool des Charakters um 2 reduziert. (Sollte man den Null-Anzug mit einer anderen Form von Panzerung kombinieren wollen, treten die Regeln für Panzerungsschichten, S. 284, SR3.01D, in Kraft, wobei der Null-Anzug selbst einer Ballistikpanzerung von 8 entspricht.)

Gecko-Tape-Handschuhe: Diese Handschuhe weisen ein Trockenhaftmittel namens Gecko-Tape auf. Statt mit einem Klebstoff ist die Oberfläche des Gecko-Tapes mit Millionen mikroskopisch feiner Härchen bedeckt, die so klein sind, dass sie auf molekularer Ebene mit der Oberfläche eines anderen Objektes verschmelzen. Die Bindungskraft eines einzelnen Härchens ist unbedeutend, in Kombination mit Abermillionen anderer Härchen reicht sie jedoch aus, dass sich daran selbst ein Troll umgedreht von der Decke hängen lassen kann.



Gecko-Tape-Handschuhe gibt als Set, zu dem die Handschuhe, Knieschützer und Überzugsohlen für die Schuhe gehören. Benutzt man es zum Klettern, wird der Charakter behandelt, als würde er unterstützt klettern, wobei sich seine Bewegungsrate nicht verändert. (Mit anderen Worten: Der Modifikator von -10 für unterstütztes Klettern, wird angewandt, die

Klettergeschwindigkeit jedoch nicht reduziert.)

Ein großer Nachteil des Gecko-Tape besteht in seiner Empfindlichkeit gegenüber Wasser. Sollte es jemals feucht werden, ist es solange wirkungslos, bis es wieder trocknen konnte. (Erhitzte Luft zerstört die Oberfläche, so dass die Handschuhe bei Raumtemperatur trocknen müssen, ein Prozess, der mehrere Stunden in Anspruch nehmen kann.)

Sichtverstärker

Nachtsichtkontaktlinsen: Nachtsichtkontaktlinsen bestehen aus einem mehrlagigen magneto-plasmischen Gel, das einströmendes Licht verstärkt, wodurch der Anwender im Dunkeln normal sehen kann. Die verwendete Technologie ähnelt der von Flachbildschirm-Fernsehern, wobei sich die Linsen mit jedem Blinzeln wieder aufladen.

Charaktere mit Nachtsichtkontaktlinsen werden behandelt wie solche mit kybernetischen Lichtverstärkern. Nachtsichtkontaktlinsen können mit anderen technologischen Geräten (wie Cyberaugen oder Brillen) kombiniert werden, um so das Äquivalent von natürlicher (also nicht-kybernetischer) restlichtverstärkender Fähigkeit zu erlangen, wobei

sie natürliche Sicht nicht noch weiter verstärken können. Nachtsichtkontaktlinsen sind sehr empfindlich gegen intensives Licht und halten im Vergleich zu Cyberaugen oder Brillen nicht lange. Sollten sie für mehr als fünf Minuten normalen Lichtverhältnissen ausgesetzt sein, brennen sie aus und werden nutzlos. Darüber hinaus verdoppeln sie die Auswirkung eines Blitz- oder Blendangriffs (wie z.B. durch Blitzlichter oder den Zauber Blitz). Ein Blitzangriff brennt die Linsen ebenfalls sofort aus.

Kommunikation

Funkauslöser: Ein Funkauslöser ist ein spezialisierter Funkempfänger. Wenn ein Anwender die Nummer des Auslösers wählt, sendet der Auslöser ein Signal an einen elektronischen Apparat, der dadurch eingeschaltet wird. Als Beispiel: Ein Funkauslöser kann eine Bombe fernzünden oder er kann ein AOD-Spürsignal einschalten. Ein Funkauslöser ist nur in einem Bereich wirkungsvoll, in dem Mobilfunk erreichbar ist. Wird er aus dem Mobilfunk-Empfangsbereich entfernt, kann er nicht aktiviert werden.

HF-Ortungsgerät: Mit einem empfindlichen Hochfrequenzortungsgerät kann ein Orter eine Übertragung über eine lange Strecke hin genau orten. Die meisten Geheimdienste benutzen diese mobile Variante für die lokale SIGNIT-Unterstützung.

Ein HF-Ortungsgerät funktioniert wie ein Funkscanner (S. 289, SR3.01D) und überwacht und scannt Hochfrequenzen auf dieselbe Art und Weise. Ein HF-Ortungsgerät kann darüber hinaus ein abgefangenes Signal auf den Punkt genau lokalisieren. (Wenn es sich durch die Frequenzen bewegt, muss eine Scannerprobe gemacht werden, wie sie auf S. 289 in SR3.01D beschrieben wird.)

Um ein Signal auf den Punkt genau aufzuspüren, ist eine Scannerprobe gegen einen Mindestwurf erforderlich, der der Stufe des übertragenden Gerätes +3 entspricht. Elektronische Kriegs-

Kleidung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Null-Anzug	–	20	16/14 Tage	15.000¥	3	Legal
Gecko-Tape-Handschuhe	8	–	6/72 Stunden	250¥	1,5	Legal
Sichtverstärker	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Kosten	Straßenindex	
Nachtsichtkontaktlinsen	12	–	6/48 Stunden	300¥	2	

führung kann dabei als Ergänzende Fertigkeit eingesetzt werden (siehe *Ergänzende Fertigkeiten*, S. 97, SR3.01D). Das übertragende Gerät muss wenigstens 30 Sekunden lang betrieben werden (10 Kampfrunden), jeweils 30 zusätzliche Sekunden fügen der Probe einen weiteren Würfel hinzu, bis zu einem Maximum der doppelten Stufe des HF-Ortungsgeräts. (Der Einfachheit halber sollten die Spieler nur eine Probe ablegen, am Ende der Scanzeit.) Fällt die Probe erfolgreich aus, kann das Ortungsgerät den Sender lokalisieren und den Standort bis zu einem gewissen Grad genau bestimmen.

HF-Ortungsgeräte können das Signal eines Senders nur innerhalb dessen Reichweite bestimmten (die von der Energietufe des Senders abhängt). Besonders empfindliche Modelle mit einem größeren Empfangsbereich, die dann das Signal des Senders auf bis zu das 10fache seiner Übertragungsreichweite bestimmen können, sind ebenfalls erhältlich. Diese Modelle sind in der Regel sperriger, da sie große Antennen benötigen, um ihre Empfindlichkeit zu erhöhen.

Modelle von der Größe einer Aktentasche verdoppeln die normale Übertragungsreichweite, während Einheiten in Rucksackgröße die Reichweite verfünfachen. Die empfindlichsten Versionen (mit 10facher Reichweite) sind äußerst sperrig und werden in der Regel mit Fahrzeugen transportiert.

Universalempfänger: Universalempfänger sind modifizierte Mobiltelefone, mit denen man eine Mobiltelefon-Kommunikation abhören kann. Im Prinzip fangen sie die drahtlosen Signale zwischen den Mobiltelefonen und dem nahe gelegenen Sendemast einschließlich der Telefonnummer des sendenden Mobiltelefons ab. (Das hat einen großen Vorteil allen anderen Methoden gegenüber, wie z.B. Triangulation, bei der man vorher die Telefonnummer des Mobiltelefons herausfinden muss.)

Um einen Universalempfänger einzusetzen, muss der Anwender in Reichweite des Sendemastes sein, über den die Zielperson telefoniert. (Um es einfach zu machen, sollte der Anwender in Blickweite des Telefonierenden sein.) Dann wird eine Probe mit der Gerätetufe gegen einen Mindestwurf von 5 abgelegt. (Der Spielleiter darf je nach Situation Mali aufgrund von elektromagnetischen Störungen anwenden, dafür kann die Tabelle *Modifikatoren für Sensorproben* auf S. 136 in SR3.01D zu Rate gezogen werden.) Bei einem einzelnen Erfolg hat der Anwender den Telefonanruf abgefangen und kann versuchen, das Gespräch zu belauschen. Kommen bei der Probe 3 oder mehr Erfolge heraus, so hat der Anwender auch die Telefonnummer des angepeilten Mobiltelefons herausgefunden.

Überwachungsmaßnahmen

Bildbearbeitungssoftware: Mit dem Beginn des Digitalbildes um den Jahrtausendwechsel gab es auch einen entsprechenden Anstieg der Verbreitung von Bildbearbeitungssoftware. Die meiste kommerzielle Software ist schon so gut im Manipulieren von Bildern, dass selbst ein aufmerksamer Beobachter davon zum Narren gehalten werden kann, und glaubt, das Bild sei echt.

Ein Charakter, der ein falsches oder manipuliertes Bild erstellen will, benötigt dazu einen Computer mit einer Bildbearbeitungssoftware. Um ein Bild zu verfälschen, muss der Charakter eine offene Computerprobe ablegen und kann dabei je nach Situation eine optisch basierte Wissensfertigkeiten als ergänzende Fertigkeiten einsetzen. Zu den passenden Beispielen gehören Fotografie, Kunst, Kunstgeschichte, Grafik-Design usw. Das Ergebnis der offenen Probe entspricht dem grundlegenden Mindestwurf für die Wahrnehmungsprobe, um die Fälschung als solche zu erkennen.

Film-Fotografie: Obwohl die digitale Fotografie die Film-Fotografie in nahezu allen Facetten des Lebens verdrängt hat, ist die letztere noch immer die künstlerischste Form der Fotografie. Auch in Geheimdienstkreisen wird sie immer noch gerne angewendet, da sie den kommerziell erhältlichen Digitalkameras bezüglich der Auflösung und dem Einsatz von besonders empfindlichen Filmen haushoch überlegen ist. Mit der Film-Fotografie kann ein Agent auch unter schlechten Licht- oder anderen erschwerenden Sichtverhältnissen Aufnahmen machen, ohne sich durch einen Blitz zu verraten.

Infrarot-Film: Infrarot-Film ist besonders behandelter Film, der empfindlich für Infrarot-Strahlung ist. Damit kann ein Fotograf Bilder im Dämmerlicht oder sogar Dunkeln machen, ohne auf einen Blitz angewiesen zu sein. Bilder, die mit Infrarot-Filmen gemacht wurden, entsprechen dem, was man mit kybernetischer Lichtverstärkung erreichen kann.

Manaempfindlicher Film: Manaempfindlicher Film ist ein speziell behandelter Film, der in der Lage ist, magische Aktivitäten und astrale Bilder auf Film zu bannen. Die Technik selbst stammt von den frühen Silber-Daguerrotypien des 19. Jahrhunderts ab, als die Fotografie noch in ihren Kinderschuhen steckte. Zu dieser Zeit fingen viele Daguerrotypie-Platten geisterhafte Bilder ein, von denen man Anfangs annahm, sie seien auf Entwicklungsfehler zurückzuführen. Nach dem Erwachen konnten magische Forschungen die Phantome jedoch als Astrale Bilder enthüllen. Eine ähnliche Art der Fotografie, die Kirlian-Fotografie, zeigt verschiedene Formen der Aura-Emissionen und astraler Zauberspruchsignaturen.

HF-SCANNER-GENAUIGKEIT

Erfolge	Genauigkeit
1	Innerhalb von 2 Kilometern
2	Innerhalb von 1 Kilometer
3	Innerhalb von 500 Metern
4	Innerhalb von 10 Metern
5+	Innerhalb von 1 Meter

Kommunikation	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Funkauslöser	12	—	4/48 Stunden	100¥	1,5
HF-Ortungsgerät	8	1	Stufe+2/48 Std.	Stufe x 200¥	2
Extra Empfindlich (2x)	4	5	Stufe+3/72 Std.	Stufe x 250¥	2,5
Extra Empfindlich (5x)	2	10	Stufe+4/96 Std.	Stufe x 500¥	3
Extra Empfindlich (10x)	—	25	Stufe+5/8 Tage	Stufe x 1.000¥	4
Universalempfänger	10	—	Stufe+4/96 Std.	Stufe x 250¥	2,5



Manaempfindliche Filme benötigen einen besondere Kameras und Filmplatten. Die Aufnahme mit einem manaempfindlichen Film ist ein langwieriger und aufwendiger Prozess, der eine komplexe Handlung erfordert. Die Kamera enthält nur eine Platte, und das Wechseln der Platten erfordert ebenfalls eine komplexe Handlung.

Der Wirkungsgrad des manaempfindlichen Films hängt sehr stark von dem zu fotografierenden Phänomen und der Fertigkeit des Fotografen ab. Manaempfindliche Filme fangen manifestierte Zauberer und Geister ein, ohne eine Fertigkeitsprobe erforderlich zu machen. Andere Phänomene – Hintergrundstrahlung, duale Critter, gescannte Auren oder eine Zauberspruchsignatur – benötigen eine Fertigkeitsprobe (üblicherweise in einer Wissensfertigkeit, die mit Fotografie zusammenhängt). Die Anzahl der Erfolge wird dabei halbiert und so betrachtet, als habe der Anwender sie bei einer astralen Wahrnehmungsprobe erhalten.

Chips

Aliaschips: Aliaschips sind Personafix-Chips – BTLs, die die Persönlichkeit des Anwenders mit der des Chips überschreiben. Anders als die BTL-Personafixe für rechtswidrige Unterhaltung enthält der Aliaschip die Persönlichkeitsmerkmale und das Wissen normaler Leute: Hausmeister, Sekretäre, Stuffer Shack-Verkäufer usw. Verdeckt arbeitende Agenten und Deep-Cover-Agenten benutzen diese Chips oft, um die Persönlichkeit ihrer Tarnidentität nachzuahmen und Spionageabwehrmaßnahmen leichter entgehen zu können. Die verwendete Stufe ist häufig proportional zur Stufe der Infiltration: Einmalige Missionen, die nur eine einfache Tarnung erfordern, kommen mit Aliaschips der Stufe 1 oder 2 aus, wohingegen Langzeit-Tarnungen für Deep-Cover-Agenten hohe Stufen von 8, 9 oder sogar 10 benötigen.

Allgemeine Programmoptionen für Aliaschips können Cluster, Implantat, Einweg, Optimierung, Partielle Amplitudenkontrolle und Individuell sein. (Siehe S. 90, *Arsenal 2060* für weitere Informationen über das Programmieren von BTLs.) Gelegent-

lich kann ein Aliaschip auch eine Black Death-Option enthalten, die SimSinn-Variante des alten Spionagetricks der Cyanidkapsel im Backenzahn. Der typische Auslöser für die Black Death-Option ist die Terminierung des Aliaschips.

Aliaschips existieren nur zum direkten Einsticken, von Chips für die Verwendung mit einem Dreamdeck hält man nicht viel, da ein Abspielgerät zu verdächtig für einen Undercover Agenten ist.

Fahrzeuge

MCT Indrahar O-5P Überwachungsdrohne: Die Indrahar O-5P Überwachungsdrohne ist eine spezialisierte Nachrichtendrohne, die nur ans Militär und an Nachrichtendienste verkauft wird, vor allem im Fernen Osten, wo sie ein gebräuchliches Produkt des Imperial Military Intelligence, des Korean Central Intelligence und des Wanguo Anbu von Shaanxi ist. Vor Kurzem tauchte die Indrahar auch in Nordamerika auf, wo sie von Saitos Streitkräften für nachrichtendienstliche Tätigkeiten eingesetzt wird.

Ähnliche Modelle: Ilyushin IL-86 „Maskirovka“, ATT Nachtfalke

Weitere Merkmale: ECCM 6, Verbesserte Sensoren 6, Fernsteuerinterface, Rigger-Anpassung

Ford E-255 Media Van: Die „M“-Variante der kommerziellen Ford E-255-Serie ist ein Massenprodukt für Medienagenturen auf der ganzen Welt. Neben ausreichend elektronischen Steckplätzen für Aufnahmeausrüstung enthält der E-255M auch einen Teleskop-Signalturm, durch den sich die Übertragungsreichweite erheblich vergrößert. Nachrichtendienste finden dieses Modell ebenfalls sehr ansprechend, da seine Allgegenwart ein elektronisches Überwachungsteam einen unauffälligen Einsatz ermöglicht.

Ähnliche Modelle: Opel-DeMeKo Vigila, GMC Savana (die NewsNet-Sonderanfertigung)

Weitere Merkmale: Elektronische Steckplätze, große mobile Satellitenschüssel, Signalverstärker 4, Satellitenuplink 3

Software	Verfügbarkeit	Kosten	Straßenindex		
Bildbearbeitungssoftware	4/48 Std.	650¥	1		
Überwachungsmaßnahmen					
Fotografische Filmkamera	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Kommerzielle Qualität	6	0,5	4/24 Std.	250¥	1
Professionelle Qualität	6	1	6/48 Std.	2.500¥	1
Fotografischer Film					
Farbe/SW (pro 25 Bilder)	9	–	4/24 Std.	1¥	1
Infrarot (pro 25 Bilder)	9	–	6/48 Std.	10¥	1
Manaempfindlicher Film Kamera	4	2,5	6/8 Tage	5.000¥	2
Manaempfindlicher Film (pro Platte)	7	0,5	6/8 Tage	50¥	2
Chip	Dreamdeck-Grundpreis	Direct-InputGrundpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Aliaschip	NA	Stufe x 75¥	6/24 Std.	1	3-Y



Fahrzeugzubehör

„Peel'n'Stick“-Fahrzeugpanzerung: Die Peel'n'Stick-Panzerung besteht aus Panzerplatten mit einem Haftstoff auf der Rückseite, die als zeitweiliger Schutz auf Fahrzeugen angebracht werden können. Die Peel'n'Stick-Panzerung funktioniert wie eine herkömmliche Fahrzeugpanzerung und addiert ihre Stufe (bis zu 3 Punkte) zur normalen Panzerung eines Fahrzeugs hinzu. Nach 24 Stunden verliert der Haftstoff seine Klebkraft und die Platten fallen herunter. Sollte ein Angriff mit einem Grundschatensniveau von mehr als dem doppelten Wert der Panzerung auf das Fahrzeug treffen, wird die Wirkung der Peel'n'Stick-Panzerung um -1 reduziert.

Das Anbringen einer Peel'n'Stick-Panzerung dauert 6 Stunden und erfordert keine Fertigkeitsprobe. Sie reduziert die Ladekapazität um $(Rumpf^2 \times 5)$ kg, verbraucht aber keine Frachtpunkte. Die Kosten der Peel'n'Stick-Panzerung entsprechen ihrem Gewicht x Stufe in Nuyen. (Mit anderen Worten: Stufe x $Rumpf^2 \times 5$ Nuyen.)

Verbesserte Fahrzeugsensoren: Normale Fahrzeugsensoren haben nur eine Vergößerungsmöglichkeit von Sensorstufe x 20 (S. 135, SR3.01D). Verbesserte Fahrzeugsensoren erhöhen die

Vergrößerung auf Sensorstufe x 500. Verbesserte Fahrzeugsensoren verstärken außerdem die Audiofähigkeiten des Sensors und ermöglichen es ihm, Geräusche mit normaler Zimmerlautstärke auf diese Entfernung wahrzunehmen. Diese Verstärkung kosten das Fahrzeug jedoch alle nicht audio-visuellen Sensoren, wie z.B. Radar. Verbesserungen der audio-visuellen Erfassungsmöglichkeiten (wie Wärmebildsensoren, Sensoren im Hoch- oder Niederfrequenzbereich, Blitzkompensierung usw.) können zu den verbesserten Fahrzeugsensoren hinzugefügt werden, und zwar bis zu einem Maximum entsprechend der Sensorstufe.

Designspezifikationen

Siehe Tabelle „Verbesserte Sensoren“

Modifikationsspezifikationen

Siehe Tabelle „Verbesserte Sensoren“

Werkzeug: Fahrzeugwerkstatt

Grundzeitraum/Fertigkeit:

16 Stunden pro Stufe / Elektronik (B/R)(4)

VERBESSERTE SENSOREN

Sensoren-Stufe	Frachtpunkte*	Designpunkte	Modifikationskosten	Gewicht (kg)	Verfügbarkeit	Straßenindex
1	0/1	50	5.000¥	12	4/7 Tage	2
2	1/2	75	7.500¥	20	4/10 Tage	2,5
3	2/3	100	10.000¥	25	5/14 Tage	3
4	2/3	125	12.500¥	35	6/21 Tage	3,5
5	3/6	150	15.000¥	50	8/30 Tage	—
6	4/8	200	20.000¥	75	10/45 Tage	—
7	6/9	300	30.000¥	110	12/60 Tage	—
8	10/12	500	50.000¥	150	14/3 Monate	—
9	12/16	1.000	100.000¥	200	16/6 Monate	—
10	16/20	5.000	500.000¥	250	18/1 Jahr	—

*Der erste Wert ist die Anzahl der Frachtpunkte, die verbraucht werden, wenn der Sensor in der Designphase in das Fahrzeug eingebaut wird. Der zweite Wert steht für die FP, die bei einer nachträglichen Modifikation verbraucht werden.

Modell	Hand.	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
MCT Indrahar O-5P	4	60/300	20	3	0	6	0	3	6	2	100
Ford E-255M	4/8	85	4	4	0	2	2	—	0	40	1.180

Modell	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verf.	Preis
MCT Indrahar O-5P	—	—	J (500 l)	3 km/l	—	STOL	Großes ULF	1,5	6/6 Tage	108.825¥
Ford E-255M	1 + 1b	2d + 1x	D (100 l)	4 km/l	—	—	Van	1	2/48 Std.	37.900¥

DER PFAD DES ADEPTEN



⦿ Ich denke, ich weiß einiges über die Bewohner der Schatten, und dass ich mit den neuesten Fortschritten vertraut bin, sei es nun auf technischem, sozialem oder magischem Gebiet. Aber eines Nachts, als ich vor Kurzem um die Häuser zog, musste ich von einem Kumpel bei ein paar Drinks erfahren, dass ich keine Ahnung von Adepten habe. Ich musste erkennen, dass es schon Jahre her ist, seit ich das letzte Mal einen von denen gesehen habe, deren Magie nicht nur eine sehr persönliche, sondern auch eine sehr physische Komponente an den Tag legt. Ich dachte mir, es könnte interessant sein, wenn mein Kumpel den Schattenland-Nutzern einige Einsichten in die Gedankengänge der Leute anbietet, die paradocherweise die am wenigsten verstandenen Magieanwender sind. Er ist ein bisschen sehr Akademiker, weil er ja studiert hat und so, aber er weiß, wovon er redet.

⦿ Captain Chaos

Übertragen: 20. Dezember 2063 um 16:44:06 Uhr (PST)

von Elan Vital

Ich bin, nachdem was die meisten von euch über Adepten wissen, ein Anhänger des inneren Pfades. Seit der ersten Manifestation der adeptischen Kräfte haben die Theoretiker unter den Zauberern und Akademikern versucht, diese besondere Ausdrucksform der Magie zu klassifizieren und zu kategorisieren. Erst vor wenigen Jahren hat die akademische Welt eingeräumt, dass die Bandbreite der adeptischen Kräfte deutlich breiter wurde, und so die alten Schubladen nutzlos werden lässt. Viele adeptische Fähigkeiten sind einfach nicht ausreichend ausgeprägt, sichtbar und offenkundig genug um sie mit den traditionellen Methoden zu kategorisieren. Die unwirksamen Versuche der wissenschaftlichen Gemeinde, die adeptischen Fähigkeiten definitiv zu katalogisieren, unterstreichen nur die einfache Wahrheit, dass es der Sechsten Welt immer noch an umfassenden Definitionen fehlt, was es bedeutet, ein Adept zu sein.

⦿ Die Wahrnehmung der Adepten durch die Massen hat auch länger gebraucht. Während gut einer Dekade nach dem Erwachen wurden jene, deren Gabe sich hauptsächlich als innere Magie entpuppte, weitgehend ignoriert, da sich die Massen auf die auffälligeren Bereiche der Hexerei und der Beschwörung konzentrierten.

⦿ Magister

⦿ Es hat auch nicht geholfen, dass der erste Ausbruch der Adeptenkräfte bei vielen ein diskreter Schub der natürlichen Fähigkeiten des Einzelnen waren und nicht besonders auffielen. Erst als Rodney Cole bei den Olympischen Spielen 2018 die hundert Meter Sprint in unter 8,5 Sekunden lief, fingen die Leute an, zu begreifen.

⦿ Olympiad



Sich beständig neu entfaltende Variationen und vorher unentdeckte Fähigkeiten sind nicht ungewöhnlich. Die adeptischen Kräfte akkurat zu kategorisieren hat sich bislang immer als nahezu unmöglich herausgestellt, da sich ähnliche Kräfte auf so viele verschiedene Arten manifestieren. Intensive Konzentration und intensives Training können die Fähigkeiten eines Adepten formen, aber manchmal übernimmt das Unbewusste die Art wie sich eine Kraft manifestiert.

» Da drin steckt ein interessanter Gedanke. Die meisten Magieanwender konzentrieren bewußt ihre Willenskraft. Die Tatsache, dass ein Adept seine Magie wenigstens teilweise unbewusst formen kann, ist ziemlich einzigartig, ja direkt gegensätzlich zu einigen Lehrmeinungen über die Natur des Mana.

» Miss Tick

» Ja, das Feld erweitert sich dauernd. Gerade diese Woche musste ich erfahren, dass mein Schieber ein Adept ist. Er hat sein Talent dazu missbraucht, um uns bei unseren Verhandlungen in die Enge zu treiben. Es stimmt was nicht mit der Welt, sag ich dir, wenn man nicht mal mehr seinem eigenen Schieber trauen kann.

» Crow

» Klar. Und du glaubst ich hab immer noch nichts von Dinahs Pheromonen mitbekommen? In der Liebe und im Geschäft ist alles erlaubt, Kumpel.

» Chessman

Seit dem ersten registrierten Vorfall damals in den 2010ern hat sich das Verständnis und die Wahrnehmung über Adepten und was sie können deutlich verändert. Es wurde mehr und mehr klar, dass jene, die mit der inneren Magie begabt sind, von Natur aus über vielseitige Möglichkeiten verfügen, Mana unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen und Kräfte zu verleihen. Diese Fähigkeit und das ganze Geld und Interesse, dass in die Forschung fließt, weist Adepten als ein Segment der magischen Gemeinde aus, das den größten Zuwachs zu verzeichnen hat.

» Eine MIT&T Studie hat gezeigt, dass die adeptische Bevölkerung in den letzten 5 Jahren weltweit um 3 Prozent zugenommen hat. Charles University und Cambridge gehen sogar von 5 Prozent aus.

» Silicon Mage

» Das hat nur etwas mit der Tatsache zu tun, dass man inzwischen neue Wege gefunden hat, bislang unerkannte Adepten zu identifizieren, und so die Zahlen anpassen zu können. Damit wird es nicht wirklich zu einem Fall des Zuwachses an Adepten in der Bevölkerung, sondern mehr einer Entdeckung von bereits existierenden Talenten.

» Talon

ENTLANG DES WEGES

Mein Benutzername, Elan Vital, ist ein Begriff, den Henri Bergson, ein französischer Philosoph aus dem 19. Jahrhundert geprägt hat. Es war sein Begriff für den „Stoff aus dem das Leben ist“. Ihr müsst mich entschuldigen, wenn ich ein wenig akademisch werde, aber Elan Vital definiert viel eher die hypothetische Kraft, die für die Evolution des menschlichen Willen verantwortlich ist. Ich mag den Namen und Bergsons Konzept, und würde er heute in der Erwachten Welt leben, so könnten seine Gedanken die Konzepte der unterschiedlichen adeptischen Wege deutlich besser beschreiben als meine eigenen es können. Müsste

ich sein Denken weiter tragen, so würde ich vorschlagen, dass in den metamenschlichen Spezies der magische Ausdruck durch bewusste Introspektion und unbewusste Restbilder (ein Bild, dass der Adept nach außen projiziert) ähnlich stark beeinflusst wird.

Bevor ich aber nun endgültig die Leser verscheuche, lasst es mich einmal so formulieren: In der Praxis sind die Wege, denen Adepten folgen, täuschend einfach und ein natürlicher Aspekt der Entwicklung eines Adepten. Für den Theoretiker sind sie allerdings auch gleichzeitig sehr komplexe Konzepte, die er nur schwer fassen kann. Im Bewusstsein, etwas vielleicht zu sehr zu vereinfachen, ein Weg ist ein Fokus für persönliche Entwicklung, ein Pfad, dem der Adept bewusst oder manchmal unbewusst folgt, hin zu einem persönlichen Ideal. Dieser archetypische Fokus und sein ihm innenwohnender Ausblick definiert die Fähigkeiten eines Adepten, seine innere Magie auf bestimmte Arten zu kanalisieren. Zum Beispiel werden die Fähigkeiten einer Anhängerin des Künstlerweges wahrscheinlich kaum zerstörerischer Natur werden, wenn sich ihre Gabe normalerweise auf Erschaffen konzentriert. Wohingegen ein Adept, der dem Sprecherweg folgt, von Natur aus eher sozial ausgerichtete Kräfte entwickeln wird, im Gegensatz zu physischen.

» Aha, ein Weg definiert also die Fähigkeiten eines Adepten?

» GnuB

» Unzweifelhaft lenken Wege die Art und Weise, in der ein Adept seine Fähigkeiten entwickelt. Bei einigen Adepten drücken sich diese Fähigkeiten spontan aus, bei anderen werden die Fähigkeiten durch konzentriertes Training entwickelt. Einige Kräfte, insbesondere Metamagie, scheinen nur durch formales Training erreicht werden zu können. Anscheinend ist es so, dass Adepten, die ihre Fähigkeiten intuitiv entwickeln, leichter lernen, wobei jene, die ihre Talente durch bewusste Übung kultivieren, mehr Kontrolle über die Richtung, zu haben scheinen. Und dann gibt es natürlich immer noch die Tatsache, dass dein Unterbewusstsein manchmal dunkle und verstörende Dinge beherbergt, wie unterdrückte Gefühle und verborgene Animositäten, die die persönliche Entwicklung des Adepten beeinflussen können.

» Hiro

» Die eigentliche Frage ist doch, verstärkt Magie deine natürlichen Interessen oder wird dein Weg durch die Fähigkeiten, die du ausdrückst, definiert? Schickt deine Gabe dich einen bestimmten Pfad entlang oder wählst du den Pfad, dem du folgst? Das wird schwierig, oder?

» Silicon Mage

» Ich wette dein Piercing, dass einige Kons da draußen schon ihre Teams voller Verhaltenstherapeuten und Gedankenkontroll-Technikern darauf angesetzt haben, wie man die inhärenten Fähigkeiten eines Adepten formen kann, durch so muntere Methoden wie strikte Kontrolle der Umgebung während der Kindheit, Response Conditioning und andere manipulative Methoden, die sich ihre kranken Hirne einfallen lassen. Überlegt euch nur einmal, was ein Kon mit einer ganzen Armee selbstgebauter Adepten anfangen könnte.

» Tom-Three

In den westlichen Kulturen werden „Wege“ nicht als Glaubenssache, Verhaltenskodex oder symbolische Konstrukte gesehen, wie die Traditionen der Zauberer. Sie sind deutlich weniger eingeschränkt und reflektieren viel mehr die Persönlichkeit des Individuums, seine Ideale und seinen Blick auf das Leben. Daher folgen die meisten Adepten einem Weg, wissenschaftlich oder nicht, obwohl es viele kulturelle und individuelle Varianten gibt. Und tatsächlich können die meisten Wege, die wir hier betrach-



ten, als Archetypen der westlichen Kulturen gesehen werden, und weniger als globale Verallgemeinerungen. Die westliche Magietheorie sieht „Wege“ als persönlich, wobei andere Kulturen rund um den Globus glauben, diese Lebenspfade sind untrennbar mit anderen kulturellen Sitten und Gebräuchen und den Glaubensrichtungen verbunden.

Man sollte auch anmerken, dass es einige Adepten gibt, die ihren Weg immer noch suchen und andere, die ihn nie finden werden. Diese werden manchmal „Verlorene“ genannt und haben es unausweichlich schwieriger, ihre Fertigkeiten und Gaben zu entwickeln, ohne den Fokus, den ein Weg darstellt.

• Diese „Verlorenen“ sind nicht so ungewöhnlich, wie Elan annimmt. Einige Leute haben einfach nicht die entsprechende Persönlichkeit, die es braucht, um einen Weg anzunehmen. Andere meinen, sie treiben davon wenn etwas passiert, durch das sie ihre Richtung verlieren oder was ihren Glauben an den Weg erschüttert. Und wieder andere haben sich nie damit abgefunden, dass sie Erwacht sind. Ohne den Fokus, den ein Weg bietet, ist es schwieriger, die adeptischen Kräfte und Gaben zu entwickeln, und seine Magie wird unter diesen Umständen normalerweise eher durch Notwendigkeit und Bedürfnis kanalisiert.

• Kwai Chang

DER WEG DES GEISTES

Ein Teil meiner Verantwortung bei diesem Upload – und damit wahrscheinlich die einfachste aller Aufgaben dieses Projekts – ist es, die Philosophie des Geistweges zu erklären, dem ich folge. Der Geistweg umfasst die Harmonie der physischen und astralen Welten. Die physische Welt ist eine leere Hülle ohne die astrale, und viele Mysterien und Geheimnisse des Lebens und der Geister enthüllen sich einem, wenn ein Adept diesen Weg wählt. Ich erlernte die Führung auf meinem Weg durch meinen Großvater, der einst ein Essay für Shadowland unter eben jenem Aspekt schrieb.

Alle Anhänger des Geistweges haben die Sicht, die Befähigung nach Belieben auf die Astralebene zu schauen. Ohne diese Fähigkeit ist es unmöglich, das Zentrum des Ideals, das der Weg anstrebt, die Essenz der „anderen Welt“ und seine Auswirkung auf deine Persönlichkeit, deine Willensstärke und die Kraft deines Geistes zu finden. Es ist nicht notwendig, den Körper auf diesem Weg zu entwickeln. Während ich meinen Körper gerne aus Gesundheitsgründen in Form halte, empfiehlt der Weg nicht den Aufbau körperlicher Stärke oder Gesundheit, wie es der Weg des Athleten oder der Weg des Kriegers favorisieren.

• Ich denke, der Körper braucht seinen Geist und der Geist braucht seinen Körper, besonders für den Erwachten. Denk bloß mal an all die Zauberer, die sich auf der Astralebene verloren haben, deren Geister sich von ihren Körpern trennen: Sie alle starben nach kurzer Zeit. Ich würde Lesern immer anraten, eine Harmonie zwischen Körper und Geist zu erhalten.

• Fortune

Meine Spezialität ist das Studium der metamenschlichen Seele, Aura, Lebenskraft oder wie auch immer man diesen „Stoff, aus dem das Leben“ ist nennen mag. Ich benutze meine Gabe um zu lernen und ich habe gelernt, das Astrale zu studieren, eine Welt voller verborgentlichem Wissen für jene, die bereit sind, es zu suchen. Ich habe das vollste Vertrauen darin, dass ich jeden Fall, den ich aus professionellen Gründen annehme, sei es nun als Privatdetektiv oder im Auftrag eines Regierungsdiensstes, auch erfolgreich lösen werde. Ich bin überragend im Lösen

von Rätseln und dem Entwirren von Geheimnissen, und ich habe mich immer auf meine Führung durch die Astrale Welt verlassen.

• Das kann ich bezeugen. Elan ist ein verdammt guter PI und Berater für das FBI in den Fällen, wo sie den ganzen Mumbo Jumbo nicht mehr entwirren können. Meine Pfade kreuzten sich mit ihm einmal, während ich „inoffiziell“ einer Sache nachging (mein Auftraggeber traute den Regierungsbehörden nicht zu, es hinzubekommen). Seinem starren Blick sollte man sich besser fernhalten. Er bohrt ein Loch direkt durch dein Hirn und hinterlässt dich nur noch mit zitternden Knie.

• SPD

Wenn ich in das Astrale sehe, dann kann ich einen ganzen Haufen an Informationen in wenigen Sekunden aufnehmen. Meine Magie ruft die Emotionen und Gefühle jener auf, die den Schauplatz durchquert haben, dort interagierten oder verweilten. Wenn ich in eine Seele blicke, lasse ich mehr über die Seele als er oder sie es sich vorstellen können – und weit mehr als die meisten Erwachten. Ich erspüre die inneren und äußeren Motivationen der Seele, selbst wenn diese Motivationen verborgen bleiben sollten. Das nackte Auge ist im Vergleich dazu blind. Die physische Welt kann einen täuschen, die astrale lügt nicht.

• Als ich zuerst von den Adepten hörte, die das Astrale erforschten, lachte ich, wie so viele meiner Kollegen. Adepten sind Erwachte, aber seien wir ehrlich, die astrale Welt ist die Domäne der Zauberer.

• Neo-stradamus

• Die Welt ist ständig in Veränderung, Kumpel, und du solltest besser auf den Zug aufspringen. Ich traf Elan, und er ist einer von drei Leuten, die mich als Magier erkennen, egal wie gut meine Maskierung sein mag. Die anderen beiden waren meine Mentoren. Seine Sicht ist schärfer als die irgendeines Magiers, den ich kenne.

• Fatima

Als Nebeneffekt meiner ausgedehnten Anwendung der Wahrschen Sicht wurde meine körperliche Sicht ausnehmend scharf. Wissenschaftler werden einem erzählen, dass man mit einem fotografischen Gedächtnis geboren sein muss oder an einem Hirntrauma leiden muss, damit man ein dem Savant-Syndrom ähnliches Gedächtnis entwickelt – das gilt jedoch nicht für Erwachte. Viele von uns entwickeln eine Befähigung für räumliches Gedächtnis, eine weiterentwickelte Form des fotografischen Gedächtnisses.

• Diese Behauptung kann nicht wissenschaftlich belegt werden. Ich wurde in Forschungen zu diesem Thema eingeweiht, und es gab keine schlüssigen Beweise für ein „räumliches Gedächtnis“. Es wurde abgelehnt.

• Logik

Im Verfolgen meines Ziels habe ich immer noch das Studium der Bewohner der Astralwelt vor mir, obwohl viele Adepten des Weges des Geistes Jahrzehnte damit verbringen, sie zu studieren und alles über sie zu lernen. Sie suchen nach einem Verstehen der wahren Natur der Geister, der Dualität der Seele und des Wesens und den Mysterien der höheren Ebenen.

• Manche würden sagen, die wahre Berufung des Weges des Geistes liegt weniger im Studium der metamenschlichen Aura als im Studium der Geister.

• Magister



• Es gibt kein richtig oder falsch, außer in der natürlichen Berufung einer Person. Wie mein Enkel Elan schon sagte, Wege sind einfach nur Konventionen um Individuen mit ähnlichen Ansichten zu kategorisieren. Wenn man annimmt, dass die Ansicht einer Person auf dem Weg gültiger ist als die einer anderen Person, wird man in die Irre geleitet. Wege sind so persönlich wie die Persönlichkeit, und am Ende ist die Perspektive einer Person so einmalig wie sein Retinascans oder ein Fingerabdruck.

• Nathan Mack Senior

DER WEG DES KRIEGERS

Einen Anhänger dieses Weges zu finden, der uns mit Informationen über seinen Weg versorgen könnte, war schwieriger als erwartet. Nicht weil es nur so wenige Anhänger gäbe und man sie nur schwer finden könnte, sondern weil nur wenige von denen, die ich kenne, bereit gewesen wären, sich die Zeit zu nehmen und ihre Gedanken aufzuschreiben. Guerrero mag vielleicht eine etwas bunte Vergangenheit haben, aber in diesem Fall gereicht ihm dies sogar zum Vorteil. Er hat seine früheren Verbindungen gekappt und arbeitet nun als freier Agent aus Denver heraus.

//Öffne Dateianhang//

Seltsam, wie sich die Dinge manchmal entwickeln. Bis vor zwei Jahren war ich ein Elite Jaguar Guard, der in Yucatán operierte – heute bin ich nur ein weiterer Runner in den Schatten Denvers. Es ist erstaunlich, was ein dichtes Aufeinandertreffen mit einem großen Drachen mit deinem beruflichen Werdegang so anstellen kann. Nicht, dass ich mir jemals große Hoffnungen gemacht hätte. Ich habe zuviel Anglo-Blut in mir (oder vielmehr „nicht genug Hingabe“ wie meine Offiziere es nannten), als das ich es nach oben geschafft hätte. Ich bin nie gut genug mit den Priestern ausgekommen oder hätte mich in einen dieser kaltblütigen Killer verwandelt, an den die Leute denken, wenn sie von den Jaguaren hören. Ich habe niemals diese frisierten Foki und die Blutgeschenke bekommen, die sie für ihre Fanatiker reservieren. Und doch – vielleicht war das nur zu meinem Besten. Ich habe in der Sicherheit der Pyramide gearbeitet, als Ghostwalker eingefallen ist. Ich habe überlebt. Ich habe den Wink verstanden und meinen Lebensstil verändert.

• Die Jags sind nicht die einzigen, die Adepten rekrutieren. Die meisten Native American Nations und einige andere Militärs überschlagen sich, um Adepten zu finden und sie bei sich einschreiben zu können. Dazu gehört auch, dass sie jeden neuen Rekruten auf sein Talent testen. Sie bekommen normalerweise keine besondere Behandlung, es sei denn sie entwickeln sich sehr viel versprechend, in welchem Fall man sie schnappt und für die Arbeit der Spezialeinheiten und Black Ops einsetzt. Bei den Sioux Wildcats und den Tir Ghosts gibt es mehr als nur eine Handvoll Adepten des Weges des Kriegers.

• Wynde

• Was ist mit dem Orden des Cu Chulainn und dem Reach Fuilleach in Tir na nÓg? Hängen die auch diesem Weg an?

• DeWinter

• So ähnlich. Lass dich nicht von dem Danaan-Mumbo Jumbo ablenken, dass sie überall draufklatschen. Im Prinzip sind es nur kulturelle Varianten eines Themas.

• Mikhail Z

• Glaubt kein Wort davon! Ich bin ihnen begegnet und kann euch sagen, das sind wahrlich keine durchschnittlichen Adepten.

• Hotwire Martyr

Ich bin hier um euch über den Pfad zu berichten, dem ich anhänge, und den mein Ausbilder einfach nur El Camino nannte – was man im Norden als Weg des Kriegers kennt. Wie ihr wahrscheinlich schon bemerkt habt, bin ich nicht der ausgeglichteste aller Leute. Ich war mein ganzes Leben schon ein Schläger. Ich bin als Gringo in einem rauen Barrio von Tenochtitlán aufgewachsen und habe eigentlich immer den Kürzeren gezogen, sogar nachdem mein Talent mir die Aufmerksamkeit durch die Jaguare brachte. Das bedeutet, ich habe eigentlich immer eine ganze Menge unterdrückten Zorn und Groll in mir getragen. Das ist okay, denn bei dem Weg, dem ich folge, geht alles nur darum wie man lernt diese Aggressionen zu lenken und zu fokussieren und diese zerstörerischen Emotionen dazu zu benutzen, mich zu einem besseren Kämpfer zu machen. Die meisten Adepten in den Schatten sind Krieger. Die gewalttätige Natur dieses Geschäfts spricht sie an.

• Kriegeradepten gibt es in alles Größen und Formen, vom Wikinger-Berserker bis hin zum Zen-Bogenschützen. Ihr gemeinsamer Nenner ist ein Fokussieren auf Konflikte und das Verwandeln ihrer zerstörerischen Natur in eine Kunstform. Was einen Grubenkämpfer von einem Weltklasse Boxer-Adepten unterscheidet, ist nicht seine Fähigkeit, sondern das sind seine Ansichten. Ein Athlet strebt danach, auf seinem Gebiet herauszuragen, ein Krieger lebt für den Kampf. Alles eine Frage des Hirns.

• Johnny Zen

• Anders als die Traditionen der echten Zauberer, ermöglichen die Wege eine Menge Spielraum. Während ein Straßenkämpfer seinen Fokus in seiner natürlichen Aggressivität findet und nach Gewalt der Gewalt strebt, folgen andere einem Kodex und sehen den Weg des Kriegers als einen Pfad zu kriegerischer Vortrefflichkeit. Unterschiedliche Ausprägungen, aber beide benutzen den Kampf als Weg zum Ideal.

• Samurai Jack

Die Fähigkeiten und Gaben, die ich durch Konzentration und Training erreicht habe, lassen mich jeder Messerklaue ebenbürtig sein – wobei ich durch meine Initiation stärker, schneller und tödlicher bin. Einige Krieger, wie ich auch, ziehen es vor, sich auf eine Kampftechnik oder Waffe zu konzentrieren. Meine Lieblingswaffen sind Klingen aller Art, vom Wurfmesse bis zum Monoschwert. An ihnen ist irgendetwas, was sie zu Erweiterungen meines Körpers werden lässt. Aber ich habe auch schon Krieger – sowohl bei den Jaguaren und in den Schatten – getroffen, die wahre Kampfkunst-Monster waren und Meister aller Waffen. In allen Fällen macht uns unsere Gabe zu übermenschlichen Kämpfern: unverwüstlich, tödlich und schnell wie der Blitz.

• Und da sagen die Leute ich hätte ein Problem!

• Prime Runner

• Nicht weniger gefährlich. Diese Typen sehen Kampf als Berufung.

• Brand

• Ich hab mal einen Pistolero bei einem Rodeo unten in Dallas / Fort Worth gesehen, der von einem Rennmotorrad auf Ziele geschossen hat. Als er bei der Tribüne vorbeisauste, hörten wir einen einzigen langen Knall aus seinem Revolver. Das Irre war, als die Kamera-Crew die Wiederholung auf der Leinwand des Rodeo zeigte, konnten wir einen ordentlichen 6er-Pack Einschusslöcher im Ziel sehen. Ich habe erst gedacht, er ist schwer aufgecybert, aber als ich mir mal kurz seine Aura zwischen den Shows ansah, was entdeckte ich? Staunt und schweigt, ein Adept.

• Zoomer



Wie jeder, der schon einmal in einem Kampf war euch bestätigen wird, es geht nicht nur darum, deinem Gegner die Scheibe aus dem Hirn zu prügeln oder jemanden mit einem Schlag umzubringen. Physische Adepten, die diesem Weg anhängen, entwickeln auch die Fähigkeiten, die ihnen ihre Talente in Richtung Verteidigung geben. Es macht keinen Sinn, zu gewinnen, wenn du so kaputt bist wie dein Gegner. Einige versuchen, sich unberührbar zu machen, andere steigern ihre physische Ausdauer um jeden Treffer einfach so nehmen zu können. Der ultimative Krieger nimmt was immer er kriegen kann, um der letzte Mann im Ring zu sein.

//Ende Dateianhang//

• Vielleicht wurde das Guerrero so gelehrt, aber ein Sieg ohne Ehre ist kein Sieg.

• Kwai Chang

• Ach, komm runter von deinem hohen Ross. Jeder Kampf, aus dem du noch rausgehen kannst, ist ein guter Kampf.

• California Mountain Snake

DER WEG DES KÜNSTLERS

Zephyr ist ein Freund, den ich noch aus meiner Zeit in Denver kenne. Sie war nicht wirklich meine erste Wahl um über diesen Weg hier zu berichten – um ehrlich zu sein, sie war nicht einmal auf der Ersatzbank gemeldet. Im Nachhinein jedoch denke ich, wird alles, was sie sagt, jedem die Augen öffnen, der glaubt, die Künstler sind die intellektuellen Snobs, die man bei Galerieeröffnungen mit einem Glas Champagner in der Hand rum stehen sieht.

//Öffne Dateianhang//

Hi! Hier spricht Zephyr, und ich werde euch meine Ansichten über Adeptenmagie, das Leben und das ganze andere tolle Zeug kundtun. Elan rief mich vor einer kleinen Weile an und fragte mich, ob ich irgendwelche Künstlertypen kennen würde. Ich fragte ihn, ob ich auch reichen würde. Bevor er noch den Mund aufmachen konnte, sagte ich ihm, er solle darüber nachdenken. Ok, er hat darüber nachgedacht und zugestimmt.

Die Leute, mit denen ich bislang gearbeitet habe, denken immer, ich wäre Rigger oder Fahrer. Ich halte mich eher für eine Mechanikerin, obwohl das auch nicht so richtig ist. Richtig ist, ich kann (fast) alles fahren, aber dem gehört nicht wirklich meine Leidenschaft. Mein Ding ist die Technik: Technikkram, Spielzeug, Autos, egal was. Glaub mir, was ich mit Hard Tech so alles machen kann, muss man einfach Kunst nennen. Das ist meine wirkliche Gabe: Ich bin ein Macher und Tüftler. Ich kann dir fast alles bauen, improvisieren und frisieren. Ich nehme dir jedes Gerät auseinander und setze es besser als neu zusammen.

Aber nichts schlägt die Erregung, wenn man etwas vollkommen Neues entwirft, und ich kann von Glück reden, dass ich in den Schatten lebe, wo ich mich nicht um so Dinge wie „Marktpotential“ und „Gewinnspanne“ kümmern muss. Geister, ich liebe es, zu bauen und mir neue Sachen auszudenken!

• Ja, man könnte sagen, Zephyr hat meine Scorpion auf die gleiche Art verbessert wie ein Maler eine Leinwand „verbessert“.

• Blitzkrieg

Da wir nicht die Ressourcen irgendeines Megakons zur Verfügung haben, gehört zu den Vorteilen des Lebens in den Schatten, dass man sich sein Material zusammenschnorren muss (oder so ähnlich). „Du musst dir nicht ins Hemd machen, denn du hast

ja die richtigen Sachen!“ ist doppelt wahr und richtig, wenn du deine eigenen Sachen entwirfst und mit deinen eigenen beiden Händen baust. Ich kenne die Grenzen meiner Schöpfungen, so wie ich die Grenzen meines eigenen Körpers kenne, in manchen Fällen wahrscheinlich noch besser.

• Heutzutage scheint sich ein untergeordneter Weg abzuzeichnen. Wir nennen ihn den „Weg des Gelehrten“, und soweit ich das sehen kann, passt Zephys geistiges Profil ziemlich genau darauf, obwohl ihre kreative Anschauung den Unterschied macht. Sie liebt es anscheinend, ihre Hände dreckig zu machen, was nicht wirklich unser Ding ist.

• Idle Savant

• Damit hast du den Nagel auf den sprichwörtlichen Kopf getroffen. Es ist alles im Kopf, alles hängt von der jeweiligen Anschauung ab. Der Unterschied zwischen einem Künstler und einem Gelehrten ist, dass ersterer den Akt der Schöpfung liebt, während letzterer die mentale Herausforderung braucht. So ähnlich wie ein Athlet wegen dem Reiz des Wettkampfes kämpft, und ein Krieger einfach nur gut in dem ist, was er tut.

• Silicon Mage

Glaubt jetzt bloß nicht, ich wäre nur so ein Techno Geek, die ganze Zeit nur in meiner Werkstatt eingeschlossen und niemals unter Leute kommend. Obwohl ich unglaublich viel Zeit bis zu meinen Ellbogen tief im Schmierfett stecke, bin ich weit davon entfernt, introvertiert zu sein. Ich mag es wie jede andere mit meinen Kumpels abzuhängen. Ich mach mir um sie Gedanken und wenn ein Bike, dass ich auf einen Kunden angepasst habe, einem Freund das Leben rettet, dann ist es, als hätte ich es selbst getan. Während Kunst ihre eigene Belohnung ist, ist die Anerkennung durch andere doch auch sehr wichtig.

Um ehrlich zu sein, nicht alles was ich mache ist Kunst. Wenn mein Glück mal wieder am Boden ist und ich Kohle brauche, oder mich jemand an einen Gefallen erinnert, den ich ihm noch schulde, dann mache ich nahezu jeden Tech-Job. Ehrlich, es hängt alles von der jeweiligen Person ab. Bei manchen ist mein Herz einfach nicht bei der Sache. Das heißt nicht, dass ich nicht mein Bestes gebe, aber im Endeffekt ist es halt nicht dasselbe.

• Nicht alle Künstler produzieren auch etwas. Einige von uns sind Darsteller, denen die Reaktionen des Publikums das Wichtigste ist. Das ist das, was Zephyr meint, wenn sie am liebsten für ihre Freunde ihre Sachen herstellt. Für uns, die wir keine greifbaren Dinge produzieren, ist die Verbindung zum Publikum das, wofür wir leben. Übrigens, ich habe nicht umsonst „Reaktion“ gesagt. Manchmal möchten wir eine Message überbringen und nicht nur Unterhaltung produzieren. Wobei wir natürlich auch ganz gerne darauf zurückkommen, bei Gelegenheit.

• Olivier

Mein Talent hat sich als große Hilfe bei meiner Arbeit rausgestellt. Die meiste Arbeit, die ich erledige, verletzt irgendeine Garantie, weswegen Dienstzugang nicht unbedingt Teil meines Designs ist. Mein Körper ist wirklich flexibel und meine Finger zittern überhaupt nicht, was mir sehr bei meiner Arbeit hilft. Zusätzliche Stärke hilft mir auch wenn ich eine Maschine rausholen muss oder eine Tür einsetzen soll.

• Oder wenn deine Servolenkung zerschossen wird. Magie wäre manchmal wirklich nett.

• Zoomer



Trotz der Trid-Archetypen als Kampfmonster, die von Adepten so in den Köpfen der Leute rumhängen, kann unsere Magie unsere Körper auch auf nicht ganz so offensichtliche Art und Weise verstärken. So hat z.B. jede Technik entweder bei der Herstellung oder im Gebrauch mit irgendeinem schrecklichen Gift zu tun – Hydrazin Flugzeugbenzin kann einen töten, wenn auch nur eine feuchte Stelle am Boden berührt – aber ich konnte einen Widerstand gegen Toxine entwickeln. Die Magie verstärkt sogar meine geistige Beweglichkeit, meine Fähigkeit zu planen und zu überlegen, und ich kann die Gebrauchsanweisung durchblättern während ich schon an was rumschraube.

- ⦿ Also ich mag ja mein Publikum „sehen“. Nichts hilft mehr dabei, eine Menge einzuschätzen, wie Astrale Wahrnehmung.
- ⦿ Social Adepten

Meine Magie hat meine Hingabe zur Kunst noch verstärkt, und umgekehrt. Ich kann es mir gar nicht mehr ohne das Eine oder das Andere vorstellen. Ohne Magie wäre ich vielleicht dieselbe Person, andererseits – wahrscheinlich doch nicht. Ich bin sicher, nichts wäre dasselbe ohne Magie.

//Ende Datelanhang//

- ⦿ Magie ist großartig. Es ist unglaublich was man leisten kann, wenn die eigenen Hände Marmor bearbeiten können. Erst vor Kurzem konnte ich feststellen, dass das auch bei Straßenstrolchen funktioniert.
- ⦿ Handiwork

⦿ Eddie Mwabes Drummer kann von der anderen Seite des Raums spielen. Er versucht, es zu verbergen, weil Mwabe doch der Frontmann ist, und er Angst um seinen Job hat, aber manchmal bewegt er sich doch ein kleines Stück weiter weg als er sollte und kriegt immer noch seinen Beat hin. Sieht irre aus, wenn man es vom richtigen Winkel aus betrachtet. Ich hab gehört, er möchte raus, und Eddie möchte ihn auch raus haben aber das Label will ihm eine aktiver Rolle geben.

- ⦿ Cobalt Blue

DER WEG DES ATHLETEN

Für den nächsten Teil, erbat ich mir sogar die Hilfe zweier alter Freunde. Beide folgen dem Weg des Athleten, und obwohl sie Zwillinge sind, folgen sie doch vollständig unterschiedlichen Pfaden in ihrem Leben. Soviel zu den Zwillingsstereotypen. Sandi ist eine angesehene Akrobatin im Cirque du Soleil in Europa und Samantha ist eine professionelle Kickboxerin aus dem Umkreis um die Ultimate Fighting Championship (UFC). Wie ich die Zwillinge kennen gelernt habe ist eine süße Erinnerung, die ich lieber für mich behalten werde.

//Öffne Datelanhang//

Sandi: Dann lass uns die Show mal anschubsen. Du fängst an, Schwesterchen.

Sam: Ok. Wie Elan mir das erklärt hat, sieht es so aus, als sei es für ihn interessant, dass Sandi und ich so unterschiedlichen Lebenspfaden gefolgt sind, obwohl wir doch Zwillinge sind, beide sind wir somatische Adepten und Anhänger desselben „Weges“. Er meint, es ist ein „beispielhafter Fall einer divergenten unbewussten Projektion geschwisterlicher Rivalität“. Das erinnert mich daran, warum ich nicht mehr mit ihm ausgehe ... Wie dem auch sei, Sandi und ich wuchsen in Portland auf. Ja, wir sind beide Elfen, hört auf zu sabbern. Wie ihr vielleicht wisst (oder auch nicht), halten die Schulen in Tir körperliche Fitness für ihr oberstes Ziel. Man kann schon sagen, es ist eine nationa-



le Besessenheit, ein gesunder Geist in einem gesunden Körper usw. usf. Man nennt es Vorbereitung auf den Aufstiegsritus, der körperlich sehr anstrengend ist. Sogar damals schon waren Sandi und ich auf total unterschiedlichen Wellenlängen: sie mehr die Turnerin und ich mehr die Leichtathletin.

Sandi: Man sollte auch zu bedenken geben, dass das Tir intensive Tests nach magischen Talenten durchführt. Sie haben sogar ihre eigene Variante des Dumas-Test, genannt das Xavier-Examen. Sam und ich wurden während unserer Grund- und Oberschule negativ getestet. Wirklich keine große Überraschung, die meisten im Elfenland werden, unabhängig von der Propaganda des Rates, negativ getestet. Man kann schon sagen, dass wir Spätzünder sind.

⦿ Der Dumas-Test ist nicht wirklich 100% akkurat. Durch sein Netz schlüpfen mehr Talente als die Leute so annehmen. Die Zwillinge müssen so ein Fall gewesen sein.

⦿ Mandrake

⦿ Oder auch nicht. Der Dumas-Test und sein Gegenstück wurden entwickelt um ein aktives magisches Potential zu entdecken, aber in dem Fall vieler Adepten ruht das Talent bis es unbewusst angestochen wird, wenn die natürlichen Fähigkeiten des Adepten ihre Grenze erreichen. Das passiert bei Athleten deutlich häufiger als bei anderen Typen.

⦿ Talon

Sam: Bei mir manifestierte sich das Talent als erste. Ich bin eines Abends vom Training nach Hause gelaufen, als eine Gruppe Tuskboyz auf der Suche nach ein bisschen Action mich überfielen. Sie bekamen mehr als womit sie gerechnet haben. Unser ältester Bruder ist Mitglied der Friedenstruppen und er hat uns Carromeleg beigebracht. Ich ging in eine Verteidigungshaltung, als mich einer packte, und in dem Moment schlug etwas wortwörtlich an. In einem kurzen Augenblick waren die beiden Schläger am Boden. Beide mussten ins Krankenhaus eingewiesen werden.

Sandi: Bei mir passierte es ein paar Monate später als ich bei den Proben für das nationale Turnerteam war. Ich hing zurück, und ich brauchte die Punkte am Stufenbarren unbedingt. Meine Übung war in Ordnung, aber ich war viel zu angespannt und steif. Plötzlich war alles außen herum wie in einem Nebel, nur die Barren vor mir blieben in einem überscharfen Fokus zurück. Mein Körper schwang sich über und um die Barren durch meine Übung mit einer unglaublichen Leichtigkeit. Meine Muskeln erbebten vor neuer Stärke, mein Geist war kristallklar und mein Selbstvertrauen wuchs. Noch während der Übung entschloss ich mich, das Ende zu improvisieren, was richtig auffälliges zu machen. Ich schwang hoch und aus dem Barren und schockte mich selbst mit einem dreifachen Lermetov. Um es kurz zu machen, in der Jury befand sich ein Magier, und trotz meiner Beschwerden wurde ich disqualifiziert, weil ich eine Gabe benutzte, von der ich nicht einmal wusste, dass ich sie überhaupt besaß.

Sam: Die Ironie an der Geschichte ist, dass unsere Gabe unseren knospenden athletischen Karrieren ein jähes Ende bereitete, zumindest was die offiziellen Wettbewerbe anbelangte. Magie wird bei den internationalen Athleten und Turnern immer noch als negativ angesehen. Und keine von uns beiden war wirklich daran interessiert sich den Friedenstruppen oder den Paladingroupen anzuschließen. Ja, das ganze Leben im Tir war damals unglaublich unterdrückend. Also schmissen wir unsere Ersparnisse zusammen und zogen trotz der Bitten unserer Mutter nach Seattle.

Sandi: Ich habe verzweifelt nach Arbeit gesucht, als ein Talentucher, der gerade im Tir war, meinen Auftritt sah und mich anrief. Er fragte mich ob ich Interesse an einer Karriere im Showbiz hätte, und ich weiß nicht genau warum ich ja sagte, aber ich kann nicht behaupten es bedauert zu haben. Einige Saisonen in der zauberhaften Umgebung von Vegas waren ausreichend, damit der Cirque du Soleil meinen Multitrapez-Akt kaufte. Der Cirque röhmt sich einiger Adepten unter seinen Akteuren, und ich passe dort wirklich gut rein, auch wenn ich für den Job nach Europa ziehen musste.

⦿ Sandi hat absolut recht. Während die heutigen Zirkusse mit ihren großen Auftritten, dem Vegaszauber und den musikalischen Einlagen weniger an Barnum als an Moulin Rouge erinnern, ist menschliches Talent der große Reißer. Da sie ihre Gaben nicht im Sport anwenden dürfen, zeigen sich die athletischen Adepten als einzigartige Schlangenmenschen, Messerwerfer oder allerlei andere Akrobaten.

⦿ Big Ring

Sam: Und ich? Ich mag die Spannung eines Kampfes. Nicht die Gewalt, aber die Kraft und die Fertigkeiten. Als wir nach Seattle gezogen sind bin ich einem Sparring Club beigetreten, der von einem Adepten namens Johhy Zen geleitet wurde, und schließlich führte mich mein Weg in die einzige legale Liga, die Adepten aufnimmt: die UFC. Heute bin ich weltweit auf Platz neun, aber ich hab's nicht eilig.

⦿ Warte mal, das ist Sammy K? Wow! Ich hab sie letzten Monat gesehen, wie sie Lucy Marriot in Atlanta niedergestreckt hat. Ne irre Kampfratte, das Mädchen. Ich bin beeindruckt. Hey Sammy, solltest du jemals in den Schatten landen, dann gib mir Bescheid.

⦿ Riot Grrrl

⦿ Die UFC hat eine ganze Reihe Krieger wie auch Athleten in ihren Reihen. Sammy ist eine der neuen Generation, die auf dem Weg zu den Preisen mit dem großen Geld ist.

⦿ Hammer

Sandi: Die Leute sagen mir immer, mein Weg ginge darum, ein Ideal physischer Perfektion anzustreben, als Akrobatin herausragende Leistungen zu bringen. Dass es darum geht, meine physischen Grenzen zu erreichen und sie zu überwinden. Ich denke, dieses ganze „Weg“-Geschwätz ist ein bisschen blöde. Ich möchte einfach nur eine der Besten sein, oder wenigstens so gut, wie ich werden kann. Ich sehe das nicht als einen Pfad an, den ich mit Bedacht in meinem Leben wandle. Hab ich noch nie so gesehen und werde ich auch nicht. Ich wette, Elan würde mir sagen, ich sei „unbewusst immer noch auf der Suche nach dem idealen Selbstbild, das ich anstrebe“. Aber genau darum geht es doch. Das ist alles nichts, was ich oder Sam oder eine ganze Reihe anderer athletischer Adepten, die ich getroffen habe, bewusst „anstrebe“. Im Vergleich zu manchen anderen Adepten da draußen sind unsere Fähigkeiten ziemlich langweilig. In den meisten Fällen treiben wir unsere natürlichen Fertigkeiten und Fähigkeiten nur auf außergewöhnliche Ebenen.

//Ende Dateianhang//

⦿ Sie sollte lieber übermenschliche Ebenen sagen. Das ist der Grund warum die meisten nicht-erhöhten Ligen die Adepten bannen. Die Vorstände der meisten Profisportarten halten magische Verstärker immer noch für schädlich für ihren Sport, so wie Cyber, und verscheuchen Adepten von ihren Plätzen.

⦿ MVP



• Diese ganze Anti-Magie-Voreingenommenheit der Sportwelt durchdringt alles. Magie wird von den meisten Fans mit Misstrauen beäugt, und die Puristen halten sie für einen Spielzerstörer. Jede Verbindung zu Magie bei einer wichtigen Olympiade, z.B., reicht aus, um die Teilnehmer zu disqualifizieren. Einige wenige Länder machen da Ausnahmen, aber sie platzieren magisch verbesserte Athleten immer noch in eigene Ligen.

• Neon Teal

DER UNSICHTBARE WEG

Das Folgende ist das Ergebnis einer Ehrenschuld, die ich eingefordert habe. Ihr werdet verstehen, ein Befürworter des Unsichtbaren Weges, der sich in kriminelle Aktivitäten ergeht, sollte – nunja – unsichtbar sein. Das ist manchmal nicht so einfach, besonders, wenn ich an dem Job dran bin. Wie dem auch sei, dieses Zeugnis kommt von jemandem, der unter seinen Kollegen hoch angesehen wird und der eine ganz besondere Fähigkeit hat aus den Augen und dem Sinn zu schwinden.

//Öffne Dateianhang//

Mein Straßename ist Neko, was übersetzt Katze bedeutet, und als ich angefangen habe, erschien er mir passend. Als ich noch jung war, malte ich mir aus, wie es so sein würde, mir einen Namen zu machen. Ich, der ich mit natürlichen, katzengleichen und schnellen Reflexen geboren wurde und mit einer unvergleichlichen Anmut mich mit der leichtesten Berührung über Dächer und durch Flure bewegte. Als Kind lernte ich einige Zeit Ballett und studierte Kenjutsu bei meinem Vater. Als Erwachsener verkörperte ich die Eigenschaften einer Katze, und der Name Neko ist meine Reputation. Aber inzwischen bin ich darüber hinaus gewachsen, und ich finde, der Name spiegelt mein Wesen nicht mehr wirklich wieder.

Warum? Weil eine Katze, mit all ihrer wunderbaren Anmut immer noch gesehen, gehört und gefangen werden kann. Würde ich mir heute einen Namen aussuchen, so wäre es das lateinische Wort Nemo oder in meiner Muttersprache Japanisch Mumeishi, „Niemand“ oder „unbekannt“. Denn unbekannt zu sein ist in meinem Beruf von äußerster Wichtigkeit, und meine Kräfte bringen mich diesem Ziel jeden Tag ein Stückchen näher. Obwohl ihr wahrscheinlich noch nie von mir gehört habt, bin ich ein Mitglied einer Gruppe, die bei den Exekutivorganen als Nightingale Syndicate bekannt ist. Wir befreien die feinsten Schätze aus den Klauen derer, die sie horten und wegsperrn.

• Oh bitte, nenn es beim Namen! Du bist ein Dieb. D-I-E-B.

• Cynic

• Sind das nicht die meisten Shadowrunner? Also, Neko ist eigentlich ein ausgezeichneter Fassadenkletterer. Er wird in 12 Ländern polizeilich gesucht und jede Sicherheitsperson hat schon von ihm gehört. Aber er ist nur ein Name ohne Gesicht. Anscheinend weiß niemand wie er aussieht oder wer er ist.

• X-Star

Ich schreibe das hier und heute, weil mich mein Freund und Rivale Elan eines Tages einmal geschnappt hat. Die großartige Ironie des Ganzen ist, wie ich meine geistige Haltung für euch aufschreiben kann, denn mein Meister würde es mit Sicherheit anzweifeln, wie ich aus den Augen und dem Sinn bleiben kann, wenn ich doch genau die Dinge niederschreibe, die mich dazu werden lassen. Nichtsdestotrotz, eine Schuld ist eine Schuld, und man kann über mich manches sagen, aber ich bin ehrenhaft.

• Also gibt es, wie es scheint, doch eine Ehre unter Dieben. Leider nicht unter denen, die ich kenne.

• Don-o

Ich soll den Namen meines Pfades ansprechen, den so genannten Unsichtbaren Weg. Im ersten Augenblick ruft es Bilder von Ninjas in der Nacht hervor, von ungehörtem Wispern und Bewegungen im Dunkeln. Obwohl diese Merkmale häufig der Wahrheit entsprechen, sogar durch mich als ich noch jung war, ist es doch wichtig, dass man den Begriff „unsichtbar“ über seine spontanen Assoziationen hinaus versteht. Denn schließlich ist es der Pfad des nicht offensichtlich Seins.

• Obwohl Neko drum herum redet gibt es tatsächlich eine sehr frequentierte Subkultur des Unsichtbaren Weges, die sich aus modernen Adepten zusammensetzt, die sich selbst als Ninjas und Assassinen stilisieren. Nach dem, was ich so beobachten konnte, gehören sie tatsächlich zu den häufigsten Anhängern des Weges.

• Riddick

Ich stelle mir den Unsichtbaren Weg vor, als würde er alle Sinne betreffen; etwas anfassen und keine Spuren hinterlassen, keinen Geruch verbreiten, kein Geräusch produzieren, eine geschärzte Wahrnehmung für die Interaktion deines Körpers mit seiner Umgebung haben. Um im Leben unsichtbar zu sein, darf nicht nur von einem nichts gehört und gesehen werden, sondern man muss sich auch dem Gedanken des Unbekanntseins ergeben.

Mein Weg definiert mein Leben. Wenn ich an einem Job dran bin, kann ich, wenn ich es möchte, einfach nicht gefunden werden. Meine Füße streicheln das Gras und die Halme verbiegen sich unter meinem Fuß, und doch hinterlasse ich keine Spur, und kein Laut ist zu hören. Mein Gleichgewicht ist ohne Gleichen und ich kann eine glatte Wand in einem einzigen Anlauf nehmen. Ich passe in die kleinsten Kisten, den geringsten Schacht, sollte ich mich verstecken müssen (ich wurde einmal in ein Hochsicherheitshotel in einem Handgepäckstück geschmuggelt), sollte ich es eilig haben, kann ich mich etliche Stockwerke hinunterfallen lassen, ohne mich zu verletzen. Wenn mich jemand bemerkt, wird er an seinen Sinnen zweifeln, mit nur dem wachsenden Schatten des Zweifels, ob ich ihm oder ihr wirklich begegnet bin, oder nicht. Selbst im offenen Gelände, unter direkter Beobachtung, bin ich unscheinbar und leicht zu übersehen, oder man hält mich für etwas anderes als das was gesucht wird.

Früher erschien ich – falls man mich einmal wahrnahm – auf dem Trideo immer ganz in schwarz gekleidet, mit einer Maske über meinem Gesicht und einer Kapuze über meinem Kopf, immer in der Nacht unterwegs. Über die Jahre allerdings konnte ich meine Kräfte wachsen spüren, und ich wurde immer mehr zu einer Verkörperung des Nemo. Ich lernte wirklich, Joe Nobody zu werden, indem ich meine Gesichtsmuskulatur und Knochenaufbau verändere und meinen Hautton heller oder dunkler mache. Ich kann physisch meine japanische Herkunft verdecken und man sagt von mir, ich könnte meine Erscheinung im Verlauf einer Aktion mehrfach verändern. Mit nur ein paar wenigen Sekunden der Konzentration kann ich mich anonym werden lassen. Ich habe meine Vorstellung von Unsichtbar so erweitert, dass ich am helllichten Tag unbemerkt, ungesehen und unsichtbar für das geistige Auge wandeln kann. Meine wahre Identität wird zu einem Nebel in den Gedanken derer, die ich treffe, und tatsächlich beginne ich selbst manchmal zu vergessen, wer ich bin.

//Ende Dateianhang//

• Ich kannte mal so einen Typen. Er konnte in ein Hochsicherheitsgebäude einfach so hineinlaufen, ohne einen Blick der Wachen ab-



zubekommen, indem er sich selbst vollkommen unverdächtig machte, als ob er dazugehöre. Er konnte am helllichten Tag so einen Ort ausrauben, direkt vor der Nase irgendwelcher Mitarbeiter, und hätte wahrscheinlich noch jemanden anheuern können, ihm beim Tragen zu helfen. Poesie in Bewegung.

• Silk

DER WEG DES SPRECHERS

Der folgende Auszug ergab sich aus einer Rede von Sister Mary Eiledon, die im örtlichen Kapiteltreffen der Sisters of Eglantine von Donald Fereh aufgenommen wurde, dem Herausgeber und Reporter des E-Zines „Life and Magic“. Die Sisters of Eglantine sind, wie der Name schon sagt, eine Gemeinschaft von Frauen, die sich dem „Mutter Erde“-Poloclub verbunden fühlen. Durch das laufende Wahljahr waren die Sisters in ihrer Gemeinde sehr aktiv, weshalb eine ganze Reihe Repräsentanten der verschiedenen Kandidaten und anderer unterstützender Gruppen anwesend waren.

//Öffne Datelanhang//

Worte bezaubern. Mystifizieren. Seit Jahrhunderten haben Worte Kriege entfacht, Nationen erbaut und zerstört, Rassen terrorisiert oder zu großartigen und tief greifenden Entdeckungen angeregt. Worte können, wenn sie aus bestimmten Mündern stammen, Magie in sich tragen, und in vergangenen Jahrhunderten, vor dem Erwachen, trugen sie Wahrheiten in sich.

Aber ich gebe zu, dass ein Sprecher Macht und Magie ausstrahlen muss, denn Worte können leer oder schwach sein. Wie oft hat man nicht schon einen Wahlkandidaten den Ausdruck „Für die Kinder“ äußern oder einen Anwalt „Aus dem Kontext gerissen“ aufheulen gehört. In diesen Worten liegt keine Macht.

Es gibt eine Textpassage aus einer Rede, die ich als junge Frau an der Hochschule auswendig lernte, ein Auszug davon besagt: „Falls ein Mann dazu berufen wird Straßenkehrer zu sein, sollte er seine Straße kehren als würde Michelangelo ein Bild malen oder Beethoven Musik spielen oder Shakespeare ein Gedicht schreiben. Er sollte seine Straße so gut kehren, dass alle Engel im Himmel und auf der Erde innehaltend um zu sagen, hier lebt ein Straßenkehrer, der seine Arbeit gut tat.“

Machtvoll. Diese Worte berühren die Herzen. Martin Luther King Jr. sorgte sich um sein Heim und seine Leidenschaft, und seine Worte inspirierten mich in meiner Jugend. Ich sorge mich um mein Heim, meine Gemeinde. Diese Straßen da draußen sind unsere Verantwortung. Hier sind Kräfte am Werk, die versuchen, die Seele der Göttin aus unseren Heimen zu vertreiben, die versuchen, die Majestät und Schönheit der Gemeinde zu zerstören, und alles „nur für ein paar billige Nuyen“, wie meine Mutter sagen würde. Die Sisters of Eglantine werden dieses Jahr mit Macht auf die Straßen treten und zu den Obdachlosen sprechen, den Chips einstöpselnden Verlorenen, den missrateten Seelen, die Glaube und Liebe bedürfen. Wir haben die Macht der Magie in unseren Stimmen und die Göttin mit uns, und unser Rat bringt Hoffnung den Hoffnungslosen.

//Ende Datelanhang//

• Die Ironie ist, dass wir die Worte einer vorgeblich mächtigen feministischen Rednerin lesen und sie so um ihre ganze Macht bringen. Aber sogar im Lesen wirkt sie unglaublich überzeugend.

• Whisper

• Ein interessantes Zitat. Die Sisters sind selbst Straßenkehrer. Wenn sie dich von der Straße holen wollen, dann kriegen sie dich auch von der Straße. Und das schaffen sie nicht nur mit dem Gebrauch von Wörtern, Gebeten oder Güte. Frag meinen Kumpel Hot Rod, der der

Wochen in Ngyuns Chop Shop aus dem Verkehr gezogen wurde.

• Slow Moe

• Sie haben Nuyen, Kumpels, die von irgendwoher fließen. Mein Schieber hat mich mal für eine Gangsäuberung angeheuert, nichts Großes, aber vorgeblich von der „Güte“ der Sisters bezahlt. Hätte sehr einträglich werden können.

• Conspir-I-See

//Öffne Datelanhang//

Fereh: Miss Mary, Ihre Rede war wirklich fesselnd. Nicht einmal hat die Menge Sie unterbrochen, nicht einer musste auf die Toilette oder hat gehustet. Wie schaffen Sie es, Ihr Publikum derart in Ihren Bann zu ziehen?

Elledon: Das ist eine Frage der Selbstentdeckung und des Selbstvertrauens. Jeder hat die Macht zur Rede in sich. Bei einen Erwachsenen kann die Macht der Worte eine Menge festnageln und mit sich reißen. Wird noch etwas Leidenschaft hineingelegt, dann können seine oder ihre Worte Inspiration verbreiten. Meine Stimme ist meine Gabe.

• Meine Stimme ist meine Gabe – ich bin Anhänger dieses Weges – aber ich gebe keine falsche Vornehmheit meines Handelns vor. Meine Gabe ist einfach nur, Leute davon überzeugen zu können, mir die Dinge zu geben, von denen sie vorher dachten, sie seien für sie von Wert. Ich sehe mich nicht als Gottes (oder der Göttin) Geschenk an die Metamenschheit. Ich bin einfach nur wirklich sehr, sehr, überzeugend.

• Grifter

Fereh: Wollen Sie damit sagen, dass es Ihnen bei Ihrer Arbeit hilft, Erwacht zu sein?

Elledon: Es nicht eine Arbeit, Mr. Fereh. Es ist die Leidenschaft eines Lebens. Und ja, von der Göttin mit einer Macht gesegnet worden zu sein, die größer ist als die der Durchschnittsperson, ist ein unglaublicher Vorteil. Aber es ist nicht die Gabe, die hilft, sondern eher, wie man dieses Geschenk einsetzt. Ich habe Kinder von der Straße errettet mit warmen, weichen Worten und einem offenen Herzen. Ich habe der alternden Seele, ertrinkend in einem Leben voller Missbrauch der Versuchungen der Straße, Hoffnung verliehen. Ich werde immer selbstbewusster bezüglich meiner Stimme, und mein Wissen kann Leute zurück in das wirkliche Leben bringen.

• Es sind nicht nur die Aktivisten und die Betrüger, die von ihren sozialen Talenten Gebrauch machen. Andere Adepten des Weges des Sprecher sind Politiker und Anwälte (ok, schlechtes Beispiel), Lehrer, Schauspieler – ja, sogar der Trainer der Texas Lone Stars ist ein Sprecher-Adept (und sie haben es letztes Jahr bis in die World Series geschafft)!

• Grifter

Fereh: Sie sagen, die Göttin hat Sie mit ihrer Macht gesegnet. Wer ist sie und was hat sie Ihnen genau gegeben?

Elledon: Sie hat viele Namen und Identitäten im Laufe der Jahre bekommen. Die meisten sehen Diana als ihre beste Verkörperung an. Sie segnete mich mit der Kraft der Sinne. Mit jemandem zu sprechen, besonders einer Person ohne Hoffnung, erfordert scharfe Sinne. Ich fühle mit ihrem Leiden. Ich kann ihre Verzweiflung mit meinen Augen sehen, Mr. Fereh, sie in ihrer Stimme hören und in ihrer Berührung spüren. Wenn ich zu so jemandem spreche, fühle ich meine Macht, meine Emotionen durch seine Seele strömen. Konnten Sie nicht meine Disposition in sich wachsen spüren, während meiner Rede? Um ein wirkungsvoller Sprecher zu sein, muss man seine Seele den Mäch-



ten der höheren Sinne öffnen und sie verstehen. Um wirklich und wahrhaftig geben und nehmen zu können. Die Sprache ist weit mehr als nur die Stimme und die Worte.

Fereh: Bereiten Sie Ihre Reden vor?

Elledon: Natürlich, zumindest bis zu einem gewissen Grad. Aber häufig ist der Eindruck, den eine vorbereitete Rede hinterlässt deutlich geringer, als der einer aus inspirierter Spontaneität geborenen. Der Akt, die Worte aus dem eigenen Herzen zu ziehen, während man im Feuer des Publikums steht, ist Teil der Würde des Augenblicks.

Fereh: Vielen dank, Miss Mary, für Ihre Zeit und Ihre wunderbaren Worte.

//Ende Datelanhang//

DER WEG DES SCHAMANEN

Anhänger des Weges des Schamanen sind unter den NAN und anderen Stammeskulturen deutlich verbreiteter als in den urbanen Schatten. Wie Schamanen folgen diese Adepten einem Totem, nähern sich ihm allerdings deutlich anders an als ihre magischen Gegenstücke. Der schamanistische Adept, auch Totem-Adept oder Anhänger des animalischen Weges genannt, versucht die idealisierten Qualitäten seines Totems zu verkörpern und sieht dies als einen Weg oder einen Pfad oder ein Ideal, dem man nacheifern sollte. Dies drückt sich am Besten in ihren Kräften aus, die sich manifestieren, die häufig verstärkte Versionen der natürlichen Eigenschaften ihres Totems nachahmen. Ich habe einen Freund gebeten, euch einen Insiderblick auf den schamanistischen Weg werfen zu lassen. Er ist ein wenig grummelig, aber jemand auf den man sich in einer Notsituation wirklich verlassen kann. So ist er halt. Ohne weitere Umschweife, hier ist Howler.

//Öffne Datelanhang//

Mein Name ist Jack Thunder, aber meine Freunde nennen mich Howler. Ich ein Sioux Halbblut aus dem Yantonais-Stamm und war ein Wildcat, bis ich mit einem Offizier ein wenig Ärger hatte. Man kann sagen, ich habe so meine Probleme mit Autoritätsfiguren – das muss der Wolf in mir sein.

Vital und ich kennen uns schon eine ganze Zeit lang. Ich schulde ihm immer noch was, für die Hilfe, die ich von ihm bekommen habe, als ich ein paar Flüchtlinge verfolgte, die zu den Salish-Sidhe gerannt sind. Das ist mein Job, ich bin Kopfgeldjäger. Passend, da mein Totem der Große Jäger selbst ist, Bruder Wolf. Darum fragte mich Vital, ob ich hier die Einführung machen kann. Ich bin was die Eierköpfe als schamanistischen Adepten bezeichnen.

• Verschiedene östliche Kampfkünste geben mit ihren „tierischen“ Fähigkeiten und Techniken an, obwohl ihre Annäherung an die Totemkräfte vollkommen anders ist. Adepten, die in diesen Traditionen ausgebildet werden, destillieren die natürliche Wildheit des Tieres mit Hilfe von Zentechniken solange, bis sie mit dem Tier eins sind und seine Fähigkeiten kontrollieren können.

• Kwai Chang

• Was ist mit den Tierkriegern bei den Azania-Stämmen? Sie tötieren die Symbole ihrer Totems auf ihre Körper um ihre Gaben anzutreiben.

• Elijah

Anders als die anderen Anhänger Bruder Wolfs bin ich nicht der Typ, der in einem Rudel läuft – ich bin mehr der einsame Wolf. Old Dancing Crow, der Schamane meines Stammes, hat mir einmal erzählt, dass der Wolf in mir besonders stark ist. Wenn ich seine Gabe benutze, könnte er herauskommen, und ich würde in seiner Haut stecken. Ein Freund von mir, der Straßenmagier ist, nennt das schamanistische Maske, aber was weiß der schon?

Ein Wolf auf der Jagd ist eine gefährliche Sache. Ich erinnere mich an ein Mal, als ein Cherokee Waffenschmuggler mich ins Visier nahm, außerhalb von Butte. Als er Bruder Wolf auf mich herabsteigen sah, tickte er aus und schoss einfach ein paar Runden auf mich ab – eine Kugel traf mich an der Schläfe und knockte mich aus. Bedauerlich für ihn war, dass er sich selbst bepisste vor lauter Angst. Ich konnte ihm zwei Tage lang nur seinem nach Geruch durch die Wälder folgen. Trag immer noch ein paar seiner Goldzähne als Talisman.



• Die Totems verleihen uns ihre Augen, Ohren, Reflexe, ihre Geschwindigkeit, Heimlichkeit und ihre Klauen, je nachdem, wie sie es als passend empfinden, aber die Beziehung jedes Kriegers zu seinem Totem ist einzigartig. Der Bär ist für mich Beschützer und weiser Anführer. Für meine Mutter ist der Bär ein Heiler und eine weise Frau, die im Winter schläft um die tiefsten Wahrheiten zu finden, den Honig des Lebens.

• Bearclaw

• Viele Stämme treffen keine Unterscheidung zwischen einem voll-gültigen Schamanen und einem schamanistischen Adepten. Sie sind beide von den Geistern berührt und man sieht sie als die Beschützer und Führer eines Stammes.

• Notch

Ich kann nur für mich sprechen – ich habe gehört, dass es solche gibt, die dem Ruf des Totem nicht folgen, oder sogar versuchen, es zu zähmen – aber es ist aufregend, den Atem des Wolf zu spüren, durch seine Augen zu blicken und die Welt durch seine Nase zu riechen. Nichts ist schöner als mit Bruder Wolf zu laufen, die Beute aufzuspüren und mit seinen Klauen und Zähnen aufzureißen. Um ehrlich zu sein, manchmal ist es verdammt schwer, ihn unter Kontrolle zu kriegen. Wenn ich in einer Schlägerei verletzt werde oder meine Kontrolle verliere, dann übernimmt mich die Blutlust einfach. Als mir Vital das erste Mal half, verfolgten wir gerade einen Teenager, einen Ausreißer von einem Stamm, hoch nach Seattle, als wir von ein paar Yaks in die Ecke gedrängt wurden, die als Schutztruppe des Bunraku Parlor dienten, der das Kid hatte. Diese Idioten provozierten mich ein bisschen zu sehr und kratzten mich sogar mit ihren Katanas. Bruder Wolf war überhaupt nicht glücklich als er hervorkam. Ich zerriss sie in kleine Fetzen und war mir nicht einmal darüber im Klaren, was ich getan hatte, bis wir den Jungen aufgespürt hatten.

• Klingt cool, aber ich sehe keinen Unterschied zwischen Howler und den Schlägern, die dem Weg des Kriegers folgen.

• GnuB

• Howler glaubt, er verkörpert tatsächlich den Wolf. Ich werd ihm nicht sagen, dass er falsch liegt. Willst du?

• San

Ich hör immer, schamanistische Adepten haben ein Händchen für Tiere. Obwohl es für einen Jäger eher seltsam ist, trifft das auf mich zu. Ich bin mir aber nicht sicher, ob das allgemein so ist. Diese Affinität überraschte mich ziemlich letzten Winter. Ich folgte gerade einem Kopfgeld, als eine einsame Wölfin Génetique-Rinder oben am Billingsway aufriss. Ich verfolgte sie, Wind abgewandt, über die Schneewehe, nachdem sie die Beute geschlagen hatte. Sie roch krank, vielleicht war es das Genfleisch, das sie fraß, oder was Schlimmeres. Gerade außerhalb ihres Lagers konnte ich sie mit einem sauberen Schuss niedersetzen. Voll gefressen war sie den Reflexen von Bruder Wolf nicht gewachsen. Ich war gerade dabei mit dem Pelz zu verschwinden, als ich von drinnen ein Kratzen hörte. Es konnte kein Partner sein, dessen Markierung hätte ich wahrgenommen. Es stellte sich heraus, dass es ein Junges war, gerade mal ein paar Monate alt. Ich konnte mich nicht dazu durchringen, es hier draußen sterben zu lassen, also hab ich's mitgenommen. Blizzard geht's prima, und wir kommen gut miteinander klar, wie ne nette Familie. Wer hätte es gedacht. Ich bin nicht so der Typ für Verpflichtungen, aber ich glaube, Bruder Wolf wollte mir einen Tipp geben.

Dancing Crow meint, er könne mir einen Trick zeigen, irgendwas mit einer Visionsqueste wegen Blizzard, so dass er Bruder Wolfs Gaben teilen kann. Ich bin dabei. Wer behauptet, man könne einem alten Hund keine neuen Tricks zeigen?

//End Dateianhang//

• Verdammte, sentimentale Scheiße.

• Bung

• Magie oder nicht, da draußen gibt es eine ganze Menge Folklore über die Männer in den Bergen und ihre tierischen Freunde. Es ist nicht überraschend, dass es jetzt auch eine Variante mit Erwachsenen geben soll.

• El Spirito

DER WEG DES MAGIERS

Adepten des Wegs des Magiers werden häufig als etwas Seltsames angesehen. Teils, weil sie relativ selten sind, und teils, weil sie ihre ganz eigene magische Ökonomie in der Sechsten Welt gefunden haben. Nachdem ich ein wenig rumgefragt habe, pickte ich mir Warden von der Empfehlungsliste, wegen seiner Einzigartigkeit. Warden begann als ganz normaler Magier und entdeckte seine Adeptenfähigkeiten erst später.

//Öffne Dateianhang//

Um mich erst einmal vorzustellen, ich bin ein Söldner, Magier und was Elan so nennen würde: ein „Adept des Weges des Magiers“. Naja, ich nenne Elan einen „Adept des ausgestopften T-Shirts“, aber er liegt im Großen und Ganzen ganz richtig. Ich bin teils Adept und teils Zauberer. Auf der Zaubererseite bin ich Hermetiker, auf der Adeptenseite könnte man mich für einen Adepten des Weges des Sprechers halten. Einige Leute sagen, ich pfusche auf beiden Gebieten nur so rum, ohne in einem von beiden eine Meisterschaft zu erreichen – ich sage, die Unterschiede, die zwischen den Traditionen liegen, sind bei Weitem dünner als die meisten Erwachsenen so annehmen.

Ich war bis vor etwa einem Jahr ein Standard-Hermetiker. Wie Picador in seinem letzjährigen Update berichtete, sind Zauberer auf einem modernen Schlachtfeld nicht wirklich nützlich. Zauber sind in etwa so sinnvoll wie Pfeile gegen Panzer, nur dass Pfeile dich nicht ganz so sehr aussaugen. Wie dem auch sei, mein Job bestand hauptsächlich darauf Zeug zu bewachen, Elementare durch die Gegend zu schicken und mit den Einheimischen zu reden. Der letzte Teil macht noch am meisten Spaß, die meisten meiner Kumpel in der Squad sind mein Geschnatter nach ein paar Wochen auch Leid, und die Elementare sind so gesprächig wie die Steine, aus denen sie kommen.

Ich entdeckte den Weg des Magiers, als der Schmuggler, mit dem ich mit flog, es nicht schaffte, einer Rakete etwa 20 Meter über Yucatán auszuweichen. Wir sprangen ab und hingen in den Bäumen, als der Hubschrauber neben einer Azzie-Patrouille abschmierte. Wir blieben noch in den Bäumen und ich kaute den Azzies noch zwei Stunden lang ein Ohr ab, bevor ein paar Rebellen sie schließlich in die Zange nahmen. Die Rebellen davon zu überzeugen, uns nicht ihren Göttern zu opfern, war da deutlich einfacher.

Von dem Rebellenarzt fand ich auch heraus, dass ich ein Adept bin, während er ein paar Schrapnelle und Kugeln aus meinem Rücken holte. Ich wäre nicht überraschter gewesen, wenn er mich für einen Troll gehalten hätte. Er dankte mir für die Ablenkung. Rückblickend muss ich sagen, ich schwäzte mich auf diesem Trip aus so vielen Situationen heraus, dass es mich eigentlich nicht mehr wunderte, dass Magie im Spiel war.



Seitdem habe ich alles zu diesem Thema gelesen und mit allen Anhängern des Weges des Magiers geredet, die ich finden konnte. Die einzige Ähnlichkeit, die ich so zwischen uns finden konnte, war, dass wir alle verschieden sind. Ich werd einfach wahnsinnig, wenn ich niemanden zum Schwätzen habe. Ich habe mal mit einem Ex-Jaguar-Rebellen zusammengearbeitet, der dem Weg des Magiers und so einer Art Hai-Totem folgte. Ich konnte beobachten, wie er einen Trupp betäubte, und sich dann mit Zähnen und Klauen durch sie durch schnitt. Die einzigen Nächte, in denen ich ruhig schlafen konnte, waren, wenn dieser Freak weit weg war.

Für mich ist der hermetische Weg immer wie Mathe. Wenn du es machst, weißt du es. Aber als Adept gehe ich natürlicher an die Dinge ran. Ich bin mir nicht sicher, wo mein Talent endet und wo die Magie beginnt. Für einen Freundin von mir, die Kojote folgt, ist es nicht dasselbe. Für sie sind alle ihre Adeptenkräfte, das Zaubern und Beschwören, Gaben von Kojote. Während eines Auftrags in Afrika blieb ich bei dem Kind unseres Führers hängen, auch ein Multitalent. Ihm fiel die Spruchzauberei extrem schwer. Als ich anfing ihn zu unterrichten, war er der Held seines Dorfes und konnte fünf Jahre Ältere beim Laufen überholen, ignorierte die Hitze weitgehend und verprügelte Kids, die doppelt so groß waren wie er, ihr versteht schon, was ich meine. Alles, was er gemacht hat, lief auf unbewusster Ebene ab. Ich habe versucht ihm zu zeigen, wie man levitieren kann, aber er hat es nicht hinbekommen, bis er nicht in die Situation kam, dass er genau das dringend brauchte. Er sprang über einen Graben, und es war von vornherein klar, dass er es nicht schaffen würde. Da konnte er es plötzlich. Er war nicht dumm oder langsam, er konnte einfach keinen Zauber wirken, bis zur letzten Sekunde. Für ihn war einfach das planen, die mentale symbolische Manipulation schwierig. Was er machte, war, er studierte die Zauberformel so intensiv, bis sie nahezu reflexartig wurde, wie Laufen oder Springen. Danach hatte er überhaupt keine Probleme mehr, einen Zauber zur richtigen Zeit anzuwenden. Es war, als würden sie zu einer Verlängerung seines Körpers, so eine Art seltsame astrale Extremität. Aber hat rituelle Magie nie wirklich verstanden.

Das ist mein Blick auf den Weg des Magiers. Wir können mit Zaubern um uns werfen, Geister rufen und unser inneres magisches Potential anzapfen. Wie genau man das erklärt, liegt weitgehend bei euch.

//Ende Dateianhang//

► Der Begriff „Weg des Magiers“ ist ein unzutreffender Name. Einige Adepten halten den Weg des Magiers für ihre wahre Berufung. Sie konzentrieren sich auf die Verbindung von Zauberkraft und physischer Magie, fast wie eine vereinheitlichende Theorie der Magie. Aber die meisten Anhänger des Weges folgen zusätzlich noch anderen Wegen, wie dem Weg des Kriegers oder dem Weg des Athleten. Entsprechend können sie auch nahezu jeder ausgewachsenen magischen Tradition anhängen, vom Pfad des Schamanen bis hin zum Pfad des Wuxing.

► Magister

► Ich habe gehört, Blutmagier-Adepten schlitzen die normalen Adepten auf und stehlen zeitweilig ihre Kräfte, zusätzlich zu dem, was sie normalerweise vom Aufschlitzen anderer Leute haben. Hat jemand was davon gehört?

► Morbid

► Würde mich nicht überraschen. Ich frag mich, ob sie 2 Millionen wert sind?

► Warden

DIE WALREITER

Es gibt da draußen zahllose kulturelle und ethnische Wege und Varianten, und es fiel mir unglaublich schwer, einen dem anderen vorzuziehen. Seltsamerweise versorgte mich das erste Ding, was meine Aufmerksamkeit erregte, auch mit einem Kompromiss – oder vielleicht einem Ausweg.

//Öffne Dateianhang//

National Geographic Travelers: Die Walreiter – eine Maorilegende wird Wahrheit

Den uralten Legenden zufolge, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden, erreichte das Volk der Maori die Inseln im Südpazifik auf dem Rücken von Walen. Über Jahrhunderte wurden diese mystischen Walreiter – das ultimative Symbol der tiefgründigen Beziehung der Maori zur Natur – lediglich als eine nette Legende angesehen, unterhaltsame Folklore. Die Nachkommen jener uralten Helden jedoch sind inzwischen die ererbten Anführer einer lebendigen Stammeskultur – oder so möchten uns Historiker und Anthropologen Glauben machen.

Es ist natürlich leicht, es von der Hand zu weisen. Aber jene, die das tun, wären wohl zutiefst überrascht, wenn sie in das friedliche Dorf Tauranga spazierten, das an der Bay of Plenty an Neuseelands Ostküste liegt, und dort einen Walreiter eine rituelle Begrüßung mit dem großen Buckelwal zelebrieren sähen, der im flachen Wasser liegt. Er ist 17 Jahre alt und sein Name ist Roi Taimana. Wie sein Vater und sein Großvater vor ihm ist er der Walreiter seines Tauwahre Stammes.

Während er uns seine wunderbaren Tätowierungen zeigt, über die er sofort sagt, sie beherbergten eine mächtige Magie für sein Volk, erklärt er uns, was es bedeutet, ein Walreiter zu sein. **Roi:** Mein Volk war dabei, den Kampf um den Erhalt unserer Kultur und Tradition zu verlieren, und wir hätten ihn auch endgültig verloren, wenn nicht das Erwachen gekommen wäre. Es brachte den alten Wegen neue Kraft und Bedeutung. Viel zu viele Leute hatten ihren Glauben verloren. Mein Großvater sagte immer, unser Volk braucht ein Symbol, eine Standarte. Das war zu dem Zeitpunkt, als der erste Walreiter auftauchte, Mark Winitana. Bald wurden es mehr, einer aus jedem Stamm. Mein Großvater war der erste unserer Linie. Die Walreiter sind die Sendboten des Wandels, so wie sie die Sendboten eines neuen Landes in der Vergangenheit waren.

NGT: Aber was genau machst du?

Roi: Wir sind die Wächter der Maorikultur und unserer Lebensweise. Wir sind das Band zwischen den Maori und der Natur.

NGT: Klingt romantisch, eine Legende zu sein.

Roi: Es ist eine Verantwortung und eine Ehre, kein Privileg. Wir sind den Walen Brüder. Wir reiten auf ihnen hinaus auf die See und sprechen mit ihnen während sie uns vorsingen. Zusammen sind wir mehr als die Summe aller Teile.

NGT: Ja, aber wie genau machst du das?

Roi: Sie würden es wahrscheinlich Magie nennen. Die Professoren an der Universität von Auckland sagen, wir seien „Adepten“. In meinen Augen spielt das keine große Rolle. Das sind Details. Was wirklich wichtig ist, ist, dass die Legenden wahr sind, und die Reiter wieder ein Symbol für den Pakt unseres Volkes mit der Natur sein können. Wir sind seine Beschützer und Bewahrer, und als Dank wurde uns diese Gabe zuteil.

NGT: Beschützer?

Roi: Sie haben von den Problemen mit der japanischen Fischereiflotte vor Aotearoa gehört? Wir sind mit den Demonstranten und Ökoaktivisten geritten, wie auch jetzt mit der Marine. Wir werden sie nicht unsere Meere leer fischen lassen, wie sie es auf den Philippinen gemacht haben.



NGT: Das klingt ziemlich politisch. Ist das Teil davon, der Held aus den Legenden zu sein?

Rol: Sie machen sich über uns lustig und übersehen, um was es geht. Es spielt keine Rolle, ob ich mit den Walen sprechen oder auf ihnen in ihre Tiefen reiten kann, es spielt keine Rolle, dass ich die Kälte des Ozeans nicht spüre und dass ich schneller schwimmen und meinen Atem länger anhalten kann, als jeder normale Mensch das könnte. Das ist nicht meine Macht, und das ist nicht der Grund warum ich ein Reiter bin. Die wahre Macht ist meine Fähigkeit die Dinge zum Besseren zu verändern, gemäß den Traditionen zu leben und mein Volk und unser Land zu beschützen. Das ist es, um was es bei den Walreitern geht – wir sind die Kräfte des Wandels und die Beschützer des Vertags zwischen Mensch und Natur. Ohne das sind wir nichts.

NGT: Nun gut. Wir danken dir für diese leidenschaftliche Erklärung und deine Zeit.

Nach einer Pause kehren wir zurück mit mehr Bildern von unserem Besuch auf dem bezaubernden Aotearoa, der Inselnation Neuseelands.

/Ende Dateianhang//

⦿ Ok, das war seltsam.

⦿ Kid Code

⦿ Nicht seltsamer als irgendeine andere kulturelle Variation eines Weges. Die gibt es in allen exotischen Varianten.

⦿ Magister

⦿ Du solltest mal einige von den Berserker-Adepten sehen, die mit den Wikingergangs herumziehen, hier in Skandinavien. Wirklich beängstigend, die Typen. Sie versuchen, die ursprünglichen Berserker nachzuahmen, mit Hilfe von Chips, Drogen und den guten alten Geistern, die Zorn entfachen lassen.

⦿ Munin

⦿ Elan hat recht. Es gibt eine unglaubliche Anzahl an kulturellen Wegen. Einige sind Variationen der großen Wege, wie die Xosa Rainwarriors, Oni-do Kinjas oder die Jaguar Guards' Caminos. Andere, wie der Waljunge hier, sind kulturelle Einzigartigkeiten. Und ich beziehe mich nicht einmal auf all den eigentümlichen Kram an den Rändern.

⦿ Johnny Zen

⦿ Also der Verdrehte Weg muss dann ja auch genannt werden. Ihr wisst noch, wie Elan meinte, die Wege reflektieren die persönlichen Ideale? Naja, was passiert wohl, wenn ein Adept so richtig durchgeknallt ist? Wenn sein ideales Selbstbild total verdreht und psychotisch ist, und nicht positiv? Diese Typen sind wirklich komplett unangenehme Zeitgenossen. Wirklich, wirklich unangenehm.

⦿ Cannonball

⦿ Und gefährlich. Ich musste mich mal mit so einem Freak in San Fran vor ner Weile prügeln. Schreck hieß er. Hat sich seinen Kick aus Schmerzen geholt, die er austeilt und die er bekam. Schneller als der Blitz und gebaut wie ein Ork. Du schneidest ihn auf, und er lächelt dich einfach nur an.

⦿ Marklar

⦿ Diese Verdrehten sind wirklich unangenehme Typen. Ihre innere Dunkelheit frisst sie mit einem unstillbaren Hunger nach Hass, Furcht und Aggression auf, bis nichts mehr von der Person übrig ist, die sie mal waren. Jeder von ihnen ist eine verdammte Verschwendug.

⦿ Johnny Zen

⦿ Es gibt keinen „Verdrehten Weg“. Das sind einfach nur Adepten, die irre geworden sind.

⦿ Brunnen-G

⦿ Das ist ein Henne-Ei-Argument. Sind es die Adepten, die mental instabil sind, oder haben ihre Kräfte sie verrückt werden lassen? Weil es so die Natur ihrer Gabe ist, sind Adepten viel stärker anfällig für psychologische Funktionsstörungen als normale Leute. Jedes Jahr drehen einige mächtige Adepten komplett durch und stellen sich vor, sie seien wirklich unbesiegbar oder ein unangreifbarer Übermensch nach Nietzsche. Einige enden damit, dass sie glauben, sie seien mehr als andere Menschen. Über dem Gesetz und der Moral der „einfachen Menschen“ stehend verlieren sie jeden Bezug zu ihrer Menschlichkeit und werden kalt und psychopatisch.

⦿ Sicio Pat

⦿ Die wirklich gefährlichen sind die instabilen, bei denen man es nicht sieht. Diejenigen, die ihren Kick aus Schmerzen bekommen, die sie anderen zufügen und die sie bekommen, die es aber als Kaltblütigkeit deklarieren. Nach außen die richtigen Profis und nach innen komplett durch den Wind.

⦿ Nacht

⦿ Erinnert ihr euch an die Blackburn Morde in den Nachrichten letzte Weihnacht? Die von denen jeder dachte, die seien von einem Vampir verursacht worden? Hat sich rausgestellt, der irre Scheißkerl, der dafür verantwortlich war, war ein komplett und absolut durchgeknallter Adept. Er glaubte, er sei „aufgepowert“ wenn er das Blut seiner Opfer intus hätte! Hat ein ganzes Star-SWAT-Team gebraucht um ihn am Schluss niederzustrecken.

⦿ Nightline

WAFFENBRÜDER

Im nächsten Teil möchte ich kurz eine Gruppe Adepten mit unterschieden unterschiedlichen Profilen vorstellen um euch eine allgemeine Idee davon zu geben, wie unterschiedlich der Aspekt einer „Adeptischen Kultur“ sein kann. Entsprechend der Leser dieses Uploads habe ich versucht, den Inhalt relevant zu halten und mich hauptsächlich um Gruppen zu kümmern, die mehr ein „Schattendasein“ führen.

Trotz aller übermenschlichen Fähigkeiten sind Adepten letztendlich auch nur sehr begabte Metamenschen, und als Metamenschen immer noch Rudeltiere, die sich aus professionellen, sozialen und intellektuellen Gründen mit gleich gesinterten Individuen zusammenschließen. Wie Zauberer ziehen Adepten einen Vorteil aus der Tatsache, dass viele solcher Gruppen gleichzeitig eine säkulare Funktion und Agenda erfüllen und mit initiatorischen Praktiken oder speziellen Glaubensrichtungen kombinieren. Einige Gruppen ziehen Adepten vor, die einem besonderen Weg folgen, andere nehmen Adepten auf, die ihrer Agenda oder ihrem speziellen Glauben folgen, und wieder andere haben keine Einschränkungen und nehmen sowohl Adepten als auch andere magische Typen auf und arbeiten nach allen Anschauungen wie eine normale magische Gruppe. Einige Gruppen arbeiten allein, andere fungieren unter einer Dachorganisation. Unabhängig von Form und Zielen, sind sie alle essentielle Elemente der adeptischen Gesellschaft und bieten eine Zuflucht vor der Bigotterie und dem Ausschluss, dem einige Adeptenarten durch die durchschnittliche Gesellschaft so ausgesetzt sind.

EXPERIMENTAL TROUPE SIX

Als nächstes möchte ich euch eine etwas abseitige Gruppe vorstellen, die immer noch Wellen schlägt, obwohl ihre Hochzeiten lange schon vorbei sind. Experimental Troupe Six, in Künst-



lerkreisen auch bekannt als die Cohen-Clique, hat sich aus den avantgardistischen Gurus und Mäzenen der Künste Anthony und Lilian Cohen damals '32 gegründet. Tony wurde berühmt als Frontmann der alternativen Novastars Efemero, während Lilian eine Bahn brechende Montagekünstlerin war. Unglaublich erfolgreich in der turbulenten amerikanischen Kunstszene in den Zwanzigern, verteilte das Paar eine Menge ihres Reichtums wieder unter jungen Künstlern, insbesondere Adepten. Angesporn wurden sie durch Juan Gardel, den Star der Mondignani Dance Company, „Mitbewohner“ und adeptischer Tänzer.

❶ Ich kann die unzähligen Male gar nicht zählen, die die Nachbarn den Star holten, wegen dem Lärm und der Unruhe. Nicht dass die jemals was gemacht hätten, die Cohens haben viel zu gute Beziehungen.

❷ SPD

❸ Ihre Partys sind auch nicht mehr so wild und laut wie sie einmal waren. Beide Cohens wurden ruhig und eher introvertiert im Alter. Tony hat sich aus dem öffentlichen Leben zurückgezogen, nur Lilian zieht ihre seltsame Show noch ab. Ihre Produktionen reißen es immer noch.

❹ Art Nouveau

Die Kunst-Soirees der Cohens in ihrer Everett (Seattle) Galerie und Loft waren kulturelle Ereignisse, die nicht verpasst werden durften und die gleichzusetzen waren mit Warhols Factory. Von Musik über Skulpturen bis hin zu avantgardistischen Sim-Erfahrungen, die Cohen-Shows hatten alles und ernteten gleichzeitig eine Reputation dafür, eine ganze Schar junger Talente – alles Adepten – den reichen Genießern und Mäzenen vorzustellen. Um ihren Proteges – und sich selbst – dabei zu helfen ihr volles Potential zu erreichen, entschlossen sich die Cohens, eine initiatoreische Gruppe zu gründen: Experimental Troupe Six (so benannt wegen ihrer sechs Gründungsmitglieder).

❺ Könnte mal jemand Lilians überschwängliche Vorliebe für tantrische Zentrierung kommentieren? Oder den Gebrauch von BTLs durch die Gruppe um ein „höheres Bewusstseinsstadium“ während der Initiationen zu erreichen?

❻ Auntie Acid

❽ Es gibt immer jemanden, der das mit Dreck bewirft, was er nicht versteht. Die Cohens und die ExTSix haben eine Generation innovativer Werke quer durch das ganze Kunstspektrum inspiriert. Wenn sie nicht gewesen wären, hättet ihr nie etwas von Karjovich, Romero oder Luna Gora gehört.

❻ Allison K.

❻ Obwohl die Cohens sehr berühmt für ihren ausschweifenden Lebensstil sind, weiß ich doch genau, dass sie nicht auf ihre kleine Gruppe kommen lassen. Sie haben schon das eine oder andere Schattentalent angeheuert um aufstrebende Künstler zu beschützen und sogar um dem einen oder anderen skrupellosen Galeriebesitzer eine Lektion zu erteilen.

❻ Sixth

❻ So wie ich das gehört habe, ist „beschützen“ wohl nicht der passende Ausdruck. „Besitzen“ wäre wohl treffender.

❻ Samantha

Der Blick der ExTSix erweiterte sich nach und nach um die Promotion anderer Erwachter Kunstrichtungen einzuschließen, was durch den Trend voraus greifende Media-Shows und Events geschah. Heutzutage schaffen die erfolgreichen (und jetzt rei-

chen) sich immer wieder erneuernden Mitglieder Unterstützungslands für Künstler und Kunstprojekte, verwalten lokale und reisende Ausstellungen mit einem rotierenden Ausstellerverzeichnis und fördern Kunstausbildung an Gymnasien und Universitäten.

❶ Tony kann kaum sehr glücklich über die ganzen Bilder sein auf denen Lilian mit dem wirklich gut aussehenden Rockstar Gato in allen Skandalblättern letzten Monat rumknutscht. Ganz zufällig ist Gato auch ein Adept mit ein paar ziemlich guten Bewegungen auf der Bühne und einer Stimme, wie man sich kaum vorstellen kann.

❷ Rolling Stone

❸ Ich war mal mit einer Trouper zusammen, damals in den Fünzigern. Er war ein Selbstsüchtiger Arsch, der meinte wenn er mit einem Trollbabe mit ein bisschen Talent rumhängt, würde das sein Image verbessern. Er war niedlich, ich war jung und naiv. Rechne's dir aus. Ich kannte die Cohens nicht wirklich, hab ein paar Mal mit ihnen geredet, machten einen netten Eindruck, aber ich kann sonst nicht viel dazu sagen. Aber einmal, als wir bei ihnen im Loft übernachtet haben, durchlief mein (kurzer) Lebensabschnittgefährte seine Initiation. Ich weiß, ich hätte es nicht tun sollen, aber ich schlich mich runter in die Galerie, wo sie ihren ganzen Kram machten und hab zugeschaut. Lilian und Gardel tanzten splitterfasernackt in einer Wolke aus seltsam glühendem Nebel. Mein LAG lag ausgestreckt auf dem Boden, während die anderen Mitglieder vollkommen high in einem Kreis außen herum saßen. Der Nebel waberte herum als ob ein Lüftchen durch die Galerie wehen würde und abstrakte Bilder flackerten immer wieder auf und verschwanden wieder. Als ich auf Astralsicht umschwenkte, hab ich mir fast in mein Höschen gemacht. Ich hab seitdem Bugs, Toxics und sogar ein Phantom gesehen, aber der Avatar gehört immer noch zu den obersten 3 des Wettbewerbs um den eigenartigsten Geist, den ich je gesehen haben.

❹ Fatima

GLADIO

Gladio ist ein Beispiel dafür, dass Adepten zusammenkommen als Reaktion auf die Vorurteile und den Rassenhass, in diesem Fall im professionellen Sport. Adepten in Vollkontaktsportarten mussten sich schon lange einer Diskriminierung aussetzen. Ihre Fähigkeiten sind in einer ganzen Reihe unterschiedlicher Ligen und Wettbewerbe verboten, die sie entweder komplett aus der allgemeinen Rangliste ausschließen oder sie auf Schaukämpfe beschränken.

❶ Die Untertreibung des Jahrzehnts. Kein Adept ist bei der Olympiade und den meisten anderen internationalen Wettbewerben zugelassen. Wenn sie zugelassen sind, dann allerhöchstens in eigenen Ligen, was sehr stark an die Behandlung der afroamerikanischen Athleten zu Beginn des 20. Jhd. erinnert. Selbst beim verstärkten Sport blickt man auf den Einsatz magischer Fähigkeiten herab, und die Rede in den Medien mancherorts lautet, dass wir irgendwie schummeln wenn wir unsere natürlichen Talente einsetzen.

❷ John Bull

❸ Zu wahr. Eine Reihe von Urban Braw- und Combat Bike-Teams behalten ihre Adepten noch als Ersatzspieler, die sie rausholen, wenn das Publikum Pro-Magie eingestellt ist.

❹ Brick

❶ Es gibt unter uns einige, die der Meinung sind, Sport sollte etwas mit Fertigkeiten, geistigem und körperlichem Können zu tun haben, und nicht ein Aufrüstungswettbewerb der Verstärkungen sein. Magie, Cyber oder Drogen – sie alle bedeuten, in einem Spiel zu schum-



meln. Warum gründet ihr nicht eure eigenen Special Olympics und lässt die echten für die echten Athleten?

• Hawks Fan

'99 brachte der ehemalige Kumite-Champion James Royce eine Reihe von Adepten zusammen als Gründungsmitglieder einer Gruppe professioneller Kämpfer und nannte es Gladio. Etwa ein Jahr später schmiss die Gruppe ihre ganzen Ressourcen zusammen, gründete einen Fond und etablierte sich als eine ernstzunehmende Kraft innerhalb des Profisports. Royce und seine Truppe zeigten ein ausnehmend gutes Händchen in finanziellen Dingen, investierten ihre Gewinne und Ersparnisse um das flügellose Franchiseunternehmen Ultimate Fighting Championship auszuzahlen, die an Boden gegen die Tridcast Blood Sport-Kanäle verloren. Als Gladion das Management übernahm, öffneten sie sich sowohl den magisch als auch kybernetisch verstärkten Wettkämpfern und wurden seitdem zur ersten Kampfsportshow mit Ausstrahlungsrechten in 120 Ländern und etlichen Multimillionen Nuyen Lizenz- und Marketingrechten.

• Trotz ihrer Übertragungen sind die meisten UFC Kämpfe schon Tage vorher ausverkauft. Es sind alle Kampfstile erlaubt, und die Wettkämpfer sind in Gewichtsklassen organisiert. Einige offensive Cyberware und tödliche Adeptenkräfte sind verboten, aber ansonsten ist es ein Alles-ist-erlaubt für alle, bis der Gegner zu Boden geht oder sich aus dem Ring begibt.

• Cannonball

In den letzten Monaten sind die lukrativen Franchiseunternehmen in den amerikanischen, asiatischen und europäischen Ligen ins Zentrum von offiziellen Bundesbehördenuntersuchungen geraten, wegen ihrer Verbindungen zu Unterweltbanden. Bislang konnten noch keine schlüssigen Beweise gegen Gladio gefunden werden, aber die Behörden untersuchen noch das verdächtige Verschwinden etlicher Gladio-Preiskämpfer. Man sagt, dass einige der wirklich harten Kämpfer in den illegalen Arenenkämpfen für zusätzliches Geld auftauchen. Diese Arenen-

kämpfe sind deutlich brutaler, Todesfälle sind nicht unbekannt, und die lokalen Syndikate beherrschen das Geschäft. Kämpfe auf Leben und Tod werden besonders gern gesehen und der Gewinner kann sich auf eine hohe Gewinnspanne gefasst machen. Die hohen Mitgliederbeiträge und der enorme Profit ermöglichen richtig gutes und legales Talent rein zu bringen. Aber sollten die Behörden irgendwelche Beweise ausgraben, sitzen sie tief in der Scheiße.

• Dieser Elan ist voller Mist. Die UFC ist sauber. Das ist nicht das erste Mal, dass man von diesen falschen Anschuldigungen gehört hätte, und es wird nicht das letzte Mal sein. Die Leute können nicht eine gute Sache sehen ohne sie durch den Schmutz zu ziehen. Drek!

• Ultimate Fan

• Es tut mir leid, dir das sagen zu müssen, Fan, aber wo Rauch ist, da ist auch Feuer. Royces Stellvertreter, Mikael Kyrlin, schwamm letzte Woche mit dem Gesicht nach unten im Bostoner Hafen. Er war von einem Kampf grün und blau geschlagen, aber wir alle wissen, dass er sich schon vor ein paar Jahren aus den Kämpfen zurückgezogen hat und nur noch für Gladio rekrutierte.

• Kingpin

• Richtige Fakten, falsche Schlussfolgerung.

• Shifted

JAMIL ISLAMAYAH

Über diese Gruppe dachte ich lang und ausführlich nach. Der Hauptgrund, um absolut ehrlich zu sein, war, weil der größte Teil meines Wissens über diese Gruppe aus zweiter (oder dritter) Hand stammt. Ich dachte jedoch ihre Erwähnung könnte erhelltend wirken, da ich ja die Existenz der Myriade an unterschiedlichen kulturellen Wegen und die Tatsache, dass nicht alle Kulturen Magie auf die gleiche Weise betrachten, schon erwähnte. Dies ist besonders deutlich in den islamischen Kulturen, wo die traditionelle hermetische oder schamanistische Magie häufig missverstanden wird, während ironischerweise Anhänger des



Inneren Pfades als von Allah berührte angesehen werden und ihre physischen Komponenten einfach nur Gottes Gabe an seine Mujahedin (Heiligen Krieger) erkannt werden.

● Sie waren schon während der Eurokriege Cruzados. Die meisten waren christliche Fanatiker wie sie hier in Spanien nur allzu bekannt sind, aber einige wurden an der andalusischen Front berühmt. Heutzutage glaube ich, waren auch einige Neue Templer dabei. Tschuldigung für meine magische Ignoranz, aber ich frage mich, was ist der Unterschied zwischen diesen Kreuzzüglern und den Mujahedin, außer dass sie einem anderen Glauben anhängen?

● Sepherim

Jamil Islamayah ist keine Sekte, sondern eine konservative sunnitische Bewegung innerhalb der islamischen Gemeinschaft, eine Bruderschaft von Missionaren, Ulemas (Lehrern) und „Evangelisten“, die schon seit hundert Jahren existiert und deren Einfluss einmal die ganze Welt umspannte. Die Gruppe war eine der Hauptsäulen der Allianz für Allah und hat seit der Auflösung der Allianz nie mehr ihren ehemaligen Status erreicht. Auf der Suche nach neuen Richtungen, wurden ihre Anführer mit dem Gedanken konfrontiert, dass die Zerstörung Teherans, das Versagen der Allianz und der immer noch ungeklärte Anschlag auf Mullah Sayid Jazrir vielleicht ein anderes Ende genommen hätten, wenn der Islam damals bereit dazu gewesen wäre Feuer mit Feuer zu bekämpfen.

Die Isayah-Anführer waren sich darüber im Klaren, dass die islamische Welt im magischen Wettrüsten hinterher hinkte und entschlossen sich, ein konzentriertes Programm einzuleiten, um dies zu ändern. Man wusste, dass eine äußerst dünne Linie beschritten werden musste, die unter Umständen den Zorn ihrer ehemaligen Verbündeten auf sich ziehen könnte. 2041 jedoch, gründete Islamayah die erste von fünf Klosterschulen (Madrasas) in der Nähe von Medina und verbreitete den Ruf nach islamischen Zauberern und Adepen gleichermaßen, um ihren Glauben und ihre Hingabe damit zu beweisen, dass sie hierher kämen um Allah zu dienen. Die erste Klasse magischer Mujahedin verließ die Madrassas in der Zitadelle von Aleppo 2047.

● Jede neue Klasse bildet ihre eigene magische Gruppe. Jede Gruppe zählt fünf bis acht Mujahedin und wird von einem Ulema angeführt. Die Gruppen kombinieren Zauberer und Adepen und üben intensiv die Zusammenarbeit zu einer beeindruckenden Truppe. Solche Gruppen werden nahezu nie getrennt, nehmen Aufträge zusammen an und kehren in die Klöster zurück um ihre Aufgabe als erfahrene Lehrer wahrzunehmen, wenn die Gruppe zu viele Gefährten verloren hat.

● Sayyid

2061, nach der Wiedervereinigung Arabiens, schworen die Jamil Islamayah-Anführer ihre Treue Ibn Eisas Islamischer Einheitsbewegung und begannen, Männer in den Mittleren Osten zu entsenden, um den Plänen der IEB beizustehen.

● Ibn Eisas berühmte Jinn-Leibwachen, jene, deren Fähigkeiten ihm in Makka im Stich ließen, war eine Gruppe Mujahedin aus Aleppo. Ich habe gehört, die augenblicklichen sind es auch wieder, was die Gerüchte über ihre magischen Talente erklärt.

● Finis

● Ironischerweise entsprechen viele der Praktiken und vieles des Trainings, das heutzutage in den Madrassas verwendet wird, den sufistischen Lehren, die von den modernen Sunnitern so sehr abgelehnt werden.

● Suleiman

DIE SISTERS OF EGLANTINE

Falls der Name Eglantine euch nicht geläufig sein sollte, sie ist ein führendes Mitglied von Mutter Erde, einem internationalen Policlub mit deutlich feministischer Agenda. Die Sisters of Eglantine sind noch nicht so lange zusammen, und konnten doch in diesen kurzen fünf Jahren ein Netzwerk von über fünfzig weiblichen Adepen aufbauen, die einer Gottheit genannt „Die Göttin“ verbunden sind. Dieses Netzwerk arbeitet in 23 bekannten Ablegern in Städten weltweit mit Hauptquartieren in fünf wichtigen Sprawls: Seattle, Atlanta, Los Angeles und Chicago. Die Anführer der Gruppe, ausschließlich Adepen, rekrutieren sehr aggressiv weltliche Freiwillige um die soziale Agenda der Gruppe zu unterstützen. Obwohl es Gerüchte darüber gibt, dass es deutlich mehr Ableger und Mitglieder geben soll, wurden diese nie offiziell bestätigt.

An der Oberfläche scheinen die Aussagen der Gruppe ziemlich eindeutig zu sein: die Verbreitung und Unterstützung des Weiblichen, die Verbreitung von Hoffnung und Glaube auf den Straßen jeder Gemeinschaft, während man den Leuten dabei hilft, ihre Leben zum Besseren zu wenden, insbesondere das Leben derer auf der Straße und jener, die an „Sucht, Hunger oder Hoffnungslosigkeit“ leiden. Sie glauben, die Politiker und lokalen Regierungen und Verwaltungen arbeiteten nicht hart genug um das Leben der Not leidenden und Verarmten zu verbessern. Die Führung der Gruppe können sich einiger starker, gebildeter und rhetorisch versierter Anführerinnen, unter ihnen auch Sister Agatha Harello, rühmen. Sister Harello und etliche andere Schwestern sind Adepen des Weges der Sprecher.

● Sieht auch irgendjemand die Schatten der Universellen Bruderschaft? Mich kriegen keine zehn Pferde in Richtung dieser Tussen, Feministinnen, selbstgerechte Wicca-Schreckschrauben ...

● Skeptic

● Scheiße, ich hab diesen inoffiziellen Shadowrunner Boys Club wirklich satt. Wo kann ich mich einschreiben?

● Patricide Girl

Nachdem ich Einsicht in die vertraulichen Akten der Gruppe erlangen konnte, scheint es, als würden sich die Aktivitäten der Schwestern deutlich über den freundlichen Nachbarschaftsdienst hinaus erstrecken, wenn sie auf starke Gegenwehr stoßen. Mehr als ein Bericht deutet darauf hin, dass die Schwestern angreifende Gangs ins Visier genommen haben um sie permanent aus dem Viertel zu vertreiben.

● Ich kann das bestätigen. Diese Schwestern stehen nicht drüber, jemanden von ihrem Territorium rauszukaufen oder Freiberufler anzuheuern um sich tief eingegrabene Lästlinge aus dem Viertel zu vertreiben.

● Difool

Sie haben sogar ganz legal anscheinend wertlose Flecken Land erworben, durchsetzt mit abbruchreifen, unbewohnten Gebäuden oder verlassenen und verfallenen Bauwerken. Mit fleißiger Arbeit und angeworbenen Helfern, verwandeln sie diese in Gemeindezentren (und sicheren Unterschlupf) ausgestattet mit Fitnessstudios, Schlafquartieren, Schwimmbädern von olympischer Größe und Tempeln – alles bewacht von der besten und neuesten Sicherheitstechnik und den Schwestern selbst.

● Nicht alle diese Erwerbungen sind komplett legal. Im Augenblick befinden sie sich gerade in einer juristischen Schlacht gegen Weinstein's Developers über zwei Grundstücke auf denen sie gebaut haben, die ihnen aber nicht gehören. Clayton Weinstein befindet



sich in Schutzhalt nach einer Behauptung, sein Leben sei von einem der Repräsentanten der Schwestern bedroht worden.

• Legal Eagle

Über Ihren Aktivismus in den Gemeinden hinaus hat die Gruppe ein Talent dazu, mit ihrem kontroversen (und manchmal illegalem) Protest in den Schlagzeilen zu landen. Bei einer dieser Demonstrationen versammelte die Gruppe über hundert lokale Hausbesetzer um den Besitz von Ingorsol Berkleys CEO zu erstürmen, wobei sie behaupteten, seine Fabrik, die an der Grenze des Viertels liegt, würde Gifte in die örtliche Wasserversorgung entlassen. Sie drangen auf den Privatgrund, bauten Zelte und Hütten auf und demonstrierten die ganze Nacht lang. Wie sie an den Sicherheitskräften vorbeikamen? Die Geschäftsführung behauptet, sie hätten sich in das Sicherheitsnetzwerk eingehackt und es wenige Minuten vor Protestbeginn zum Absturz gebracht, und außerdem sollen sie eine Gang angeheuert haben, die voll mit nicht-letalen Waffen bewaffnet die aktiven Sicherheitskräfte ausgeschaltet hat.

Natürlich wurde nichts von all dem durch die Behörden bestätigt. Ein Ausfall des Netzes fand tatsächlich statt, ebenso wie der Überfall einer Gang, was durch Augenzeugen bestätigt wurde. Doch beide Ereignisse wurden von den Behörden als Zufall deklariert.

DIE ALEXA GROUP'S SONGBIRDS

Oberflächlich betrachtet ist die Alexa-Gruppe nicht wirklich bemerkenswert. Öffentlich finanzieren sie Stipendien und sponsoren Handels-/Börsen-Förderungsprogramme. Ihrer nicht veröffentlichten Mitgliederliste zu Folge, besteht die Gruppe aus Anzugträgern und Professoren mit Lehraufträgen oder Börsenmaklern oder Verwaltungsräten. Zum Gähnen, oder? Der interessantere Teil der Geschichte ist, dass die Stipendien und Honorarprogramme der Alexa-Gruppe ausschließlich Adepen vorbehalten sind, die eine höhere Ausbildung anstreben. Ah, ihr gähnt immer noch, wie ich sehe. Wie wäre es dann damit? Die Mitglieder der Gruppe bestehen zu einem ungewöhnlich hohen Prozentsatz aus Elfen. Ah, ich sehe schon gespitzte Ohren?

Es wird noch besser. Das FBI fing eine verschlüsselte Datei ab, das auf eine adeptische Geheimgruppe innerhalb der Alexa-Gruppe hindeutet, die als die „Songbirds“ bekannt sind (fragt mich bitte nicht, wie ich an die FBI-Datei gekommen bin). Wenn man nun weiß, dass ihr Anführer ein initierter Adept mit dem Codenamen Lasher ist, einem ehemaligen Mitglied der Moonlight Thorns, ist es möglich, dass diese Gruppe eine eigene Black Ops Agenda besitzt. Die Thorns waren Tir-Paladine, ein verdeckt operierendes Action-Team, das für einen der Tir-Prinzen gearbeitet haben soll und sich '62 nach einem großen Fiasco auflöste.

• Man sagt, Oakforest, Ni'Fairra und Laverty seien bei der Führung der Thorns die Hauptverdächtigen gewesen. Oakforest treibt sich momentan in Europa herum, aber Ni'Fairra und Laverty waren letztlich ungewöhnlich still.

• Aegis

Der Zweck der Songbirds ist vollkommen unklar. Die Bundesbehörden machen sich Gedanken darüber, ob es sich dabei um eine magische Spionageorganisation für das Tir handelt. Einige der Mitglieder der Alexa-Gruppe lassen das wahrscheinlich erscheinen. Ein Mitglied, das mit den Songbirds in Verbindung gebracht wird, ist Livonia Geldon, Gründerin und CEO der multinationalen Werbeagentur EarthWurm Media and Communications, Inc. Diese Firma ist für die riesige Tourismuskampagne des Tirs verantwortlich, und wie man sagt, die Hülle einer Hülle, die mit Prinz Jenna Ni'Fairra in Verbindung gebracht werden kann.

Ein weiteres Mitglied Alexas mit gerüchteweise Verbindungen zu den Songbirds ist Halpern Nowell, der im Verwaltungsrat von Revlup Security sitzt. Revlup erledigt die Sicherheit etlicher Konzerne, die mit anderen Alexa-Mitgliedern in Verbindung gebracht werden können, einschließlich einer kleinen unabhängigen archäologischen Gruppe namens Riddlework Explorers, von denen gesagt wird, sie würden Artefakte und Relikte auf den Schwarzmarkt bringen. Alles in allem gibt es hier ein zielliches Rätsel zu knacken.

• Man sollte nicht überrascht sein, dass Revlup Security im Bett mit Riddlework Explorers liegt und deren Ausgrabungs- und Transportsicherheit übernimmt.

• Elijah

EVOLUTION IM SCHNELLDURCHLAUF

Obwohl eher wenig beachtet und schlecht repräsentiert im Vergleich zu den Fortschritten in so viel beachteten Bereichen wie Thaumaturgie, konnte sich das Verstehen und die Weiterentwicklung der Adepenkräfte im vergangenen Jahrzehnt um ein Vielfaches verbessern. Katalogisierungsprogramme wie jene, die durch das Zhentang-Institut und das MIT&T eingeführt wurden, konnten den Horizont bezüglich des Ausdrucks bislang noch nicht identifizierter Kräfte und der spontanen Entwicklung bisher unbekannter Talente wesentlich erweitern. In den vergangenen paar Jahren allein konnten drei neue metamagische Techniken und etliche neue Foki, die sich direkt an der wachsenden Gemeinschaft der Adepen orientieren patentiert und lizenziert werden. Langsam sickern sie in den allgemeinen Gebrauch ein, und sicherlich werden noch mehr kommen. Anstatt jedermanns Zeit mit einem ausführlichen Bericht über die jüngsten Entwicklungen bezüglich Adepen, die mich interessierten, zu langweilen, dachte ich mir, ich lass' andere ran. Ich postete ein paar Überschriften und Media Clips auf einem bestimmten Magicknet-SIG als Leitfaden und lud eine Handvoll Freunde, Bekannte und Magicknet-Stammposter ein, sie zu kommentieren. Das Folgende sind die bearbeiteten Ergebnisse dieser Postings. Ich entschuldige mich bei allen, deren Kommentare weggefallen sind, aber ich konnte nur diejenigen behalten, die ich für relevant hielt.

KONZENTRIERE DICH AUF DEIN ZENTRUM

Link: „Konzentriere dich auf dein Zentrum – Die Grenzen metamagischer Zentrierung erweitern“ Visionary Academic Journal, Juli 2064

• Für alle von euch mit ADS, hier eine Zusammenfassung: Forscher lizenzierten jetzt eine ganze Reihe weiterentwickelter Zentrierungstechniken, die es Adepen ermöglichen, außergewöhnliche Kontrolle über einige Aspekte ihrer Kräfte zu erlangen. Die eine verbessert die physische Kontrolle über den Körper, wohingegen die andere die intellektuellen Fähigkeiten erweitert, während eine Dritte es dem Adepen tatsächlich ermöglicht, seine Auswahl an Fähigkeiten zu erweitern.

• Scholar

• In letzter Zeit fand auf dem Gebiet einiges statt, aber ich denke auch, das wurde langsam mal Zeit. Adeptive Metamagie hing hinter der SOTA Dekaden hinterher. Die magischen Forschungsabteilungen der Konzerne und die magischen Fachbereiche der Universitäten machen den großen Reibach mit der Patentierung und Lizenzierung neuer Techniken. Adepenkräfte sind individueller, aber Metamagie kann nichtsdestotrotz durch Übung und Training entwickelt werden. Die Jagd nach der nächsten Einnahmequelle hat also begonnen.

• Calleach



• Jetzt halt mal den Ball flach. Viele dieser „neuen Techniken“ sind ziemlich alt. Sie erfreuen sich nur nicht allzu großer Verbreitung. Normalerweise braucht es etwa fünf Jahre, bis das Zeug aus den Laboren auf die Straße durchsickert und viele Zauberer sind im Grund ihres Herzens Traditionalisten. Studien in adeptischer Magie holen gerade erst auf, weil die Kons es endlich kapiert haben, dass auf diesem Markt auch Geld zu machen ist.

• Acadame

• Wuxing und die S-K-Tochterunternehmen führen das Feld im Augenblick an, aber MCT holt durch ihre Partnerschaft mit dem MIT&T merklich auf. Sollten diese neuen Zentrierungstechniken lizenziert werden, kann man darauf wetten, dass sie noch mehr Tricks in ihren Laboren ausarbeiten werden.

• HK Kid

• Nicht alles kommt aus den ehrwürdigen akademischen Hallen, egal was die Jungs vom MIT&T so behaupten. Aus der Beschreibung, die ich in der Fachpresse gelesen habe, scheint einiges von dem Kram ziemlich ähnlich mit dem Zeug zu sein, das ich im Fernen Osten gesehen habe. Chinesische Schulen auf dem Festland, indische Fakire, ja sogar das was diese Insulaner unten im Golf von Mexico machen, sie alle benutzen seit Jahren ähnliche Techniken. Unzweifelhaft hinken die westlichen Zivilisationen einer ganzen Menge Kultur- und Stammeswissen hinterher. Gerade erst letztes Jahr sind wir alle auf die Absorption abgefahren, die von den Aborigines schon seit Ewigkeiten eingesetzt wird.

• Brin

• Das ist es also! Ich hörte die Golden Acorns in CalFree würden Zen-Zentrierung verwenden um ihre Kräfte hoch zu puschen. Wo ich jetzt so darüber nachdenke, hört es sich an, als wäre es eine dieser Techniken.

• Chico Man

• Einige der größten Überraschungen liegen direkt nebenan. Für alle, die es nicht wissen, etliche magische Institute der NAN haben eine offenere Einstellung bezüglich neuer Entwicklungen. Die lizenzierten metamagischen Techniken nicht, sie nehmen einfach nur ein ziemlich hohes Dozentenhonorar für den Unterricht, wenn man sie lernen möchte. Der letzte große Durchbruch ereignete sich letzten Frühling, als die mit etwas in die Schlagzeilen gerieten, das sie Einstimmung nannten. Nach dem, was ich darüber gehört habe, ging es um Tiertraining und darum, in die Gedanken von Crittern zu schlüpfen, aber bei einem Zwischenstopp in Boston erzählte mir ein Freund, das MIT&T patentierte gerade eine Variante, die auch bei Fahrzeugen und anderem Kram funktionieren soll.

• Siouxie Sue

• Ja, es ist alles da draußen, und wirklich neu ist es auch nicht. Letzten Winter, in den Rockies, als mein T-Bird eine ungeplante Landung machte, traf ich auf sei eine Cascade Crow-Bande. Alles in allem nette Jungs, aber an ihrem Lagerfeuer lagen ein halbes Dutzend Pumas rum, und sie taten, als sei das vollkommen normal. Ich dachte, die würden sie mit irgendeinem Zauber zähm halten, aber jetzt weiß ich es besser.

• Josie Cruise

• Ich weiß nicht, wie es genannt wird, aber Blizzard und ich haben ein paar Tricks von Dancing Crow gelernt. Mit ein bisschen Konzentration kann ich durch Blizzards Augen sehen und durch seine Ohren hören. Verdammt nützlich bei meiner Arbeit noch ein weiteres Paar Augen bei der Jagd dabei zu haben.

• Howler

• Ich habe von Adepten gehört, die sogar astral aktiv werden können. Habe es nie mit meinen eigenen Augen gesehen, deswegen frag ich mich, ob da was dran sein könnte?

• Curious George



- Na?
- Curious George

ADEPTISCHE KUNST

Link: „Da Vinci, Mozart und Michelangelo – Proto-Adepten?“
Life Science Investigates in This Week's Show

● Das erinnert mich an was, es gibt eine Ausstellung von Lucas Albright in der Bellevue Grenadier Galerie. Ein Riesenhit, und seine Kunst ist wirklich umwerfend. Albright ist ein Künstler aus Puyallup, der es geschafft hat. Er ist auch Ork und Adept. Auf seine eigene einzigartige Art und Weise trägt er seinen eigenen Beitrag zu dem ganzen Orkkultur-Tick bei. Er formt Statuen aus intelligentem Plastik, die bei Berührung mit konstant wechselndem Schwachlicht und Wärmeausstoß reagieren. Er nennt seine Sammlung „Gefangene Außen“ und sie sehen wirklich beeindruckend aus, wenn man sie sich astral ansieht. Die Galerie hat das allerdings inzwischen mitbekommen, und sie versuchen, Eintritt von Astralgestalten zu nehmen, und sie haben den ganzen Bereich mit Hütern geschützt.

● Larissa

● Was ist daran magisch? Da draußen gibt es eine ganze Reihe aufregend neuer und klassischer Konzepte, die mit Albrights Kram mithalten können. Smenkos und Waunekas virtuelle Skulpturen sind immer noch ultra-heiß und Silvas „Feste Luft“-Schöpfungen sind ebenso beeindruckend – und keiner von ihnen ist ein Adept.

● Gossip

● Was mich daran erinnert: Sind diese selbsternannten Barden, die gerade in Frankreich und in Großbritannien so hip sind, eigentlich wirklich Adepten?

● Deep Lavender

● Einige von ihnen sind Adepten, einige von ihnen sind Zauberer mit einer künstlerischen Ader und andere sind einfach nur ganz normale Typen, die von dem ganzen Kelten-Hype angestachelt wurden, den die Medien da so verbreiten, über die Seltsamkeiten die Pendragon, Lyonesse und Wild Ley umgeben.

● Union Jill

● Geht bloß nicht davon aus, dass diese Barden alle so Mittelaltermarkt-Typen sind. Obwohl man von denen schon genug aus Tir na nÓg abbekommen (und das aus dem Land, das so Klassiker wie U2 und Gaea hervorgebracht hat, oh wie tief sind wir gesunken). Viele dieser Barden sind moderne Rocker und Dance-Typen, die ihre Musik mit richtigem Talent und ein wenig mehr als nur ein bisschen Magie Würze und Tiefe verleihen.

● Carabas

● Obwohl es sich noch nicht international herumgesprochen hat, der keltische Stil ist hier im Smog ein großer Hit. Jeder zweite Club spielt Celtrance oder Twenties Revivals mit Musik von Lyn Riordan oder den Gaeans.

● Beeste

TECHNOADEPTEN

Link: „Technoadepten – Wahrheit oder Einbildung?“
Magick-net-SIG-Diskussion

● Klar habe ich schon von Adepten gehört, die wahre Experten im Umgang mit Technik sind: Waffen, Fahrzeuge, sogar Decks. Obwohl, wenn ich ehrlich bin, die meisten von denen scheinen eher einen

Hang zu mechanischen Dingen zu haben, als zu Hightech-Elektronik.

● Josie Cruise

● Ich denke mehr an das Potential dieser ganzen neuen Wege, die so auftauchen. Nimm die „Gelehrten“ zum Beispiel. Hat irgendjemand Infos zu diesen Typen? Scheint genau die Art zu sein.

● Curious George

● Leute, die dem „Weg des Gelehrten“ anhängen sind das, was man mentale Adepten nennt. Man sollte sie nicht mit Psionikern verwechseln. Sie konzentrieren sich darauf, ihren Geist zu schärfen: Sie versuchen ihre Wahrnehmung, ihre deduktiven und intellektuellen Fähigkeiten über die menschliche Norm hinaus zu verbessern. Von den ästhetischen Zen-Meistern bis hin zu intuitiven Sherlocks, ihr gemeinsames Talent liegt in der Überwindung mentaler Hindernisse und Herausforderungen. Natürlich sind sie im Umgang mit Tech ziemlich hilfreich, aber was die Typen so hinbekommen stellt so manches Genie in den Schatten: sie knacken Geheimcodes im Kopf, schaffen bei minimalem Input intuitive und deduktive Gedankensprünge, berechnen taktische Szenarien auf die Schnelle usw. usf.

● Johnny Zen

● Ja, das klingt gerade so wie die Typen, die das Beste aus aller möglichen Tech machen, und da sind sie nicht die Einzigsten. Hat das irgendjemand auf NewsNet mitbekommen über diesen deutschen Autobahn-Turnierreiter? Da kam ein Kid raus, der sich Doom nennt und sagte, er sei ein Adept. Was der vor den Kameras gemacht hat ließ mich echt vor Neid erblassen – und ich bin Rigger.

● Torque

● Da hast du noch gar nichts gesehen. Doom ist ein komplett Wahnsinniger. Was der mit seinem Bike macht, davon hab ich nicht einmal geträumt. Unmöglich Kram, den er da hinbekommt. Der schrubbelt seine Blitzen bei 150 und mehr um die Kurven und rauscht durch heftigen Verkehr ohne auch nur einmal die Bremsen zu berühren. Und ich muss es wissen, ich hab ihn schon verfolgt.

● Schupo

● Und dann gibt's da natürlich noch die Otaku. Wer sagt, sie könnten nicht eine vollständig neue Variante an Adepten sein? Etwas vollkommen einzigartiges!

● Lone Gunman

● Otaku-Adepten? Das glaube ich nicht. Das wäre schon irgendjemandem aufgefallen.

● Material Girl

● Mir muss immer noch jemand einen nachgewiesenen Fall von einem magisch aktiven Otaku vorlegen. Aber andererseits, sagte nicht irgendjemand, dass Athleten-Adepten auch manchmal bei Scans durchrutschen können, weil sie ihre Kräfte nur manifestieren, wenn sie in Not sind? Hat jemand schon mal einen Otaku an seinem Deck askennt? Vielleicht sind ja doch Adepten oder ihre Magie ist so anders, dass wir sie noch nicht identifizieren könnten.

● Mandrake

● Irgendjemand bringt immer irgendetwas über die Otaku auf. Gebt's auf, Leute. Otaku sind nicht das fehlende Glied oder der Schlüssel zu jedem verdammten Geheimnis in der Sechsten verdammten Welt.

● Cynic

● Du weißt auch nicht alles.

● Pax



SPIELLEITERINFORMATION

Die Geschichten und Regeln in diesem Kapitel wurden entwickelt, um die Grundlagen über Adepten aus den Büchern *Shadowrun 3.01D (SR3.01D)* und *Schattenzauber 3.01D (SZ3.01D)*, die bereits viele Informationen zu diesem Thema liefern, zu ergänzen und zum Leben zu erwecken.

Auch wenn die Adepten inzwischen zu den geachteten Mitgliedern der meisten Shadowrunner-Teams gehören, beschränkt sich ihre Funktion oft auf bestimmte Rollenmuster, die sich vor allem auf die Heimlichkeit und den Nahkampf konzentriert. Die Einführung neuer, nicht kampforientierter Wege und Kräfte soll eine größere Charakterbreite ermöglichen, indem eine Vielzahl neuer Wege, Kräfte, metamagischer Techinken, Foki und andere Optionen angeboten werden.

DIE WEGE

Das Material in diesem Kapitel erweitert und erklärt die bekannten adeptischen Wege und geht auf die vielen anderen Möglichkeiten ein, die als Denkanstoß zum Entwurf eigener Wege dienen sollen. Fast alle Adepten folgen einem Weg, viele davon einzigartig und persönlich. Wie bereits in *SZ3.01D* erläutert, stellen die Wege die zentrale Philosophie dar, der sich ein Adept widmet, um seinen Körper und Geist zu stärken.

Die Wege funktionieren wie ein Thema, das sowohl die Persönlichkeit eines Charakters reflektiert, als auch seine Kräfte und Fähigkeiten in eine bestimmte Richtung lenkt. Im Idealfall sollte man sie deshalb vor allem als Hinweise für das Rollenspiel sehen. Sie verstärken das Charakterkonzept und bieten sich als Rahmen für die Charakterentwicklung im Sinne von Verhalten, Persönlichkeit und Kräften an. Der Spielleiter sollte den Spieler die Einzelheiten der persönlichen Herangehensweise des Charakters an seinen Weg selbst ausarbeiten zu lassen und diesen aktiv in den rollenspielerischen Aspekt des Spiels einarbeiten, vor allem in den Bereichen Handlungsstrang und Charakterentwicklung.

Die Verlorenen

Die verlorenen Adepten, die keinem Weg folgen, weil sie ihn noch nicht gefunden haben, oder weil ihnen der Antrieb fehlt, einem bestimmten Weg zu folgen, haben größere Probleme und weniger Kontrolle bei der Entwicklung ihrer Kräfte. Falls ein Charakter seinen Weg noch nicht gefunden hat, oder sich einfach keinem Pfad anschließen möchte, schränkt dies seine magische Entwicklung ein. Magie in der Sechsten Welt funktioniert am besten – und ist am ungefährlichsten für den Anwender –, wenn sie einem bestimmten Fokus folgt.

Spielleiter, die es diese Tatsache betonen wollen, dürfen für Charaktere, die sich von ihrem Weg entfernt haben, oder denen der Antrieb für einen Weg fehlt, die Kosten einer Adeptenkraft um 25% erhöhen. Gleichermaßen betrifft Adepten, die sich von ihrem ursprünglichen Weg entfernt haben und nun einem Pfad folgen, der ihren Ansichten und Überzeugungen vollständig widerspricht. Adepten, die ihren Weg verlieren, können auch mit dem Verlust ihrer Kräfte bestraft werden, bis sie ihren Pfad zurücklangt haben.

NEUE PRÜFUNGEN

Die folgenden Prüfungen erweitern die schon für die Initiation eines Adepten vorhandenen, wie auf S. 58, *SZ3.01D*, erläutert.

Meisterwerk

Eine Meisterwerk-Prüfung erfordert, dass der Charakter mindestens einen Monat lang an einem einzigartigen Kunstwerk

arbeitet. Die Arbeit muss den Künstler herausfordern und erfordert vollständige Konzentration, weshalb er keinen weiteren Tätigkeiten nachgehen kann (wie zur Arbeit gehen, Studieren oder sich als Shadowrunner betätigen), die ihn ablenken würden. Außerdem muss das Werk vollständig sein eigenes sein. Der Adept, der sich dieser Prüfung unterzieht, muss entweder die metamagische Technik *Virtuoso* (S. 64) bereits beherrschen oder sie während dieser Initiation erlernen, und außerdem eine passende kunstorientierte Wissensfertigkeit besitzen. Er muss in der Erstellung des virtuosen Meisterwerks Erfolg haben oder die Prüfung schlägt fehl, und er muss von vorne beginnen. Sollte ein Künstler sich dazu entschließen, sich weiteren Prüfungen dieser Art zu unterziehen, muss er jedes Mal von neuem anfangen und das Werk muss jedes Mal ein neues Thema haben, das es von den anderen Werken deutlich unterscheidet.

Wegprüfungen

Die Wegprüfung erfordert vom Spieler wie Spielleiter die Entwicklung einer Prüfung, die zu dem gewählten Weg passt. Diese Prüfung muss einen wichtigen Schritt in der philosophischen Entwicklung des Charakters entlang seines Pfades darstellen. Wegprüfungen sollten ein bedeutendes Opfer an Ressourcen, Zeit oder sogar Attributpunkten erfordern, je nachdem was der Spielleiter für angemessen hält. Sie müssen außerdem ein messbares Ergebnis haben. Hier einige Beispiele für Wegprüfungen:

- Ein Anhänger des Wegs des Sprechers muss eine bahnbrechende Rede entsprechend der Ambitionen des Charakters halten, sei es nun eine Fernsehrede als Hauptredner über einen wissenschaftlichen Durchbruch oder zu Gunsten einer politischen Sache oder eine emotional ergreifende Beratungssitzung, um das Leben eines Chipsüchtigen oder eines Missbrauchsopfers auf der Schwelle zum Selbstmord zu retten – alternativ kann es sich auch um eine hochriskante Betrugsaktion handeln.
- Ein Anhänger des Weges des Athleten muss bei einem wichtigen Wettbewerb teilnehmen und gewinnen, oder in einer Show auftreten und dort als Hauptattraktion des Abends Anerkennung finden.
- Ein Anhänger des kulturellen Weges, für den der Glaube einen wesentlichen Rolle spielt, muss sich den Respekt und die Anerkennung seiner Gleichgestellten erwerben, indem er eine Pilgerfahrt unternimmt, ein neues Evangelium veröffentlicht oder nach einer verschwundenen religiösen Ikone sucht und sie aufspürt.

NEUE METAMAGIE

Wenn ein Adept ein besseres Verständnis für seine Gabe entwickelt, ermöglichen ihm Selbsterkenntnis und Einsicht Zugang zu Fähigkeiten und metamagischen Techniken, die anderen Zauberkundigen verschlossen bleiben. So hat die magische Forschung im Bereich der Zentrierung dazu geführt, dass neue, adeptenspezifische metamagische Zentrierungstechniken entwickelt wurden. Einige von ihnen erlauben es dem Adepten, seine Selbsterkenntnis oder verschiedene Facetten der Adeptenfähigkeiten zu erweitern. Andere metamagische Techniken, die erst vor Kurzem entwickelt wurden, reichen von einer eingeschränkten Form der Astralprojektion bis hin zum Weg des Magiers.

Man sollte auch beachten, dass ein Adept zusätzlich zu Zentrierung, Weissagen, Maskierung und anderen Techniken, die hier beschrieben werden, auch noch die metamagischen Techniken der Sensibilisierung (S. 110, *Erwachte Länder*) und der Psychometrie (S. 48, *SOTA: 2063*) erlernen kann.

Die hier aufgeführten metamagischen Techniken sind nur Adepten zugänglich.

Einstimmung (Tier, Gegenstand)

In der Geschichte und in Legenden finden sich immer wieder Tierbegleiter und bestimmte wichtige Gegenstände. Die meta-magische Technik der Einstimmung kann als Manifestation dieses Konzepts in der Sechsten Welt betrachtet werden.

Die Einstimmung ermöglicht es einem Adepten, Karma in den Aufbau eines mystischen Bandes zwischen sich und einem Tier oder Gegenstand zu investieren – ähnlich wie er es bei der Bindung eines Fokus machen würde – wodurch er eine einzigartige Verbindung zu dem Tier oder Gegenstand erhält. Eingestimmte Tiere oder Gegenstände gelten als stoffliche rituelle Verbindung zu dem Adepten (S. 37, SZ3.01D).

Bevor eine Bindung möglich ist, verlangt die Einstimmung, dass der Adept einen Prozess des Bekanntwerdens mit dem Tier oder Gegenstand durchlebt, bis ihm der Umgang damit zur zweiten Natur geworden ist. Wenn das Bekanntwerden vollen-det ist, wird ein Bindungsritual durchgeführt. Der Spielleiter und der Spieler sollten dieses entsprechend dem kulturellen Hintergrund, Glaubenssystem und/oder Weg des Charakters ausarbeiten. So kann ein schamanistischer Adept z.B. ein wildes Tier im Kampf besiegen um in dessen Rudel als Alphatier anerkannt zu werden. Ein Kriegeradept möchte vielleicht seine Waffe mit Blut taufen und sich damit eine rituelle Narbe zufügen. Während des entsprechenden Rituals opfert der Adept etwas von seinem Gu-tten Karma, um sich auf das Tier oder den Gegenstand einzustimmen. Adepen dürfen auch eine Prüfung (S. 59, SZ3.01D) mit dem Tier oder Gegenstand als Thema durchführen.

Die Einstimmung hat verschiedene Auswirkungen, abhängig davon, ob es sich um ein Tier oder einen Gegenstand handelt. Die Technik muss für die Einstimmung auf ein Tier und einen Gegenstand jeweils separat erlernt werden. Ein Charakter kann sich auf eine Gesamtanzahl von Tieren und/oder Gegenständen in Höhe seines Initiatengrades einstimmen. Er darf bei einer einzelnen Handlung keinen Bonus von mehr als einem eingestimmten Tier/Gegenstand erhalten. Eine bestehende Einstimmung kann jederzeit durch den Adepten freiwillig wieder getrennt werden (investiertes Karma geht verloren) und wird ausgelöscht, wenn das Tier stirbt oder der Gegenstand zerstört wird.

Tiere: Tiereinstimmung ermöglicht einem Adepen die Bindung an ein freundliches, mundanes, nicht-selbstbewusstes Tier. Dazu muss sich der Adept zunächst mit dem Tier anfreunden und sein Vertrauen gewinnen und dann eine Probe auf Tiere-dressur (oder eine ähnliche Fertigkeit)(5) ablegen. Der Grundzeitraum beträgt zwei Wochen; zusätzliche Erfolge können dazu genutzt werden, um die Dauer zu verkürzen. Eine fehlgeschlagene Probe bedeutet, dass der Adepen seine Zeit vergeudet hat und von vorne beginnen muss. Der Prozess funktioniert nicht, wenn das Tier gezwungen wird. Konnte erst einmal eine Einstimmung aufgebaut werden, darf der Adepen die rituelle Bindung vollziehen, indem er entsprechend der Essenz des Tieres Karma ausgibt.

Ein gebundenes Tier erhält die Kraft der Sinnesverbindung (S. 109, SZ3.01D), die es dem Adepen erlaubt, die Welt durch die Sinne des Tieres zu erleben und dem Tier einfache telepathische Befehle zu geben. Diese Befehle sind nicht automatisch erfolg-reich, sondern machen je nach Gemütszustand des Tieres, besonders wenn der Befehl das Tier in Gefahr, eine Dressur- oder ähnliche Probe erforderlich. Die Kraft hat eine Reichweite von 10 Metern x (Magie + Charisma + Willenskraft des Adepen). Sollte sich ein Tier aus dieser Reichweite entfernen, bricht der Kontakt ab. Gleichfalls wird der Kontakt abgebrochen, wenn das Tier eine Mittlere Wunde oder mehr erleidet, während die Kraft aktiv ist – in diesem Fall erleidet der Adepen Leichten Betäubungs-

EINE ANMERKUNG ZUM EINSTIMMEN VON TIEREN

Die Beschreibung der Kraft Einstimmung (Tier) geht davon aus, dass das Tier von „normaler“ Größe ist (zwischen Katze und Pferd). Mit dem Einverständnis des Spielleiters darf der Adepen sich auch mit einer ganzen Gruppe kleinerer Tiere (Ratten, Spatzen, Kakerlaken usw.) verbinden, als wäre sie ein einzelnes Tier, was ein einzelnes Ritual und eine einzelne Karmaausgabe bedeutet. Der Adepen darf Sinnesverbindungen mit jedem Tier aus der Gruppe aufbauen (aber immer nur mit einem zur gleichen Zeit).

Entsprechend darf der Spielleiter, falls ein Adepen sich auf ein größeres Tier (Elefant, Rhinoceros, Wal usw.) einstimmen möchte, den Mindestwurf für die Dressur-Probe wie auch die Karmakosten entsprechend erhöhen.

Als optionale Regel kann der Spielleiter es einem Adepen erlauben, sich auf ein paranormales Wesen oder einen vercybernen Critter einzustimmen, aber das sollte erst nach sorgfältiger Erwägung gestattet werden. Durch ihre erwachte Natur sind Paratiere weniger gut domestizierbar, deutlich widerwilliger normalem Training gegenüber und einfach mächtiger. Das gleiche trifft auf vercybernte Tiere zu, die durch ihre Implantate halb wahnsinnig sind. Lässt man eine solche Einstimmung zu, kann dies leicht das Spielgleichgewicht stören. Ein Spielleiter sollte dem nur zustimmen, wenn es in die Charakterentwicklung und die Geschichte passt und der Spieler die Macht nicht missbraucht. Sowohl der Mindestwurf auf die Dressur-Probe als auch die Karmakosten für die Bindung sollten entsprechend erhöht werden. Als Faustregel sollten beide für jede Critterkraft, die das Tier hat und/oder jeden Essenzpunkt seines Implantats um 1 erhöht werden. Besonders mächtige Kräfte (Essenzentzug, Verstärkter Panzer, Magische Fertigkeiten, Magischer Schutz, Regeneration usw.) deutlich stärkere Erhöhungen nach sich ziehen, wenn der Spielleiter das wünscht. Die Karmakosten für gebundene vercybernte Critter basieren auf der Originale-senz des Wesens vor der Implantation.

Selbstbewusste und halb-bewusste Wesen (Satyre, Zentauren, Merrows, Nagas, Saquatches, Gestaltwandler, Leshys usw.) können niemals mit dieser Kraft eingestimmt werden.

schaden. Ist das Tier wieder geheilt, darf der Kontakt erneut aufgebaut werden.

Gegenstände: Die Einstimmung auf ein Fahrzeug, eine Waffe oder einen Ausrüstungsgegenstand ermöglicht dem Adepen eine intuitive Kontrolle und nahezu übernatürliche Einsicht in die Führung des Gegenstandes. Ein eingestimmter Gegenstand fühlt sich beinahe wie eine körperliche Erweiterung des Körpers des Adepen an und lässt ihn schier unglaubliche Aufgaben be-werkstelligen. Der Prozess des Bekanntwerdens erfordert, dass der Adepen sich gründlich mit den Charakteristiken und Grenzen des Gegenstandes vertraut macht, was eine Probe auf eine entsprechende (B/R)Fertigkeit(5) erfordert (z.B. Klingenwaffen (B/R) für ein Katana oder Motorrad (B/R) für eine Yamaha Ra-pier), mit einem Grundzeitraum von einer Woche. Alternativ dazu kann sich der Adepen auch entscheiden, den Gegenstand von Anbeginn zu bauen/schmieden/konstruieren. Ein Erfolg bei dieser Probe erlaubt es dem Adepen, sich mit den Mitteln eines entsprechenden Bindungsrituals auf den Gegenstand einzustim-



BEISPIELE FÜR OBJEKTWIDERSTAND

Ausrüstung	Objektwiderstand
Handgeschmiedete Qualitätsklinge	5
Fabrikwaffe, modernes Katana	7
Einbruchsset, ATB	8
Auto, Dikote-Katana, Rennmotorrad	9
Monofilamentpeitsche, Thunderbird	10

men. Die Karmakosten für das Binden unbelebter Objekte wie ein Fahrzeug, eine Waffe oder ein Ausrüstungsgegenstand entsprechen dem Objektwiderstand (siehe S. 182, SR3.01D bzw. die angehängte Tabelle).

Regeltechnisch reduziert eine Einstimmung den Mindestwurf für jede Fertigkeitsprobe beim Gebrauch, der Kontrolle oder der Handhabung des Gegenstandes um 1. Der Bonus wird nicht verliehen, wenn der Gegenstand durch ein kybernetisches Interface (VCR, Datenbuchse, Smartverbindung usw.) kontrolliert wird. Einstimmung hilft auch nicht dabei magischen Fertigkeiten wie Hexerei, Beschwören, Zentrierung oder Verzaubern.

Erkenntnis

Erkenntnis kann nur von Adepten erlernt werden, die bereits die Zentrierungstechnik (S. 77, SZ3.01D) und eine Zentrierungsfertigkeit beherrschen.

Mit Hilfe der Erkenntnis kann ein Adepten seine mentalen, wahrnehmenden und intellektuellen Fähigkeiten verbessern und erweitern. Sie reflektiert die erweiterten Fähigkeiten eines Charakters, mit seiner Umgebung zu interagieren und sie zu verstehen, ebenso wie es seine mentale Belastbarkeit und soziale und intellektuelle Anpassungsfähigkeit verbessert.

Regeltechnisch erlaubt die Erkenntnis dem Adepten, das Zentrieren bei Intelligenzproben – einschließlich Wahrnehmungs- und Lernproben – einzusetzen, um den Mindestwurf zu senken oder die Zahl der Erfolge zu erhöhen. Dies erfordert eine Freie Handlung. Der Adept kann die Zentrierung auch benutzen, um die Modifikatoren zu reduzieren, die durch das Ausweichen bei einer intelligenzbasierenden Fertigkeiten auf das Attribut Intelligenz entstehen. Erkenntnis addiert zudem einen Würfel zu Wissens- und Sprachfähigkeitsproben.

Adepten, die Erkenntnis gelernt haben, eignen sich neue Kenntnisse schneller an. Um dies wiederzuspiegeln, werden die Karmakosten bei der Steigerung von Fertigkeiten um 1 reduziert, mit einem Minimum von 1.

Tierbegleiter verstärken

Nur Adepten, die bereits die Technik Einstimmung (Tier) beherrschen (S. 61), können auch diese Metamagie erlernen.

Tierbegleiter verstärken baut auf der Bindung zwischen dem Adepten und seinem eingestimmten Tierbegleiter auf, erweitert deren mystische Verbindung und ermöglicht es dem Adepten, einige seiner Kräfte und magischen Fähigkeiten auf das Tier zu übertragen.

Um diese Technik einzusetzen, wählt der Adept zuerst eine seiner Kräfte aus und vollzieht ein Ritual ähnlich dem, mit dem er sich ursprünglich auf seinen Tierbegleiter eingestimmt hat. Während dieses Rituals zahlt der Adept Karmakosten entsprechend der Kraftpunktekosten der gewählten Kraft $\times 4$. Dies erlaubt es dem Adepten später, die Kraft mit einer Freien Handlung durch seine Sinnesverbindung vorübergehend auf das Tier zu übertragen. Der Adept darf die Kraft selbst nicht mehr verwenden, solange sie auf das Tier übertragen ist. Der Adept und





das Tier müssen in der Reichweite der Sinnesverbindung bleiben, solange die Übertragung wirksam ist.

Sollte die Anwendung der auf das Tier übertragenen Kraft eine Fertigkeits- oder Attributsprobe erfordern, so zieht der Spielleiter die Reaktion des Tieres als Fertigkeit heran (wobei je nach Situation auch Intelligenz und Schnelligkeit angebracht sein können) oder ein anderes passendes Attribut des Tieres.

Der Adept kann ähnliche Rituale vollziehen, um weitere Kräfte auf den Critter zu übertragen. Er darf auch mehr als einen Tierbegleiter verstärken, wobei eine Kraft nie gleichzeitig auf mehrere Tiere übertragen werden kann. Die Menge an Kraftpunkten, die gleichzeitig übertragen werden, darf niemals den Initiatengrad des Adepts übersteigen. (Das bedeutet, dass ein Adept seine teureren Kräfte üblicherweise nicht an seinen Tierbegleiter übertragen kann.)

Infusion

Infusion kann nur von Adepts erlernt werden, die bereits die Technik der Zentrierung (S. 77, SZ3.01D) und eine Zentrierungsfertigkeit beherrschen.

Die Infusion verstärkt das Verständnis und die Beherrschung eines Adepts sowohl über die Magie, die seine Fähigkeiten antreibt, als auch über seine Fähigkeit, das Mana zu kanalisieren. Mithilfe von Infusion kann ein Adept Kontrolle über die physischen Gaben seines Körpers erlangen, sie über die eigenen Grenzen hinaus steigern oder zeitweise sogar neue Kräfte manifestieren. Dieses Ausbruch magischer Kraft hat jedoch Preis und führt zu einer zeitweiligen Schwächung des Adepts.

Um die metamagische Technik der Infusion zu aktivieren, führt der Adept eine Exklusive Komplexe Handlung durch und legt eine Zentrierungsfertigkeitsprobe(4) ab. Jeder Erfolg verleiht dem Adepts 0,25 temporäre Kraftpunkte, die dazu verwendet werden dürfen, eine existierende Kraft zu steigern oder eine neue Kraft zu erlangen. Die Anzahl der Erfolge kann den Initiatengrad des Adepts nicht übersteigen. Eine Kraft, die der Adept nicht schon bereit besitzt, darf auf diese Weise nur mit einer maximalen Stufe von 1 erworben werden. Diese verbesserte bzw. neue Kraft kann für (Magieattribut x Initiatengrad) Minuten eingesetzt werden, danach verschwindet sie wieder.

Sobald der Kraftstoß endet, erleidet der Adept Entzug in Höhe von (Zentrierungserfolge)S. Dieser Entzug ist Betäubungsschaden, der durch Willenkraft reduziert werden kann, und spiegelt die Schwächung des Körpers durch die Kanalierung von zuviel Mana wieder. Zusätzlich verliert der Adept eine Anzahl an Kraftpunkten gleich den zuvor erhaltenen temporären Kraftpunkten für einen Zeitraum, der dem Zeitraum entspricht, während dem die temporären Kräfte aktiv waren. Der Spielleiter wählt die Kräfte aus, die temporär „ausbrennen“ – der Adept erfährt erst, welche Kraft im Augenblick nicht verfügbar ist, wenn er versucht, sie einzusetzen.

Ein Adept darf die Stufen von Kräften, die er bereits besitzt, mit Hilfe der Infusion normal erhöhen. Neue Kräfte dürfen dagegen nur aus einer selbst zusammengestellten Sammlung ausgewählt werden, deren Gesamtwert in Kraftpunkten durch den Initiatengrad eingeschränkt ist – dies soll verhindern, dass der Spieler die Infusion als Allzweck-Maßnahme zur kurzfristigen Aktivierung beliebiger Kräfte missbraucht. Jedesmal, wenn der Charakter um einen Initiatengrad aufsteigt, darf der Spieler diese Sammlung um Kräfte im Gesamtwert von 1 Kraftpunkt erweitern. Alternativ darf diese Auswahl auf den Zeitpunkt verschoben werden, wenn der Charakter zum ersten Mal auf Kräfte zurückgreifen will, die er noch nicht besitzt. Einmal ausgewählt, kann die Sammlung später nicht mehr verändert werden.

Eingeschränkte Astralprojektion

Nur Adepts des Weges des Magiers mit der Kraft Astrale Wahrnehmung können diese metamagische Technik lernen.

Eingeschränkte Astralprojektion ermöglicht es einem Adepten des Weges des Magiers, sich wie ein Vollzauberer astral zu projizieren (S. 173, SR3.01D). Da die magischen Fähigkeiten eines Adepts fest in seinem physischen Körper verankert sind, verliert der physische Körper des Adepts dabei Essenz mit einer Rate von einem Punkt pro Minute, anstatt pro Stunde (siehe *Während du schliefst ...*, S. 174, SR3.01D). Adeptenkräfte funktionieren normal, während der Adept projiziert ist.

Physische Kontrolle

Physische Kontrolle kann nur von Adepts erlernt werden, die bereits die Zentrierungstechnik (S. 77, SZ3.01D) und eine Zentrierungsfertigkeit beherrschen.

Die Technik Physische Kontrolle verkörpert den Fortschritt des Adepts im Bewusstsein und der Kontrolle seines Körpers. Diese fortgeschrittenen metamagischen Technik repräsentiert die reisste Destillation seiner physischen Kräfte und erlaubt dem Adepts eine größere Kontrolle über seine körperlichen Fähigkeiten, wodurch er sie besser verstehen und seine physischen Grenzen leichter überwinden und sogar seine Attribute für kurze Zeit über ihren normalen Bereich hinaus verstärken kann. Dies resultiert in einer zeitweilige Neuverteilung der Ressourcen seines Körpers, um bestimmte physische Attribute auf Kosten anderer zu verstärken.

Regeltechnisch betrachtet kann der Adept Punkte zwischen den Attributen hin- und herschieben, indem er einige reduziert und andere erhöht. Um diese Technik einzusetzen, muss der Charakter in einer Exklusiven Komplexen Handlung eine Zentrierungsfertigkeitsprobe(4) ablegen. Die maximale Anzahl an Punkten, die verschoben werden dürfen, entspricht der Anzahl der erwürfelten Erfolge. Der Adept darf nicht mehr Erfolge einsetzen als seinem Initiatengrad entspricht. Der Wechsel der Attribute dauert bis zu (Magieattribut x Initiatengrad) Minuten. Danach springen die Werte wieder auf die normale Verteilung zurück und können erst nach (10 Minuten x Anzahl der Minuten der vorherigen Veränderung) erneut modifiziert werden.

Die Neuverteilung des Körpers reduziert die Wirksamkeit erlernter Fertigkeiten, wenn das mit ihnen verbundene Attribut gesenkt wird. Für jeden Punkt, den ein Attribut reduziert wird, werden alle damit verbundenen Fertigkeiten, die höher als der neue Wert sind, um 1 gesenkt.

Radikale körperliche Veränderungen sind anstrengend. Nachdem die Attribute wieder ihre normale Verteilung eingenommen haben, kann es passieren, dass der Adept an schmerzhaften Krämpfen und Muskelzerrungen leidet. Um dies darzustellen, muss der Adept eine Schadenswiderstandsprobe mit seiner Konstitution gegen einen Betäubungsschaden mit einem Powerniveau entsprechend der Anzahl der verschobenen Attributpunkte ablegen. Das Schadensniveau ist Schwer, wenn ein Attribut über seine Maximale Attributsgrenze nach Rasse erhöht wurde, Mittel, falls das Attribut über die Normale Attributsgrenze hinaus erhöht wurde, und Leicht in allen anderen Fällen.

Anmerkung: Die Veränderung der Schnelligkeit eines Adepts können seine Reaktion, Initiative und seinen Kampfpool beeinflussen. Zeitweise verschobene Attributpunkte beeinflussen nicht die Karmakosten beim Lernen.

Virtuoso

Diese metamagische Technik wurde von initiierten Künstleradepts entworfen. Ein Adept, der sich ihrer bedient, fokussiert alle



seine künstlerischen Kraft in die Erschaffung eines Kunstwerkes und lässt dabei soviel Talent und Magie in diese Schöpfung fließen, dass etwas wahrhaft Erhabenes entsteht. Diese Technik funktioniert nur bei selbst erdachten und eigenhändig erschaffenen Kunstwerken und resultiert in einem wahrlich magischen Meisterwerk. Angetrieben durch das verstärkte kreative Talent des adeptischen Künstlers besitzt jedes Virtuosowerk eine einzigartige und mächtige Aura, die derart berauschend auf die astrale Wahrnehmung wirkt, dass sogar mundane Wesen sie spüren können. Sowohl bildliche als auch darstellerische Kunstwerke können virtuose Schöpfungen sein.

Um ein virtuoses Werk zu erschaffen, muss ein Adept eine Fertigkeitsprobe(9) auf die entsprechende künstlerische Wissensfertigkeit (Komposition, Tanz, Zeichnen, Malen, Dichten, Bildhauen usw.) ablegen, wobei der Grundzeitraum einen Monat beträgt. Der Probe darf eine Würfelanzahl gleich dem Initiatengrad des Adepts hinzugezählt werden. Die Anzahl der Erfolge gibt die Stufe des Kunstwerkes an, alternativ dazu kann eine Anzahl an Erfolgen nach Wahl eingesetzt werden, um den Grundzeitraum zu reduzieren. Gutes Karma darf verwendet werden, um die Stufe des Werkes während der Schöpfungsphase mit einer Rate von einem zusätzlichen Punkt pro 2 Karma zu erhöhen (die Menge an investiertem Karma darf dabei die Fertigkeit des Künstlers nicht übersteigen). Das fertiggestellte Kunstwerk erzeugt eine Hintergrundstrahlung entsprechend der Stufe des Werkes und ist mit einem Gefühl aufgeladen, das dem Thema des Werks entspricht. Die Hintergrundstrahlung ist auf den adeptischen Schöpfer ausgerichtet und behindert diesen nicht.

Virtuose darstellende Künste müssen zuerst vom Künstler wie oben beschrieben komponiert werden. Immer wenn ein solches Werk aufgeführt wird, muss eine Fertigkeitsprobe(6) mit der entsprechenden Fertigkeit abgelegt werden, um die emotionale Wirkung/Hintergrundstrahlung des Werkes hervorzurufen. Der Spielleiter legt zudem die rollenspielerischen Nebenaspekte der emotional aufgeladenen Hintergrundstrahlung des Werkes fest, die sich sowohl auf die astrale als auch die physische Ebene auswirken.

Virtuose Werke sind dafür bekannt, hypnotisierte Ehrfurcht in jenen auszulösen, die sie zum ersten Mal erlebten. Man wendet die Wirkung einer Fesselnden Vorführung (S. 65) auf jeden Charakter an, der ein solches virtuoses Kunstwerk zum ersten Mal sieht oder hört (auf die offene Probe wird der Initiatengrad hinzugezählt).

Virtuose Werke der bildenden wie darstellenden Künste sind hoch begehrte Stücke mit großem künstlerischen und Sammlerwert – besonders bei erwachten Sammlern. Stoffliche Stücke sind auch deshalb beliebt, weil sie nützlich beim Verzaubern sind – virtuose Gegenstände werden als exotische Materialien beim Verzaubern gewertet. Sie werden während der Verzauberung nicht zerstört, sondern zu einem integralen Bestandteil des Endproduktes, womit der Verzauberer mit einiger Sicherheit den Zorn des Künstlers auf sich ziehen wird.

Bildliche virtuose Werke können zudem als stoffliche Verbindung (siehe S. 37, SZ3.01D) zu ihrem Schöpfer fungieren.

NEUE KRÄFTE

Die folgenden Adeptenkräfte stehen allen Adepten-Charakteren zur Verfügung. Mit Einverständnis des Spielleiters dürfen sie bei der Charaktererschaffung oder während der normalen Weiterentwicklung eines Charakter gelernt werden.

Ausfallschritt

Kosten: 0,5 pro Stufe

Ein Adept mit *Ausfallschritt* kann die Feinheiten in der Bewegung und Körpersprache eines Gegner erkennen und so die Zeit und den Ort eines Nah- oder Fernkampfangriffs vorherbestimmen. Jede Stufe *Ausfallschritt* verleiht dem Adepten einen zusätzlichen Kampfpoolwürfel, jedoch nur für Zwecke des Ausweichens und der Vollen Abwehr.

Befehlende Stimme

Kosten: 0,5

Diese Kraft kanalisiert Magie in die Modulation der Stimme des Adepts. Das führt dazu, dass die Bedeutung und Wichtigkeit seiner Worte die Zielpersonen unter den Zuhörern unbewusst beeinflussen. Ein Adept mit *Befehlender Stimme* muss eine komplexe Handlung durchführen und einem anderen Charakter einen kraftvollen aber einfachen Befehl (in weniger als drei Wörtern) geben. Der Adept stellt sein Charisma in einer vergleichenden Probe gegen die Willenskraft der Zielperson. Für jede weitere Person nach der ersten erhält er einen Mindestwurfmodifikator von +1. Gewinnt der Adept, setzt die Zielperson seine oder ihre nächste Freie oder Einfache Handlung ein, um entweder dem Befehl des Adepts Folge zu leisten oder in Entscheidungslosigkeit zu verharren. Über den ersten Impuls hinaus hat der Befehl keine Bedeutung, und der ausgewählte Charakter wird Augenblicke später wieder seiner bisherigen Tätigkeit nachgehen. Diese Kraft ist nützlich, um Gegner zeitweilig abzulenken oder einzuschüchtern. *Befehlende Stimme* kann nur auf Metamenschen angewendet werden, die den Adepts direkt hören und ihn auch verstehen. Es funktioniert nicht, wenn die Stimme mit technischen Mitteln verstärkt oder übertragen wurde (Lautsprecher, Megaphon usw.) Bei aufeinanderfolgenden Anwendungen ist die Kraft weniger erfolgreich, weshalb ein kumulierender +2-Modifikator auf jedes weitere Mal addiert wird, die der Adept versucht, eine Person innerhalb von 24 Stunden mit seiner *Befehlenden Stimme* zu beeinflussen.

Bewegungsempfinden

Kosten: 0,5

Ein Adept, der durch magische Sinneswahrnehmung winzige Störungen in dem ihn umgebenden Mana wahrnimmt, kann unbewusst die Anwesenheit von Objekten, Leuten oder Tieren wahrnehmen, die sich innerhalb einer Anzahl von Metern gemäß seines Magieattributs von ihm bewegen, selbst wenn er sie nicht sehen, hören oder riechen kann. Der Adept legt eine Wahrnehmungsprobe gegen den entsprechenden Mindestwurf ab, der in der *Bewegungsempfinden Tabelle* angegeben ist, oder gegen das Ergebnis einer Offenen Heimlichkeitsprobe (falls anwendbar) der Zielperson. Dabei wird ein Mindestwurfmodifikator entsprechend der eventuellen Hintergrundstrahlung angewendet. Nur ein Erfolg wird benötigt, um die Bewegung wahr-

BEWEGUNGSEMPFINDEN

Bewegungsursprung	Mindestwurf
kleiner als einer Katze	8
kleiner als ein durchschnittlich großer Metamensch (Mensch, Elf, Ork)	6
so groß wie ein durchschnittlich großer Metamensch	4
größer als der durchschnittlich großer Metamensch	2



DREIDIMENSIONALES GEDÄCHTNIS

Zeit seit dem merken vergangen	Mindestwurfmodifikator
weniger als 24 Stunden	+0
weniger als eine Woche	+1
weniger als ein Monat	+2
weniger als ein Jahr	+3
ein Jahr und länger	+4

zunehmen. Sollte das Ziel entdeckt worden sein, erhält der Adept einen -2-Abzug auf alle Sichtbarkeitsmodifikatoren, um es anzugreifen (während eine unsichtbare Zielperson einen Angriff üblicherweise um +8 erschwert, wären es nun nur noch +6). Diese Kraft kann keine Bewegungen auf der anderen Seite einer astralen Barriere entdecken.

Dreidimensionales Gedächtnis

Kosten: 0,5

Ein Adept mit *Dreidimensionalem Gedächtnis* kann sich eine Gegend, die er selbst gesehen hat, genau, mit allen dreidimensionalen Einzelheiten, merken, indem er eine komplexe Handlung aufwendet. Zu einem späteren Zeitpunkt kann der Adept mit Hilfe einer Wahrnehmungsprobe mental die Gegend noch einmal durchwandern und sie durchsuchen und erkunden, als würde er zum ersten Mal den Bereich durchschreiten. Nichts an dem Ort kann im Gedächtnis verändert oder manipuliert werden, und ein Adept erinnert sich lediglich an Dinge, die er tatsächlich sah oder wahrnahm, auch an zufällig mitbekommene. Ein Adept kann sich z.B. nicht daran erinnern, was in einer Schreibtischschublade gewesen ist, es sei denn die Schublade war zu dem Zeitpunkt offen, als der Adept sich die Gegend gemerkt hat. Jede individuelle Gegend, die von dem Adepten auf diese Weise ins Gedächtnis übertragen wird, darf nicht größer sein als sein Magieattribut in Quadratmetern. Ein Adept kann sich eine Anzahl an Gegenen gleich seinem Magieattribut merken.

Der Mindestwurf der Wahrnehmungsprobe wird durch die Zeit modifiziert, die vergangen ist, seit die Erinnerung „eingefangen“ wurde, wie in der Tabelle *Dreidimensionales Gedächtnis* angegeben.

Durchschlagender Hieb

Kosten: 0,75 (Stufe 1), 1,5 (Stufe 2) oder 2,25 (Stufe 3)

Ein Adept mit dieser Kraft kanalisiert große Kräfte über eine kurze Distanz nach vorne, während er einen unbewaffneten Nahkampfangriff durchführt, und umgeht so die Stoßpanzerung der Zielperson. Jede Stufe *Durchschlagender Hieb* reduziert die Stoßpanzerung der Zielperson für den Zweck der Schadenserstellung um -1. Diese Kraft kann zusammen mit Todeskrallen, aber nicht mit Fernschlag angewendet werden.

Eidetisches Sinngedächtnis

Kosten: 0,5

Ein Adept mit dem Eidetischen Sinngedächtnis hat neben einem fotografischen Gedächtnis noch eine sehr scharfe Erinnerung an Gerüche, Geräusche, das Gefühl von Texturen, Geschmack von Nahrung usw. Der Adept kann sich immer an diese Sinne erinnern und sie sich bei zukünftigen Begegnungen jederzeit ins Gedächtnis rufen. Adepts mit dieser Kraft beherrschen außerdem das Blitzlesen (Wir schlagen eine verzehnfache Lesegeschwindigkeit vor).

Eiserne Lunge

Kosten: 0,25 pro Stufe

Ein Adept mit *Eiserne Lunge* kann seine Lungenkapazität enorm erweitern. Jede Stufe *Eiserne Lunge* erhöht die Zeitdauer, die der Adept seinen Atem anhalten kann, um 45 Sekunden (siehe S. 47, SR Kompendium 3.01D). Außerdem reduziert jede Stufe von *Eiserne Lunge* Erschöpfungsproben um -2.

Eiserner Magen

Kosten: 0,25 pro Stufe

Ein Adept mit *Eiserner Magen* kann nahezu alles essen und sein Körper wird es verdauen, ohne Schaden zu nehmen. Jede Stufe *Eiserner Magen* reduziert das Powerniveau von eingenommenen Giften um 2.

Elementarschlag

Kosten: 0,5

Elementarschlag kann nur von Adepts erworben werden, die bereits die Kraft Todeskrallen beherrschen.

Der *Elementarschlag* erlaubt es einem Adepten, seine Kraft so zu kanalisieren, dass er einen sekundären Elementareffekt (siehe S. 51, SZ3.01D) erschaffen kann, wenn er mit der Todeskrallen zuschlägt. Die Art des Elementareffekts wird beim Erwerb der Kraft ausgewählt – wenn die Kraft aktiv ist, erscheint sie als eine sichtbare Wirkung um die Hände oder Füße des Adepts. Um einen Elementareffekt hervorzurufen, benötigt der Adept eine Einfache Handlung. Der Effekt bleibt für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem Magieattribut des Adepts aktiv oder bis der Adept ihn mit einer Freien Handlung beendet.

Der *Elementarschlag* kann nicht zusammen mit Fernschlag oder Schadensverzögerung eingesetzt werden.

Empathische Heilung

Kosten: 1

Ein Adept kann eine andere Person heilen, indem er einige oder alle Wunden der zu heilenden Person auf sich selbst überträgt. Dazu legt er eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf von 10 minus der Essenz der Zielperson (abgerundet) ab. Die Anzahl der Erfolge bestimmt die maximale Anzahl an Schadenskästchen, die übertragen werden können. Der Grundzeitraum für diesen Vorgang hängt von der Verwundung ab, die übertragen wird (orientieren Sie sich an der *Grundzeitraumtabelle für permanente Zauber*, S. 178, SR3.01D). Zusätzliche Erfolge können dazu verwendet werden, den Zeitraum zu reduzieren.

Der Adept muss während des gesamten Vorgangs körperlichen Kontakt zum verwundeten Charakter behalten. Nur körperlicher Schaden kann auf diese Weise übertragen werden.

Empathischer Instinkt

Kosten: 0,25 pro Stufe

Ein Adept mit *Empathischem Instinkt* hat eine erhöhte Chance, herauszufinden, ob eine Zielperson die Wahrheit sagt. Der Adept reagiert dabei auf die unbewusste Körpersprache und die biologischen Signale der Zielperson, die auftreten, wenn sie versucht zu lügen. Der Adept erhält einen um -1 reduzierten Mindestwurfmodifikator pro Stufe, wenn er herauszufinden versucht, ob eine Person lügt oder nicht. Dazu legt er eine Intelligenzprobe gegen die Offene Verhandlungsprobe des lügenden Charakters ab. *Empathischer Instinkt* reduziert das Ergebnis der Offenen Probe um -1 pro Stufe.



Erhaltung

Kosten: 0,25

Ein Adept mit *Erhaltung* führt seinem Körper mit drei Stunden Schlaf und einer ordentlichen Mahlzeit am Tag dieselbe Menge Energie und Gesundheit zu, wie es ein normaler Mensch mit 8 Stunden Schlaf und drei Mahlzeiten am Tag tut. Zudem verarbeitet der Körper des Adepts Nahrung und Flüssigkeit sehr effektiv, daher muss er nur einmal täglich die Toilette aufsuchen.

Fesselnde Vorführung

Kosten: 0,5

Ein Adept muss eine künstlerische Wissensfertigkeit im darstellerischen Bereich haben (Tanzen, Vortrag, Singen usw.), um diese Kraft zu erwerben. Die Kraft wirkt nur bei der ausgewählten Fertigkeit (für jede weitere Fertigkeit muss *Fesselnde Vorführung* gesondert erworben werden).

Die Kraft kanalisiert Magie in die Vorstellung des Adepts und hypnotisiert die Zuschauer mit seinem Bewegungsfluss oder dem Rhythmus seiner Worte, und beruhigt und fasziniert sie. Die *Fesselnde Vorführung* versetzt das Publikum in einen Zustand leichter Hypnose. Der Adept legt eine Offene Probe mit seiner entsprechenden Fertigkeit ab. Jeder Zuschauer, der die Offene Probe mit seiner Willenskraftprobe nicht schlagen kann, widmet dem Adepten seine volle, ungeteilte Aufmerksamkeit. In dem diesem leichten Hypnosezustand erleidet ein solcher Charakter einen +4-Ablenkungsmodifikator auf Wahrnehmungsproben (statt der üblichen +2 wegen einer Ablenkung). Hingerissene Zuschauer, die einer Stresssituation (wie z.B. umgestoßen oder bedroht werden) oder einer aufdringlichen Ablenkung aus der Umgebung (wie einem Schuss) ausgesetzt werden, brechen automatisch aus der Trance aus. Die maximale Dauer, die ein Adept jemanden anderen in seinem Bann halten kann, entspricht seinem Charisma x 10 in Minuten.

Linke Finger

Kosten: 0,5

Linke Finger ermöglicht dem Adepts, einfache Taschenspielertricks effektiver einzusetzen. Es verleiht ihm einen Bonus von +1 auf Heimlichkeits- oder Schnelligkeitsproben, die Fingerfertigkeit erfordern. Außerdem sind die Handlungen „Ladestreifen einschieben“, „Gegenstand aufnehmen/absetzen“, „Ladestreifen herausnehmen“ und „Einfaches Objekt benutzen“ freie Handlungen für den Adepten.

Gesichtsformung

Kosten: 1

Der Adept kann für eine Anzahl an Stunden entsprechend seines Magieattributs seine Gesichtszüge ändern, und zwar durch leichte Bewegungen und Verschiebungen seiner Muskulatur, der Knochen, Knorpel und Hautwinkel. Der Einsatz von *Gesichtsformung* erfordert (10 – Willenskraft) Minuten Konzentration. Anschließend legt der Adept eine Offene Magieprobe ab, um den Mindestwurf zu bestimmen, den ein Beobachter für seine Wahrnehmungsprobe benötigt, um den Adepten wiederzuerkennen. Beispiele solcher Veränderungen umfassen eine Anhebung oder Senkung der Wangenknochen, Verdicken oder Ausdünnen der Lippen, ein Spannen der Augenlider, eine Veränderung des Winkels oder der Höhe der Ohren, ein quadratisches oder rundes Kinn oder eine Erhöhung bzw. Abflachung der Nase. Die

Kraft kann den wahrgenommenen Metatyp des Charakters verändern (zumindest im Gesicht), wobei das abhängig vom Körpergewicht und -bau seltsam aussehen kann. *Gesichtsformung* kann die notwendigen Merkmale schaffen, die zur korrekten Aussprache von Or'zet ohne Malus erforderlich sind (siehe S. 167). Wird es in Zusammenarbeit mit der Fertigkeit Verkleiden verwendet (siehe S. 108, *SOTA: 2063.01D*), um die Erscheinung einer bestimmten Person zu imitieren, so reduziert sich der Mindestwurf der Verkleidenprobe um 2.

GESTEIGERTE FERTIGKEIT (ERWEITERT)	
Fertigkeitskategorie	Kosten pro Würfel
Künstlerische / darstellende Wissensfertigkeiten	0,25
(B/R)-Fertigkeiten	0,5
Soziale Fertigkeiten	0,5
Fahrzeugfertigkeiten	0,5

Gesteigerte Fertigkeit (erweitert)

Gesteigerte Fertigkeit wird auf S. 170, *SR3.01D* beschrieben. Viele Adepts haben inzwischen gelernt, die Grenzen dieser Kraft durch Training, Übung und natürliches Talent über ihre ursprünglichen Grenzen hinaus zu erweitern, so dass sie nun auch auf andere Fertigkeiten angewendet werden kann. Die erweiterten Fertigkeiten sind in der Tabelle *Gesteigerte Fertigkeiten (erweitert)* mit ihren dazugehörigen Kosten aufgelistet.

Gleiten

Kosten: 1

Gleiten ermöglicht einem Adepts bis zu (Magieattribut) Metern über eine greifbare Oberfläche zu laufen, die normalerweise nicht sein Gewicht aushalten würde, wie Wasser, dünnes Eis oder ein zerbrechlicher Ast. Ein Versuch, diese Kraft zusammen mit Akrobatik (wie dem Sprung von so einer Oberfläche aus) einzusetzen, erfordert eine Athletikprobe gegen einen vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf, und die als schwieriges Manöver gilt. Die sekundären Auswirkungen der Bewegung treffen immer noch ein, wie Geräusche oder Vibration (Blätter rascheln und Wasser erzittert). Die Kraft darf mit Spurloser Schritt kombiniert werden, um auch die sekundären Auswirkungen der Bewegung zu eliminieren.

Körpersprache

Kosten: 1 (Stufe 1), 2 (Stufe 2) oder 3 (Stufe 3)

Ein Adept mit *Körpersprache* hat vollständige Kontrolle über die nonverbale und unbewusste Kommunikation und sozialen Signale, die er von sich gibt, sogar wenn er sich in stressigen gesellschaftlichen Situationen befindet. Zu dieser Kontrolle gehören Gesichtsausdruck, Körperbewegungen, Haltung, Augenbewegungen und innere biologische Stresssignale wie Herzschlag, Blutdruck und Schweißdrüsen. Der Adept hat auch die Begabung, die Körpersprache und das kulturspezifische Verhalten anderer zu verstehen und ihre Signale zu seinem Vorteil zu imitieren, was seine natürliche Präsenz und seinen sozialen Charme verstärkt.

Jede Stufe reduziert den Mindestwurf des Adepts für Proben auf Gebräuche und Verhandlungen um –1, bis zu einem minimalen Mindestwurf von 2. Der Adept darf außerdem einen Würfel pro Stufe auf jede soziale Situation addieren, in der eine Charismaprobe nötig wird. Außerdem wird noch einen +2-Modifikator pro Stufe auf jede Probe hinzugefügt, mit der jemand herausfinden möchte, ob der Adept lügt oder nicht (einschließlich magische und technische Proben).

Zwei Adepts mit *Körpersprache*, die sich gegenseitig sehen können, können eine komplexe Handlung einsetzen, um nur mit Hilfe der Körpersprache einfache Bemerkungen nonverbal an den anderen zu senden. Nur grundlegende Nachrichten und

emotionale Zustände können auf diese Weise weitergegeben werden: „Ja“, „Nein“, „Das möchte ich nicht“, „Ich bin sauer“, „Hinter dir!“, usw.

Kühle Entschlossenheit

Kosten: 0,5 pro Stufe

Ein Adept mit *Kühler Entschlossenheit* kann in einer gesellschaftlichen Situation eine zuversichtliche und unbeeindruckbare Ausstrahlung annehmen. Diese Kraft beschützt den Adepts davor, manipuliert, zum Narren gehalten eingeschüchtert zu werden. Der Adept erhält einen Würfel pro Stufe, um charismaverbundenen sozialen Fertigkeiten, die gegen ihn eingesetzt werden, zu widerstehen. Die Kraft schützt ihn nicht vor Zaubern oder Critterkräften, funktioniert aber gegen die Kräfte anderer Adepts.

Lebendiger Fokus

Kosten: 0,25

Lebendiger Fokus erlaubt es dem Adepts, Mana in seinem eigenen Körper zu kanalisieren, um einen Zauber aufrecht zu erhalten, der auf ihn gezaubert wurde (ein Effekt ähnlich dem eines Zauberspeichers). Anschließend muss ein Zauberer, der diesen Zauber auf den Adepts gewirkt hat, den Zauber selbst nicht mehr aufrechterhalten. Der Adept erleidet allerdings den üblichen +2-Modifikator, während er den Zauber aufrecht erhält. Die Kraftstufe des aufrechterhaltenen Zaubers darf das Magieattribut des Adepts nicht übersteigen. Nur ein Zauber darf auf diese Art und Weise gleichzeitig aufrechterhalten werden.

Linguistik

Kosten: 0,25

Linguistik ermöglicht dem Adepts, eine neue Sprache in einer sehr kurzen Zeit aufzunehmen, nur indem er sie hört. Nur (10 – Magieattribut) Stunden Kontakt mit der Sprache sind erforderlich, um sie zu lernen. Am Ende dieser Zeit legt der Adept eine Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf gemäß der Linguistiktabelle ab. Bei Erfolg erhält der Adept die entsprechende Sprachfertigkeit auf Stufe 1, und zwar ohne Karmakosten. Die weitere Erhöhung der Fertigkeit kostet den normalen Betrag, wobei der Grundlernzeitraum halbiert wird.

Melaninkontrolle

Kosten: 0,25

Ein Adept mit *Melaninkontrolle* hat die Fähigkeit, seine Haar- und/oder Hautfarbe innerhalb der natürlichen Grenzen seines Metatyps für eine Dauer von Stunden entsprechend seinem Magieattribut zu verändern. Der Einsatz von Melaninkontrolle erfordert eine komplexe Handlung, um Haar- oder Hautfarbe um einen Grad zu verändern. Es gibt vier Standardgrade der Hautfarbe: Albino, Gebräunt, Braun und Schwarz, dazu vier Standardgrade an Haarfarbe: Weiß/Grau, Blond, Rotbraun und Schwarz. Der Wechsel von einem Albino-Hautton bis zu Schwarz erfordert es demnach drei komplexe Handlungen.

Multi-Tasking

Kosten: 0,5

Multi-Tasking verleiht dem Adepts die Fähigkeit, Informationen mehrerer Sinne gleichzeitig aufzunehmen oder sich gleichzeitig auf zwei getrennte Aktionen/Gedanken zu konzentrieren.

Der Adept darf zwei freie Handlungen pro Initiativephase durchführen. Z.B. kann er Daten von einem Vid-Screen ablesen und gleichzeitig auf über eine Kommverbindung sprechen und bei den seine volle Aufmerksamkeit und Konzentration widmen.

Schmerzlinderung

Kosten: 1

Schmerzlinderung lässt einen Adepts seine Energie durch seine Hände kanalisieren und sie auf die Chakrapunkte einer Zielperson anwenden (der Adept kann Schmerzlinderung nicht auf sich selbst anwenden). Diese Technik wird in vielen asiatischen Techniken wie Reiki, Akupunktur und Shiatsu angewendet und ermöglicht dem Adepts, Ermüdung, Stress, Muskelanspannung und Schmerzen abzuleiten. Um diese Energiemanipulation zu repräsentieren, legt der Adept eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf von (10 – Essenz der Zielperson), abgerundet, ab. Bei Erfolg wird der Betäubungsschaden der Zielperson um eine Stufe (d.h. von Schwer auf Mittel) reduziert. Die Technik erfordert eine Grundzeit von 30 Minuten ununterbrochener Konzentration (geteilt durch die Anzahl der Erfolge) und verlangt vom Adepts ununterbrochenen Hautkontakt mit der Zielperson. Schmerzlinderung kann auch angewendet werden, um Entzugsschaden zu heilen.

Sprinten

Kosten: 0,25 pro Stufe

Ein Adepts mit dieser Kraft hat die Muskelkontrolle und Oberflächenhaftung verfeinert, um die Sprintgeschwindigkeit zu erhöhen. Jede Stufe in *Sprinten* verleiht dem Adepts bei der Bestimmung der Laufentfernung +1 auf Schnelligkeit.

Stimmkontrolle

Kosten: 0,5

Ein Adepts mit *Stimmkontrolle* hat eine erstaunliche Kontrolle über die Beschaffenheit seiner Stimme. Er kann die Höhe, Modulation und Eigenschaften seiner Stimme verändern, wie auch die Lautstärke erhöhen. Damit kann er seine Stimme verstehen und Geräusche, die innerhalb der Möglichkeiten des menschlichen Stimmapparates liegen (also weder Ultra- noch Infraschall) imitieren, einschließlich der Stimmen anderer. Dieser Trick kann benutzt werden, um Stimmerkennungssysteme zu täuschen. Dazu wird die Intelligenz des Adepts in einer vergleichenden Probe gegen die Stufe des Systems oder gegen die Intelligenz anderer Charaktere, die der Adepts damit zum Narren halten möchte, auf die Probe gestellt. Stimmkontrolle ermöglicht dem Adepts zudem ein „Bauchrednen“, um seine Stimme (Magieattribut) Meter von seinem Körper entfernt erklingen zu lassen.

Tiefes Verwurzeln

Kosten: 0,5

Tiefes Verwurzeln ist eine fortgeschrittenen Version der Kraft *Verwurzeln* (S. 163, SZ3.01D). Sie hat die gleichen Auswirkungen wie eine Stufe *Verwurzeln* und erlaubt es dem Adepts außerdem, sich selbst an einem Ort so gründlich zu verwurzeln, dass er wie ein stabiler Geschützturm wirkt. *Tiefes Verwurzeln* reduziert alle Mali durch Rückstoß auf die Hälfte (abgerundet). Der



Adept hat einen Feuerwinkel von 90 Grad an seiner Vorderseite und darf sich mit jeder einer Handlung nur um 90 Grad drehen. Um sich aus dem *Tiefen Verwurzeln* zu befreien, muss eine komplexe Handlung aufgewendet werden. (Anmerkung: Die Kraft *Verwurzeln* ist keine Voraussetzung für *Tiefes Verwurzeln*.)

Tierempathie

Kosten: 0,5 pro Stufe

Ein Adept mit *Tierempathie* hat eine natürliche Affinität zu Tieren. Jede Stufe addiert +1 Würfel auf jede Fertigkeit, die mit dem nicht-bedrohlichen Umgang mit Tieren zu tun hat, oder mit Versuchen, das Tier zu bedrohen oder zu ängstigen.

Trägheitsschlag

Kosten: 0,5

Ein Adept mit dieser Kraft greift mit einem mächtigen Nahkampf- oder waffenlosen Angriff an und kanalisiert dabei Energie, die den Gegner von den Füßen reißt. Das Grundschiadensniveau des Angriffs wird um -1 reduziert, aber der Gegner muss eine Niederschlagsprobe ablegen (selbst wenn kein Schaden verursacht wurde), als ob das Schadensniveau um eine Stufe höher läge als das Grundschiadensniveau. Ein Charakter, der eine Schwere Wunde oder mehr erleidet, wird automatisch umgeworfen.

Verstärkte Balance

Kosten: 0,5 (Stufe 1) oder 1 (Stufe 2)

Verstärkte Balance erhöht das Gleichgewicht eines Adepts bei athletischen Bewegungen wie Klettern, Seiltanz, Gymnastik usw. Jede Stufe der *Verstärkten Balance* reduziert den Mindestwurf für Niederschlagsproben und allen körperlichen Fertigkeitsproben, bei denen das Gleichgewicht gefragt ist, um -1.

Wandlauf

Kosten: 1

Wandlauf ermöglicht dem Adepten bis zu (Magieattribut) Metern eine gerade Wand oder eine vertikale Oberfläche hoch zu laufen. Jeder Versuch der Überbrückung einer größeren Entfernung erfordert Pausen oder Landungen bzw. den mehrfachen Einsatz von *Wandlauf*. Jeder Versuch diese Kraft mit Akrobatik (wie von einer Wand zur nächsten springen) einzusetzen, erfordert eine Athletikprobe gegen einen Mindestwurf, der vom Spielleiter festgelegt wird, und gilt als schwieriges Manöver. Die sekundären Auswirkungen der Bewegung, wie Geräusche oder Spuren, treten immer noch auf. Diese Kraft darf mit Spurloser Schritt kombiniert werden, um die sekundären Auswirkungen der Bewegung zu eliminieren.

Widerstandskraft

Kosten: 0,25 pro Stufe

Ein Adept mit *Widerstandskraft* hat die natürliche Kraft, von ihm erlittene tödliche Wunden zu stabilisieren und die sekundären Auswirkungen, die mit solchen extremen Wunden einhergehen – wie abgetrennte Gliedmaßen, gebrochene Knochen oder einen Herzstillstand – zu mildern. Der Adept erhält einen zusätzlichen Würfel pro Stufe beim Würfeln auf permanenten Schaden, der sich bei tödlichen Wunden ergeben kann (siehe *Tödliche Wunden und permanenter Schaden*, S. 127, SR3.01D). Außerdem reduziert der Adept seinen Mindestwurf um -1 pro Stufe, wenn er Wundeffekte ermittelt (siehe *Bestimmung von Verletzungseffekten*, S. 138, *Mensch und Maschine 3.01D*).

Zauber unterstützen

Kosten: 0,5 pro Stufe

Zauber unterstützen ermöglicht einem Adepten, seine innere Magie so zu kanalisieren, dass ein Zauberer sie anzapfen kann, um sie bei seinen Zaubern einzusetzen. Dazu ist ein körperlicher Kontakt zwischen Adept und Zauberer erforderlich. Der Adept muss eine Exklusive komplexe Handlung durchführen und sich darauf konzentrieren, als Manakanal zu fungieren. Die Kraft ermöglicht es dem Adepten, einem Zauberer pro Stufe einen Würfel zu verleihen, den dieser für einen Zauberspruch in der selben Initiativephase einsetzen muss. Jeder Einsatz von *Zauber unterstützen* erfordert vom Adepten eine Entzugsprobe mit Willenskraft (Manazzauber) oder Konstitution (physische Zauber) gegen (Kraftstufe des Zaubers ÷ 2)M Betäubung.

NEUE FOKI

Die folgenden neuen Foki sind für Adepts erhältlich.

Adeptenfokus

Dieser Fokus ist eine Variante des Kraftfokus, der speziell für Adepts erschaffen wurde (und nur von diesen benutzt werden kann). Er erhöht das effektive Magieattribut des Adepts um seine Kraftstufe. Der Adept erhält dadurch keine zusätzlichen Kraftpunkte, es erhöht aber die Menge an gleichzeitig aktivierbaren Kräften, sowie Proben, Reichweiten usw., die auf dem Magieattribut des Adepts basieren. Der Adeptenfokus verleiht zudem Würfel entsprechend seiner Kraft für die Entzugswiderstandsproben des Adepts, beeinflusst jedoch nicht, ob der Entzugsschaden Geistig oder Körperlich ist. Die Kosten (sowohl in Nuyen als auch für die Bindung) entsprechen denen eines Geisterfokus derselben Stufe.

Infusionsfokus

Ein Infusionsfokus ermöglicht dem an ihn gebundenen Adepten, sein inneres Potential anzupfen und eine spezifische Adeptenkraft zu aktivieren, die er normalerweise nicht verwendet. Ein Infusionsfokus (Kampfsinn 2) würde dem Adepten z.B. die Kraft *Kampfsinn 2* verleihen, solange der Fokus an ihn gebunden und aktiv ist. Ein Infusionsfokus wird bei seiner Erschaffung einer bestimmten Kraft zugeschrieben – am Verzauberungsprozess muss ein Adept, der diese Kraft kennt, teilnehmen. Ebenso muss ein Adept, der die Kraft kennt, anwesend sein, wenn der Besitzer des Fokus diesen an sich bindet, um ihm beizubringen, wie man den Fokus verwendet, ohne ihn zu entfesseln.

Die Stufe des Infusionsfokus ist gleich den Kraftpunktkosten x 2. (Ein „Kampfsinn 2“-Infusionsfokus hätte dementsprechend eine Stufe von 4.) Kräfte, die von einem Infusionsfokus verliehen werden, zählen zu der Gesamtanzahl an Kräften, die ein Adept gleichzeitig aktiv haben darf. Das Magietalent (S. 22, SZ3.01D) darf nicht durch einen Infusionsfokus aktiviert werden.

Die Kosten (sowohl in Nuyen als auch für die Bindung) entsprechen denen eines Kategoriefokus derselben Stufe. Infusionsfoki sind allerdings seltener und schwieriger zu finden, weshalb ihre Verfügbarkeit bei 8/72 Stunden liegt.



HINTER DER MARKT

• Wir wurden vor Anfragen wegen eines Updates über die ganzen Neuerungen bei den Polizeiprozeduren überschwemmt. Hier ist es also, komplett mit allen Insiderinformationen, die man sich nur vorstellen kann. Wir hatten außerordentliches Glück ein paar Ex-Cops im Schattenland zu finden, und was die so zu sagen hatten hat meine Einstellung zum Geschäft vollständig verändert. Die moderne Polizei hat sich weiterentwickelt, Leute. Vom Streifenpolizisten bis hoch zur Spurensicherung haben sie sich alle Möglichkeiten einfallen lassen, uns auszubremsen. Du willst immer eine Nasenlänge voraus bleiben? Dann würde ich sagen, heftet deine Augen auf die nächsten paar Pulse, denn die Cops bilden nicht mehr das Schlusslicht auf den Straßen.

• Captain Chaos
Übertragen: 20. Dezember 2063 um 16:49:53 Uhr (PST)

von Wolf Larson

Nachdem ich heutzutage auf eurer Seite des Gesetzes bin, dachte ich mir, ich mach es den zwei oder drei Nutten da draußen einfacher, sich um ihre Geschäfte zu kümmern, ohne dauernd Kugeln um die Ohren zu kriegen. Die Exekutivorgane sind eine ganz schön harte Nuss. Im Zentrum steht eine Armee unterbezahlter Fußsoldaten, deren oberste Aufgabe es ist, ein Meer an Korruption und Gewalt einzudämmen, das droht, jene Städte zu überschwemmen, denen sie ihren Schutz geschworen haben. Jeder Beamte tritt hinaus aufs Feld in dem Bewusstsein jeder Zeit sein Leben lassen zu können. Was wir als Shadowrunner nicht immer bedenken, ist, dass genau die Cops zu Hause ihre Familien haben zu denen sie wieder heimkehren möchten, und um das zu erreichen werden sie absolut alles tun. Das kann auch bedeuten, dass die eine oder andere fragile Gesetzeslage dabei mit Füßen getreten werden muss.

• Drek. Klar, der Star besteht auch nur aus Menschen. Aber es sind die Menschen, die mich davon abhalten wollen, meinen Job zu erledigen. Auf ewig. Wenn's um sie oder mich geht, weiß ich, auf wen ich mein Geld setze.

• Razor

• Dem stimme ich zu. Sorry, aber das Bild des Bullen als edlen Ritter, der nur die schlimmen Dinge als Antwort auf die ganzen Verbrecher tut, kauf ich nicht. Jungbullen müssen nicht alle möglichen Formen von Tests bestehen bei denen festgestellt wird, dass sie nur dem öffentlichen Interesse dienen und nicht den Job aus anderen moralisch verwerflichen Gründen haben wollen. Es gibt kein Maß für Integrität oder Empathie. Entsprechend bekommst du den Kerl, der schon auf dem Schulhof alle tyrannisiert hat, der keine ordentliche Ausbildung hat und nicht schlau genug oder wohlerzogen genug ist, um einen Bürojob zu kriegen. Zugegeben, manche fangen mit guten Absichten oder romantischen Idealen an, nachdem sie die Cop-Serien im Trideo gesehen haben, aber sobald sie auf der Straße



unterwegs sind und die harsche Realität, die Gefahr und die Macht ihres Jobs kennen lernen, verwandeln sie sich in die gefühllosen, zynischen Kontrollfreaks, die man so kennt. Und dafür ist sonst niemand verantwortlich zu machen als andere Cops.

• People Watcher

• Die Rolle der Polizei in unserer Gesellschaft hat sich verändert. Als Antwort auf zunehmend organisierte und bewaffnete verbrecherische Elemente, wurden sie derartig militarisiert, dass die Polizeieinheiten kaum mehr vom Militär zu unterscheiden sind. Cops haben nicht mehr die traditionelle Unterstützung der Bevölkerung, sie wurden immer mehr vom geliebten Beschützer zum misstrauisch beäugten Agenten einer gesichtslosen Regierungsmaschine. Ja, ich denke sogar, dass viele der privaten Sicherheitskräfte diese Reputation gerne annehmen. Der normale Bulle bei Lone Star, Petrovski oder Knight Errant liebt es doch, gefürchtet anstatt respektiert zu werden.

• Socio Pat

• Seien wir offen, die Aufgabe der Polizei ist es, die Reichen vor den Armen zu beschützen. Das ist der Grund, warum die Cops keinen Pfifferling darauf geben, wenn ein Ganger einen anderen niederschießt – aber wenn du eine Schaufensterscheibe in der City einschmeißt, sind sie doch sofort dabei, deinen Punkarsch abzuknallen. Besitz ist doch mehr wert als jedes (meta-)menschliche Leben.

• Class Warrior

• Ihr ignoriert alle die besonderen Abteilungen, die viele Polizeigruppen inzwischen haben um genau diese Probleme anzugehen. Zum Beispiel NYPD, Inc. hat eine Einheit, die HPR – Höflichkeit, Professionalität, Respekt – genannt wird. Was doch darauf hindeutet, dass sie daran interessiert sind, ein harmonisches Verhältnis zu den Bürgern zu schaffen, was sie in einem sehr freundlichen Licht mit Vorbildfunktion erscheinen lässt. Jeder existierende Polizeikon hat Einheiten wie diese, die sich einer Wiederherstellung der historischen Rolle der Polizei in der Gesellschaft widmen.

• Doctor Spin

• Diese ganzen „Polizei in der Gesellschaft“-Strategien sind doch bloß Propaganda und Mittel um Daten zu sammeln. Die Cops überzeugen den „respektablen“ Teil der Bevölkerung (sprich: die Wohlhabenden), dass sie etwas bewirken, indem sie ihnen Infos geben und jeden ausräuchern, der verdächtig aussieht (sprich: jeden Ork und Obdachlosen).

• Class Warrior

• Ich denke nicht, dass die Schlipsträger, die im Vorstand dieser Polizeikons sind, irgendwelche Illusionen darüber haben, welche Rolle sie spielen. Ich bin mir im Gegenteil ziemlich sicher, dass sie sich in ihrer Rolle sehr wohl fühlen. Egal, was sie den Kommunen sagen, die sie beschützen sollen, aber ein starkes Aufkommen an Verbrechern ist ein gutes Geschäft für sie und hilft den Kons dabei, eine nützliche gesellschaftliche Kontrolle auszuüben. Es ist ein Balanceakt zwischen dem Erschaffen und Erhalten eines Gefühls für Sicherheit unter den Bürgern um ihre Repräsentanten glänzend dastehen zu lassen und dem Erschaffen eines Gefühls der Angst vor (und unter den) Verbrechern.

• People Watcher

Seit ich meine Geschäftsbeziehung zum Star beendet habe, verbrachte ich mehr Zeit mit einem Shadowrunner namens Kyra. Sie kann einem genau erzählen, wie man ein Gesetz bricht ohne dabei erwischt zu werden. Kyra und eine Handvoll anderer draußen wie Argent und Peg haben mir bei dem rauen Über-

gang zur Schattenarbeit geholfen. Seht dieses Posting als meine Art an, ihnen Dank zu sagen.

MODERNE PRIVATE POLIZEIGRUPPEN

Recht und Ordnung sind Big Business. Private Sicherheitstrupps zu beauftragen war schon viele Jahrzehnte lang in Mode bevor Lone Star seinen ersten Vertrag mit den Strafverfolgungsbehörden unterzeichnete. Gewerkschaften, immer geringere Budgets, einschneidende Anklagen wegen Polizeibrutalität und eine um sich greifende Korruption haben den städtischen Verwaltungen derartige Kopfschmerzen bereitet, dass sie die Privatisierung der Polizei als einzige Lösung sahen. Umterm Strich war es für die meisten Gemeinden einfach billiger private Polizeikräfte anzuheuern als es selbst zu erledigen. Indem sie die Ausschreibungen zu einem Bieterwettbewerb zwischen den Kons erkannten, konnten die Gemeinden die Kosten senken ohne Einschnitte bei der Qualität hinnehmen zu müssen.

• Klar ist es billiger, wenn du ein minderwertiges, nicht kontrolliertes Produkt erwirbst. Regierungseigene Polizeikräfte müssen sich an strikte Verhaltensregeln halten. Private Gruppen müssen nicht so streng sein, also können sie bei ihren Angestellten einsparen, indem sie Gehälter anpassen, soziale Vorteile wegfallen lassen oder sogar an der Ausbildung sparen. Wenn die Regierung Geld sparen will, hängen sie sich an die billigste Firma. Aber was meinst du, warum diese Firma so billig ist?

• Atlanta Spy

• Es gibt eine Millionen Gründe, warum es für die Regierung besser war, die Drecksarbeit von privaten Firmen erledigen zu lassen. Bessere Technologie und der Zusammenbruch der Supermächte führte zu immer besser bewaffneten Verbrechern und Gangs. Als die Regierungen es nicht mehr mit der wachsenden Vervollkommnung der kriminellen Elemente aufnehmen konnten, sicherten viele Stadtviertel und Universitäten ihren Elitestatus durch Privatbullen um ihre kleine Ecke des Sprawl zu schützen.

• Turner

• Nennen wir das Kind doch beim Namen: Klassenkampf. Als die Bullen privatisiert wurden, waren die Gearschten die in den armen Vierteln. Wenn du ein CopKon bist, gibt es keinen Zuschlag wenn man Geld und Ressourcen in die schäbigen Städte und besetzten Blocks investiert. Und nachdem diese „Bürger“ nicht einmal mehr Bürger waren (dank strikter SIN Gesetze), gab es in vielen Fällen keine legalen Möglichkeiten für die Regierung, einen Schutz durchzusetzen. Seien wir ehrlich, die Philosophie von Lone Star einer Kontrolle der Z-Zonen ist es doch, die Starken über die Schwachen herfallen zu lassen, solange die Starken an ihrem Platz bleiben.

• Class Warrior

• Die Bürgerrechte gingen etwa zur selben Zeit den Bach runter, als die Privatpolizei populär wurde. Lone Star und seinesgleichen hat schnell rausbekommen, dass man den Gewinn steigern kann, wenn man die Leute in einem nahezu konstanten Zustand der Panik hält. Bürger, die Angst um ihre Sicherheit haben, werden dich fast alles machen lassen, solange du ihnen ihre Sicherheit versprichst.

• Cynic

Die Organisationen, die Polizeidienste anbieten sind nicht die Mamas und Papas, wie du sie bei den Subunternehmen der Konzernsicherheit findest. Die Versicherungssummen allein sind einschneidend – Polizeigewalt und Klagen wegen missbräuchlichen Festnahmen kosten ihr Geld. Als Ergebnis daraus neigen



die meisten Polizeisubunternehmer dazu, Teil eines Megakons zu sein oder sogar selbst einen Megakon zu bilden.

Es ist hier wichtig, den Unterschied zwischen einem privaten Sicherheitsdienst und privatisierter Exekutive zu verstehen. Obwohl viele Firmen beide Arten erledigen, gibt es doch wesentliche Unterschiede bezüglich Funktion und Legalität. Ein privater Sicherheitsdienst hat einen Werksvertrag um privates Eigentum – wie Privathäuser, Konzerneigentum oder bewachte Wohnanlagen – zu schützen. Privatisierte Exekutivdienste sind damit beauftragt – und nun liest du das bitte und unterdrückst deinen Brechreiz – die Sicherheit und Gerechtigkeit einer Gesellschaft zu sichern. Sie halten die Gesetze aufrecht und wurden dazu ernannt, mit der vollen Kraft des Gesetzes zu handeln. Sollte ein privater Exekutivdienst es nicht schaffen, die Straßen zu sichern oder die Unterstützung der Leute verlieren, die er zu schützen hat, kommt ganz schnell ein neues Gesetz in die Stadt.

DIE WICHTIGSTEN SPIELER

Also, wer ist nun das Gesetz? Das hängt von dem Teil der Welt ab, in dem du dich befindest. Nur 30 Prozent der nordamerikanischen Städte funktionieren immer noch durch altmodische Regierungen und durch sie kontrollierte Polizeikräfte („Regpols“). Etliche Städte leben mit einem Hybridsystem aus privaten Firmen, denen spezielle Polizeifunktionen übertragen wurden, wie Verkehrskontrolle und die Führung der Gefängnisse. Hybridstädte behalten ihre Regpols gerne für die sensiblen Aufgaben wie Großeinsätze bei Menschenmengen oder das Untersuchen und Bekämpfen der großen Verbrechen gegen die Gesellschaft (Entführung, Mord, Terrorismus).

Im Allgemeinen wird die privatisierte Polizei von zwei großen Konzernen beherrscht, mit einer Handvoll Kleinerer, die hinterher hinken.

Im Revier: Lone Star

Als Clayton Wilson 2017 Bartholomew Security, Inc. und Absolute Software, Inc. aufkaufte, läutete dies einen neuen Trend ein, allerdings bemerkte das damals noch niemand. Aus dieser Fusion erwuchs Lone Star, aufgemotzt mit der Bildsymbolik der Wild West Marshals. Es waren Schießwütige mit einer Marke, unterstützt von formidablen Computern und Informations-Aktiva. Die perfekte Karte, um sie in Texas auszuspielen. Drei Jahre nach der Öffnung hatte Lone Star Exekutivaufträge überall in Nordamerika und in den CAS übernommen. Heute sind sie die größte private Polizeistreitkraft der Welt, mit Firmensitzen in allen großen städtischen Zentren. Die meisten tragen den Namen Lone Star, bis auf ein paar wenige Tochterunternehmen wie die Gendarmerie in Quebec. Wenn man über Strafverfolgung redet, stehen die Chancen recht gut, dass die Leute Lone Star meinen.

Ich arbeitete als verdeckter Ermittler für Lone Star bis sie meine Karriere einer Gewinnmaximierung opferten. Trotz meiner ungewollten Arbeitslosigkeit respektiere ich immer noch meine Wurzeln in der Polizeiarbeit. Lone Star-Beamte sind stolz und diszipliniert und repräsentieren das Beste, was die Strafverfolgung heute so zu bieten hat. Vieles von dem, was ich euch erzähle, basiert auf dem Operational Procedures Manual vom Star. Star-Beamte halten sich strikt an die Regeln. Wenn du also von einem Lone Star-Beamten erwischt wirst, dann steht der Fall.

• Wolf ist immer noch zu loyal für sein eigenes Wohl. Obwohl es wahr ist, dass Lone Star eine höhere Verurteilungsrate hat als andere Privatunternehmen, liegt ein Teil davon auch an dem was nach der Verhaftung geschieht. Lone Star ist berühmt für seine Tiefenbefragungen. Methoden, die manchmal auch illegale Gedankensonden

einschließen. Es ist nicht ganz so einfach mit einem Verbrechen davonzukommen, wenn die Cops wissen, wo du den Beweis versteckt hast.

• Kyra

• Er verallgemeinert auch ganz gerne wenn's um Lone Star-Operationen geht. Auch wenn man von einem Lone Star-Beamten in Charlotte eine faire Behandlung erwarten kann, ist der Star in Toronto vielleicht erst glücklich, wenn er dich auf der Haube seines Autos ein wenig weich geklopft hat bevor er dir sagt, was du falsch gemacht hast.

• Razor

Unterstützung: Knight Errant

Damien Knight möchte wahrhaftig die Welt beherrschen. Sollte er dir etwas anderes sagen, dann weil er voller Scheiße steckt. Nicht nur befehligt er einen der zehn größten Kons der Welt, er kontrolliert auch einen großen Teil der nördlichen Hemisphäre. Knight Errant (KE) ist eindeutig die Nummer zwei in der Arena der Polizeikons. Niemand sonst kommt dem auch nur nahe so viele Truppen oder Aufträge zu haben wie KE und Lone Star. KE hat Verbindungen zu Ares-Militäroperationen auf der ganzen Welt und viele aus seinem obersten Management, einschließlich Vorstand-VP Roger Soaring Owl, stammen aus einem militärischen Hintergrund. Als Ergebnis wird KE mehr wie eine Miliz geführt, denn eine Polizeistreitkraft.

• KE konzentriert sich mehr auf Konzernsicherheit als die Sicherheit der Kommunen. Sie haben sich auch auf die extremeren Polizeiaktionen spezialisiert, den Kram, der schon in den Bereich Söldnerum reinreicht. Sie haben Stoßtruppen, die zum Krisenmanagement und im Fall ziviler Unruhen gerufen werden, Such- und Zerstör-Antiterrorismuseinheiten, Aufstandsbeleidigungseinheiten und Infiltrationsspezialisten. Nicht zu vergessen ihr Elitekommando, die Firewatch-Teams. Sie haben schon mehr als ein paar Regierungen vor dem Umsturz bewahrt – und du kannst dir sicher sein, dass sie das zu ihrem Vorteil verwendet haben.

• Errant Knight

KE erlebte einen Aufschwung als ihre Firewatch-Einheiten in vielen Städten dabei halfen, den Ausbruch der Bugs einzudämmen und die Buggeister aus Chicago zu vertreiben, indem sie einen Stamm astral aktiver Bakterien einsetzen. Chi-Town ist zwar nicht mehr dasselbe seitdem, aber die Aktion verhalf KE zu einigen neuen Polizeiaufträgen, einschließlich Chicago. KE ging sogar soweit eine eigens eingerichtete Abteilung zu unterhalten, zum Ziel der Beobachtung und Abwehr paranormaler Aktivitäten, das „Erwachte Kontrollzentrum“.

• Ein Firewatch-Kommando versuchte in Chicago – bei einem fehlgeleiteten Versuch den Ausbruch der Bugs einzudämmen – eine Bombe zu werfen. Das sollte man im Hinterkopf behalten, wenn man in einer Gegend lebt, die von KE beschützt wird. Sie haben keine Skrupel die volle Palette einer Taktik der verbrannten Erde anzuwenden.

• DefCon5

• Ares hat eine andere Sicherheitsfirma, die Hard Corps genannt wird und die sich um die weniger ehrenwerten Städte und Konzernklienten kümmert (meistens, indem sie die lokalen Regpols unterstützen und weniger, indem sie ganze Polizeiaufträge bekommen). Hard Corps haben auch mehr Gefängnisse unter sich als KE (die meisten Gefängnisaufträge von KE gehen an Hard Corps weiter) und ist nicht bekannt außerhalb Nordamerikas. Sowohl Ares als auch KE setzen Hard Corps ein um Problempersonal loszuwerden, weswegen

es nicht wirklich Spaß macht sich mit den Idioten von Hard Corps rumzschlagen zu müssen. Sie dienten auch einer Menge Aurelius-Sympathisanten als Unterschlupf, aber die meisten sind abgehauen, als Aurelius zu Cross wechselte.

● Squire

In Rufbereitschaft

Obwohl sie bei Weitem nicht an die Größe von Lone Star oder KE rankommen, verdienen doch einige andere CopKons der Erwähnung. Die meisten übernehmen auch private oder Konzernsicherheitsaufgaben.

Centurion: Einer der ersten, großen europäischen Polizeikons. Während der letzten paar Jahrzehnte konzentrierte sich ihre Aktivität auf Afrika, wo Stammeszwistigkeiten es unmöglich machen, eine unvoreingenommene einheimische Polizei zu haben. Trotzdem hält Centurion immer noch einige Aufträge in Spanien, Italien und Balkanstädten.

Eagle Security: Eagles PR erlitt einen schweren Schlag, als es ihnen nicht gelang die Massenvermehrung der Wanzen in Chicago zu stoppen, nicht zu vergessen, dass sie einige hohe Funktionäre in der Containment Zone verloren haben. Trotz allem sind sie aber immer noch einer der wichtigen Dienstanbieter in Nordamerika und haben immer noch in den CAS, UCAS, bei den Sioux und den Salish-Sidhe Aufträge.

Petrovski Security: Eine Tochtergesellschaft von Mitsuhamu mit globaler Präsenz, obwohl sie häufig mit lokalen Tochterunternehmen unter deren Namen arbeiten. Viele Runner wissen gar nicht, dass die Ertxantxa-Polizei in Euskal Herria sich die Datenbanken und das Personal mit den Total Service Cops in Korea teilen.

Sakura Security: Dieses Tochterunternehmen von Yakashima unterhält Aufträge im ganzen japanischen Imperium. Es sollte niemanden überraschen, dass sie sich recht offen im Metatyp-Profil ergehen und eine erschreckend hohe Rate an niedergeschossenen Metamenschen haben, die während Routinekontrollen erschossen wurden, weil sie angeblich eine Waffe zogen, obwohl sie doch eigentlich nur nach einem Credstick griffen, um sich auszuweisen.

Wolverine Security: Wolverine besitzt eine ähnlich lange Reihe übertriebener Polizeieinsätze und der Polizeigewalt, nur dass sie sich anscheinend nicht auf Metatypen spezialisiert haben – diese Schläger sind für Chancengleichheit. Wolverine ist besonders bekannt für ihre Bereinigungstaktiken bei Bandenkriegen, die normalerweise darin besteht, alles mit einem tödlichen Kugelhagel einzudecken, was sich bewegt.

RECHTSFRAGEN

Der Auftraggeber eines privaten Strafverfolgungsunternehmens stattet den Auftragnehmer mit der zivilrechtlichen Autorität des Gesetzes aus – innerhalb ihres Zuständigkeitsbereiches. Sie sind das Gesetz bis sie den Bereich verlassen, für dessen Schutz sie bezahlt werden. Schaut furchtbar einfach aus, oder? Das dachte ich auch, bis ich auf die Straße gelassen wurde. Wenn du da draußen arbeitest, hast du es mit privaten Lizenzen zu tun, Extritorialitäten und meinem persönlichen Liebling, den Bundesbehörden.

Es geht noch soweit, dass du eine Lizenz dazu benötigst, mit deinem Körer spazieren zu gehen. Und warum nicht? Man braucht ja für alle anderen Sachen auch jeweils eine Lizenz. Jede legale Matrixaktivität ist lizenziert und wird über die Tracking Chips beobachtet, die sie über die Counter Decks einschleusen. Alles Magische, was über einen Fetisch hinausgeht, benötigt nicht nur eine Lizenz zum Gebrauch, sondern auch zum Tragen. Schusswaffen ebenso. Oder Cyberware, die nach Grad und Funktion lizenziert ist. Natürlich unterscheiden sich die Bestimmun-

gen zum Lizenzieren einzelner Bereiche von Gerichtsbezirk zu Gerichtsbezirk. Was viele von euch wahrscheinlich nicht bedenken ist, dass Privatbullen auch eine Lizenz brauchen. Polizeiaufträge enthalten alle möglichen Arten von Einschränkungen und Rechtmäßigkeiten bezüglich der Waffen und dem Maß an Gewalt, die ein Cop einsetzen darf, welche Magie er benutzen darf, welche Utilities und welche IC, wie und wie weit er einen Verbrecher, einen Staatsfeind und die allgemeine Bevölkerung ausspielen darf, welche Berichte er verfassen kann, muss, soll drekcetera, drekcetera.

Ich hör euch schon sagen, „Na und? Ein Bulle ist das Gesetz, also kann er es brechen wann immer ihm danach ist, oder?“ Bis zu einem gewissen Grad stimmt das sogar, besonders wenn man über kleinere Fehltritte oder von gefährlichen Verbrechern wie Shadowrunnern redet. Aber in einem Zeitalter der ununterbrochenen Überwachung, wissen die Cops, dass das meiste von dem was sie tun von irgendeiner Kamera aufgenommen wird, und das Brechen von Regeln kann unter manchen Umständen zu einem allgemeinen Aufschrei oder zu Unruhen oder Schlimmerem führen – Untersuchungen und Bestrafungen durch höhere Stellen, die möglicherweise zu einer Beendigung des Vertrags führen können.

● Wenn du mich fragst, wenn ich es mit den Idioten von KE aufnehmen soll, dann möchte ich wissen, ob es ihnen wirklich erlaubt ist, was größeres als Handfeuerwaffen zu tragen, und ob sie diese mit großkalibrigen Maschinengewehren bestückten Drohnen und das ganze Milspec-Zug haben dürfen. Das könnte mein Leben retten.

● Jet

TÖDLICHER EINSATZ

Anders als der normale private Sicherheitsdienst, der nur aus Selbstverteidigung heraus handeln darf, haben die privaten Exekutivdienste das Recht zu tödlicher Gewaltanwendung um die öffentliche Sicherheit zu gewährleisten. Das bedeutet, ein Beamter muss nicht sein eigenes Leben in Gefahr sehen um einen Kriminellen abzuknallen. Das soll nicht heißen, ein Cop kann dir eine Kugel in den Hinterkopf jagen, wenn du mit gestohlenen Waren abhauen willst. Aber wenn du als Gefahr für die öffentliche Sicherheit erkannt wirst, haben sie jedes Recht dazu, dich raus zu nehmen. Und wenn du bewaffnet bist, Magie verwendest oder mit gefährlichen Implantaten angibst, kannst du dein letztes Hemd verwetten, dass sie das auch tun werden.

● In einigen Bezirken können private Sicherheitsfirmen ebenfalls die Lizenz zum Töten erwerben. Also nur weil du es nicht mit einem Cop oder einem exterritorialen Kon zu tun hast, bedeutet das nicht, die Wachen würden nicht versuchen dich zu töten.

● Highwire.

● Das Recht zur tödlichen Gewaltanwendung arbeitet nicht für einen Runner. Wenn eine Sicherheitsfirma keine Lizenz hat, können sie dich immer noch verletzen, oder sie behaupten hinterher einfach, aus Selbstverteidigung heraus geschossen zu haben. Wenn sie keine Lizenz haben, können sie dich hinterher immer noch herrichten und kommen mit einer minimalen Rechtfertigung aus.

● SPD

Als ich noch Streifenpolizist war, wurde ich einmal dazu gerufen um einen anderen Streifenwagen bei der Verfolgung eines gestohlenen Fahrzeugs zu unterstützen. Der Fahrer hatte einen Brumby gekapert und raste die Fleet Street runter, als sei die Hölle selbst hinter ihm her. Der Gangster kümmerte sich weder



um andere Fahrzeuge auf der Straße noch um irgendwelche Fußgänger. Zweimal schnitt er Autos um sie uns als Hindernisse in den Weg zu schleudern. Als er der Auffahrt zur I-5 nahe kam, funkte der erste Verfolgerwagen, sie wollten ihn nun rausnehmen. Sie hatten das Gefühl, wenn der Typ erst einmal den Highway erreichte, wüsste man nicht mehr, was er noch anrichten könnte. Die Beamten versuchten, seinen linken Hinterreifen zu rammen, und so den Brumby ins Schleudern zu bringen. Als das nicht hinhaute, fuhren sie neben ihn und schossen ein paar Ladungen in Richtung Fahrersitz. Der Irre starb noch am Unfallort, entweder durch den Aufprall oder durch Bleivergiftung, ich hab mich nicht darum gekümmert. Wichtig war, dass die Tötung gerechtfertigt war, denn der Gangster stellte eine Bedrohung für alle um ihn herum dar. So funktioniert das Gesetz heutzutage. Wenn du also von einem Run bewaffnet in deinem gepanzerten Fluchtwagen abhaust, darfst du dich nicht wundern, wenn die Cops ihr bestes geben um dich zu töten.

• Es muss immer noch eine Rechtfertigung für die Schießerei geben, wenn du deinen Job behalten willst. Die Medien sitzen nur so rum und warten auf ihre Geschichten von den übereifrigen Sicherheitsleuten, die Unschuldige abknallen, weil sie deren Absichten missverstanden haben. Solche Geschichten lassen eine Sicherheitsfirma in einem verdammt schlechten Licht dastehen. Am Ende dreht sich doch alles um die Schecks und den Kontostand.

• Prof

• Das alles wird zu einer Frage der Laune, wenn du gegen einen Kon auf seinem eigenen Grund und Boden vorgehst. Exterritorialität bedeutet, sie können im Prinzip alle Scheiße mit dir anstellen, sobald du über die Mauer gestiegen bist und ihren Grund berührt hast. Vom Abknallen über das Verfüttern an irgendwelche Paracritter bis hin zum Einsatz als Versuchskaninchen in medizinischen Experimenten können sie alles mit dir anstellen. Megas müssen nicht nach den Regeln spielen – sie erschaffen sie.

• Corp Watcher

CYBERWARE

Ihr habt vielleicht schon gehört, dass Lone Star nicht viel Cyberware im Einsatz hat, außer bei ein paar Ausnahmecops. Das stimmt, ändert sich aber von Tag zu Tag ein bisschen mehr. Neue Rekruten und Langzeitangestellte werden motivierende Angebote gemacht sich Datenbuchsen, Komm-Einheiten, Biomontore, Reflexbooster, Smartlinks und ähnliches implantieren zu lassen. Die deutlich reduzierten Preise dafür werden gleich von ihrem Lohn in einem angenehmen Rückzahlungsplan abgezogen. Mit diesem Angebot können die Leute schneller die Karriereleiter aufsteigen oder bekommen Positionen in Abteilungen ihrer Wahl angeboten. Es ist auch ein Schutz vor dem, was sie auf der Straße erwartet – uns.

• Der Nachteil für Personal, das sich unters Messer begibt und die ihr Kleingedrucktes nicht gut genug lesen, ist, dass sie vielleicht nicht mitbekommen, dass der Star ein paar „Extras“ angefügt hat. Das trifft auch auf Cops zu, die in Ausübung ihrer Pflicht verletzt werden. Der Star hat Klauseln eingefügt, die ihnen praktisch freie Verfügungsgewalt über deinen Körper verleihen, nachdem sie ja deine Rechnungen zahlen. Ich habe gehört, dass sie mit Biomonitor-Ausrüstung experimentieren und SimSinn-Rekordern, wobei die ganzen Daten direkt in die Forschungsabteilung gehen, damit sie einen noch besseren Cop bauen können.

• X-Star

• Die Polizeikons, die die Gefängnisse betreiben, kriegen eine ganze Menge gebrauchte Ware in die Hände, die sie den Cybermonstern entnehmen bevor sie sie in den Knast werfen. Oder sie kriegen sie von Gefangenen, die unter ihrer Obhut sterben (da meistens eine Klausel existiert, die ihnen vollen Zugriff auf den Nachlass gewährt).

• Skinner

MAGIE UND PARACRITTER

Magie wird im ewigen Wettkampf zwischen den Cops und den Kriminellen in der Regel wie andere Waffen auch behandelt. Tödliche Kampfzauber und ähnliches sind wie Waffen erlaubt, bevorzugt werden jedoch nicht-tödliche Zauber. Die einzigen komplett verbotenen Zauber sind Beherrschungs- und Manipulationszauber. Obwohl ein guter Moblaune-Zauber ohne weiteres einen Aufstand abwenden kann, hält man Gedankenkontrolle im allgemeinen für zu gefährlich und zu sehr in Versuchung führend um sie in irgendjemandes Hand haben zu wollen – insbesondere wenn man daran denkt, dass viele private Firmen diversen Interessenskonflikten unterliegen. Normalerweise gilt die metamagische Technik der Besessenheit ebenso als unbrauchbar für Cops.

Geister werden ebenfalls als Waffen erachtet, und Polizeizäuberer, die mit ihnen nicht sorgfältig umgehen, dürfen ziemlichen Ärger erwarten. Es gab schon bei Weitem zu viele Fälle von zufälligen Feuern, die durch Elementare verursacht wurden, und andere Fälle von Gebäudeschäden, der Zerstörung von Beweisen oder Verletzungen von Schaulustigen. In den meisten Bezirken ist das Beschwören von bestimmten Geistern untersagt, insbesondere wenn es sich um solche handelt, die Angst oder Massenpanik auslösen können.

Obwohl es bei manchen privaten Sicherheitsdiensten durchaus üblich ist, haben die Exekutivorgane keinen Bedarf an paranormalen Wesen, weshalb sie auch nur selten zugelassen sind. Obwohl einige Polizeikräfte berittene Polizisten im Streifendienst oder zum Einsatz bei Massenveranstaltungen haben, und Hundestaffeln zum Aufspüren von Bomben eingesetzt werden, wird der Einsatz von Paratieren als zu riskant für den Dienst in der Öffentlichkeit angesehen. Am ehesten noch findet man bei den entsprechenden Tierbekämpfungseinheiten einige spezifische Critter, die ihnen dabei helfen, andere Tierplagen auszurotten.

• Anstatt sich mit der Zulassung von Paratieren und der dazugehörigen Arbeit mit diesen erwachsenen Crittern herumzuschlagen, forschen viele CopKons an Hunde-Kybernetik. Ich muss dir ehrlich sagen, ich leg mich lieber mit vier Höllenhunden an, als mit einem aufgecyberten Pudel.

• Sentry

• Man hört immer wieder Gerüchte, dass Eagle Sec. Gestaltwandler für ihre Magie und paranormalen Einheiten anheuert, selbst in Gegenen, in denen die Wandler nicht hundertprozentig legal sind. Sieht so aus, als seien ihre natürlichen Fähigkeiten einfach zu nützlich, als das man sie so ziehen lassen könnte. Meine Frage ist nur, warum sollte ein Wandler als Bulle arbeiten wollen?

• Two-Fists

Überwachung und Befragung

Mit ein paar Ausnahmen wurden die Bürgerrechte in der Vergangenheit ordentlich zurecht gestutzt, zu Gunsten der Überwachung – eine überwachte Gesellschaft ist eine ordentliche Gesellschaft, zumindest in Theorie. Die Cops haben freie Hand im Aufstellen von Kameras, Mikrofonen und anderen Sensoren



in öffentlichen Bereichen, ganz wie sie es brauchen. Sie dürfen in jeder Datenbank, auf die sie Zugriff haben, nach Aufzeichnungen über eine Person suchen. Sie dürfen jede Form der drahtlosen Übertragung ungestraft abfangen (da sich Funkübertragungen ja auf „öffentlichen Boden“ bewegen) und sie dürfen ohne Vollstreckungsbefehl deine Matrixaktivitäten beobachten. Allgemein kann man sagen, sie brauchen nur einen Vollstreckungsbefehl um Dateien oder Nachrichten lesen und Kommanrufe aufnehmen zu dürfen – und selbst unter „außergewöhnlichen Umständen“ dürfen sie es ohne Vollstreckungsbefehl machen und sich im Nachhinein rechtfertigen. Die lokalen Gesetze können sich davon unterscheiden.

Exekutivkräfte haben normalerweise nicht die Magiermacht um den Astralraum zu beobachten, aber wenn es um astrale Überwachung geht, bewegt sich die Meinung etwas im juristischen Nebel. In den meisten Fällen wird der Astralraum behandelt wie der ihm angeschlossene physische Raum. Ein astral projizierender Cop darf dir also in der Öffentlichkeit folgen, sobald du aber die Privatsphäre deines Heims betrittst, braucht er einen Vollzugsbefehl oder einen hinreichenden Verdacht, um dir zu folgen. Geisterüberwachung mit Watchern ist normalerweise nicht gestattet, weil die Geister nicht unter direkter Kontrolle stehen und rechtliche Grenzen nicht verstehen können. Die Aussage von Geistern ist vor Gericht in der Regel nicht zulässig.

Wahrnehmungzauber sind sogar noch unbestimmter, da dadurch die lokalen Gesetze noch stärker variieren. An einigen Orten ist es der Polizei erlaubt, Zauber wie Wahrheit analysieren, Hellsicht und Gedankensonde ohne Einschränkungen zu benutzen, wohingegen an anderen Orten es dazu Vollzugsbefehle braucht oder derartig erhaltene Beweise nicht vor Gericht zulässig sind.

- In den NAN-Ländern wie der Sioux Nation dürfen Zauberer Geister und Zauber nahezu ohne jede Einschränkung anwenden – Himmel, manche Stammesgerichte erlauben sogar Weissagung als Beweis.
- Two-Fists

ZUSTÄNDIGKEITEN

„In Übereinstimmung mit dem Unternehmens-Anerkennungsübereinkommen wird jedem Individuum, das sich auf ordentlich gekennzeichnetem exterritorialem Konzernbesitz befindet, das Privileg der Immunität vor allen anwendbaren Staats- und Bundesgesetzen gewährt, solange seine Handlungen sich nicht über die Grenzen des Konzernbesitzes hinaus erstrecken. Dieses Privileg wird auch im erweiterten Sinn an bestimmte autorisierte diplomatische Delegierte eines anerkannten Konzerns angewendet.“

– Lone Star Operational Procedures Manual

Drek wie dieser erinnert einen immer wieder daran, dass Lone Star im tiefsten Innern ein Kon ist. Auf der Straße ist Exterritorialität erst dann von Interesse, wenn dein Knacki ins Revier eines Megakons rennt um der Verfolgung zu entgehen oder wenn irgendein Verbrecher seinen Diplomatenausweis zückt und plärrt „Ich bin unberührbar!“

Ein Polizeiauftrag erlaubt Kontrolle über alle Gebiete der Stadt, die nicht spezifisch vom Unternehmens-Anerkennungsübereinkommen beschützt sind. Das müsst ihr euch wirklich merken. Das bedeutet nämlich, dass euch die Cops nicht mehr auch nur mit den Fingerspitzen anfassen dürfen, nachdem ihr den Besitz eines AA oder höher eingestuften Konzerns betreten habt. Es muss nicht einmal ein bedeutender Teil des Besitzes sein, solange seine Grenzen nur eindeutig gekennzeichnet sind und irgend ein Schild das ganze als Firmenbesitz kennzeichnet. Ich habe es immer gehasst, wenn der Typ, den ich gerade verfolgt habe, sich über den Zaun in den Bereich eines Lagerhauses irgendenes Kons abgesetzt hat. Sie wussten, ich darf ihnen nicht folgen. Alles was du dann tun kannst, ist, deine Vorgesetzten benachrichtigen, damit diese den entsprechenden Konzern in Kenntnis davon setzen und sie mit ihnen eine einstweilige Verfügung aushandeln, die zu Handlungen auf ihrem Grund berechtigt. Da ich jetzt Runner bin, muss ich gestehen wie geschickt es ist, solche Grenzen zu seinem eigenen Vorteil auszunutzen zu können. Die Chancen stehen gut, dass die Cops auf der anderen



Seite auf dich warten, aber wenn du irgendeine Fluchtmöglichkeit vom Grund des Unternehmens vorher arrangiert hast, hast du eine Chance in die Luft zu kommen, ohne dabei erschossen zu werden.

⦿ Runner lieben diese Taktik. Unternehmensbesitz ist an sich schon gefährlich genug, aber selten benutzte Einrichtungen mit niedriger Sicherheit können einen sicheren Hafen darstellen, wenn Lone Star mit einem Hughes Stallion und ein paar Citymasters auf dich herab fährt.

⦿ Winky

⦿ Moment, was du da sagst ist, wenn die Cops mich jagen, muss ich einfach nur in meine hiesige Arkologie hineinhüpfen und die Polizei kann mich nicht verfolgen?

⦿ GnuB

⦿ So funktioniert das, außer dass die einheimische Polizei immer die entsprechenden Konzernwachen darauf aufmerksam machen wird, was sich in der Nähe ihres Territoriums abspielt. Wenn du also durch die Tür jagst, wartet die Konpolizei schon auf dich und kassiert dich aus Gefälligkeit für die Stadt ein. Sie händigen dich sofort aus – nachdem sie sicherstellen, dass die gestohlenen Daten für sie keinen Wert haben. Sollte es einen Wert für sie haben, erleichtern sie dich von deiner Last und händigen dich dann aus.

⦿ The Chromed Accountant

⦿ Außer die arbeitest für den Kon, auf dessen Gelände du gerade gerannt bist. Dann wird der Kon sich irgendeine Ausrede einfallen lassen, wie, du wurdest beim Eindringen getötet oder etwas entsprechendes, um sicher zu gehen, dass ihre Aktiva intakt bleiben.

⦿ Ren

⦿ Alles in dieser Richtung wird den Zorn des Konzerngerichtshofes auf dich ziehen. Große Firmen wie Lone Star und KE haben eine Stimme vorm Gerichtshof und werden um Auslieferung eines gesuchten Verdächtigen klagen. Zum Glück passiert das nur selten.

⦿ Wobbly

⦿ Wenn also die großen Sicherheitskons wie der Star und KE exterritorial sind, bedeutet das auch, dass ihre Polizeistationen und Gefängnisse zum Konzerngesetz gehören und nicht zu den Gesetzen der Stadt, in der sie arbeiten?

⦿ GnuB

⦿ Unwahrscheinlich, da sie dadurch in einen Interessenkonflikt geraten würden und das Potential für die Verletzung der Bürgerrechte entsprechend hoch wäre. Normalerweise müssen sie unterschreiben, dass ihre Strafverfolgungsbehörden den hiesigen Gesetzen folgen.

⦿ X-Star

Die gleiche Regel bezieht sich auch auf entsprechenden Zuständigkeitsbereich. Knight Errant stellt die Polizei in Chicago, aber ihre Autorität endet an Chicagos Grenzen. Es gibt jedoch alle möglichen „Ausweitungen der Zuständigkeit“, die die Polizei einsetzen kann um diese Grenzen zu umgehen. Einige Polizeieinheiten haben gesetzliche Autorität um innerhalb eines bestimmten Abstands außerhalb ihrer geografischen Grenzen arbeiten zu dürfen (solange der Beamte innerhalb des Bundesstaates bleibt oder bis zur nächsten Autoritätsebene). Einige Staaten haben auch eine Regel für „direkte Verfolgung“, so dass Beamte ihre Autorität auch dann noch wahrnehmen dürfen, wenn sie jemanden, bei dem sie einen wahrscheinlichen Grund zur Festnahme sehen, auch über die Grenzen ihres Bezirks hinaus verfolgen.

⦿ Es zahlt sich immer aus die lokalen Gesetze zu kennen, Chummer. Das letzte was ihr wollt, ist direkt nach der Grenze mit quietschenden Reifen zum Stillstand zu kommen und den Cops, die euch verfolgen eine Nase zu drehen. Nur um festzustellen, dass sie die Grenze überqueren um euch einzukassieren.

⦿ Prime Runner

⦿ Kons arrangieren sich manchmal ähnlich mit den lokalen Cops, so dass sie zeitweilig ihre Autorität eines Konsicherheitsbeamten auf Konbesitz ausdehnen können um jemanden zu verfolgen.

⦿ Highwire

⦿ Wenn das Gesetz zu deinen Gunsten ausgelegt werden kann, sind diese Zänkereien um Zuständigkeiten immer von Vorteil, besonders wenn man zwei Cop-Firmen hat, die nicht gut miteinander auskommen. Ein Chummer aus New York rannte mal vor ein paar Jahren vor Winter Systems-Beamten in Manhattan davon. Er betrat Washington Heights, offiziell KE-Territorium, aber die Cops verfolgten ihn weiter über ihre Grenzen hinaus. KE-Beamte sahen, wie die Winter Systems-Cops auf meinen Kumpel schossen und beantworteten ihr Feuer. Offiziell war die Verfolgung durch die Winter Systems-Leute illegal und mein Kumpel nutzte das Feuergefecht, um sich dünne zu machen. Meiner Meinung nach hatte er Glück, denn normalerweise passiert es nicht, dass die Cops auf jemanden schießen und den Verbrecher dann laufen lassen, selbst wenn die Jäger von der Konkurrenz sind.

⦿ Donjon

Wenn ein Cop außerhalb seiner Bezirksgrenzen einer Untersuchung nachgehen muss, kann er einen „Amtshilfestatus“ beantragen, so dass er als Sonderbevollmächtigter der Stadt / des Kons innerhalb der anderen Bezirksgrenzen arbeiten kann. Ein derartig ausgestatteter Sonderbevollmächtigter besitzt alle Befugnisse eines Polizeibeamten, ohne die volle Immunität eines Diplomaten. In den meisten Fällen jedoch wird die lokale Polizei jemanden mitschicken, um sicherzustellen, dass der Sonderbevollmächtigte sich nur um die Dinge kümmert, wegen derer er offiziell gekommen ist. Diese Amthilfe hält normalerweise nur für die Dauer, für die sie beantragt wurde, und kann nicht erneuert werden. Außerdem müssen dafür in der Regel eine ganze Menge Gefallen eingelöst werden, weshalb man sie normalerweise für besondere Gelegenheiten aufhebt, wenn die einzige legale Möglichkeit darin besteht deine eigenen Leute irgendwo hinzuschicken um einen Auftrag zu erledigen.

⦿ Und wenn es zuviel Aufwand ist Amtshilfe zu beantragen, dann wird einfach ein Schattentalent angeheuert, dass den Job auch so erledigt.

⦿ Argent

⦿ Diese Art von Amtshilfe ist zwischen den Sicherheitskons ziemlich selten. Wenn zwei konkurrierende Firmen denselben Fall verfolgen, werden sie nahezu niemals ihre Informationen miteinander austauschen. Das wäre als würde Yakushima Cross helfen seine Produkte zu verkaufen. Teilen bringt den Kons nichts und lässt sie außerdem noch in einem schlechten Licht dastehen, weil sie das Verbrechen ja nicht allein lösen konnten. Und ihr Rivale steht für seine Hilfe noch gut da.

⦿ Corp Watcher

⦿ Man sollte vielleicht noch anmerken, dass bewaffnete medizinische Dienste genauso zahlen müssen oder sich ansonsten mit den Behörden anlegen dürfen um die Sicherheit ihrer Kunden innerhalb des Gerichtsbezirks der örtlichen Polizeikräfte zu garantieren. Eine

VERBRECHEN, DIE UNTER DEN EINFLUSSBEREICH DES FBI FALLEN

Anschläge
 Bankraub
 Bestechung
 Verschwörung
 Verbrechen auf oder Regierungseigentum betreffend
 Spionage
 Erpressung
 Falscher Eintrag in internationalen Frachtbriefen
 Betrug und Unterschlagung
 Unregelmäßigkeiten in Strafeinrichtungen
 Entführung
 Sabotage
 Diebstahl internationaler Fracht

Lizenz für medizinische Operationen kann sich auf den gesamten Gerichtsbezirk erstrecken oder nur auf einzelne Teilbereiche. In Seattle ist DocWagon z.B. dazu autorisiert, überall innerhalb der Ausdehnung Seattles zu operieren, außer auf exterritorialem Megakongrund und Council Island, keines von beiden gehört zum Gerichtsbezirk Seattles. Du brichst dein Armband auf Council Island und es wird wirklich teuer. DocWagon wird das sofort als risikoreiche Situation einstufen, da sie eine zeitweilige Freigabe erkaufen müssen, damit sie überhaupt einfliegen dürfen ohne dass die Inselsicherheit das Feuer auf sie eröffnet.

• Eli

• Wolverine ist bekannt dafür, dass sie den medizinischen Diensten in ihren Bezirken die volle Betriebsfreigabe verweigern. Als CrashCart versuchte in Cleveland ein Büro aufzumachen, verweigerten die Wolverinebehörden ihnen ihre Waffenvorrechte. Wenn sie eine medizinische Extraktion durchführen wollten, mussten sie es unbewaffnet tun. Bislang gab es noch keine Antwort von CrashCart, aber ich bin mir sicher, sie versuchen immer noch, die Meinung des Kons zu ändern.

• Mawdryn

Fragen zur Zuständigkeit tauchen immer wieder auch über die Form eines Verbrechens auf. In der UCAS verdrängt das FBI die lokalen Polizeikräfte, wenn es um Bundesverbrechen und kriminelle Handlungen geht, bei denen Staatsgrenzen überschritten wurden. Überall anders auf der Welt gibt es ähnlich gestaltete Behörden, die sich das Recht herausnehmen eine entsprechende Untersuchung jederzeit zu übernehmen. Da die Regierung die privaten Polizeifirmen bezahlt, haben diese keine andere Wahl als beiseite zu treten und den Bundesbehörden Platz zu machen. Hier entwickeln sich dann Rivalitäten, wenn die lokalen Cops einen Fall aus der Hand genommen bekommen, von dem sie der Meinung sind, sie könnten ihn auch allein lösen, oder wenn sie dazu gezwungen werden mit einer anderen Behörde zusammenarbeiten zu müssen – besonders wenn deren Beauftragte auch noch elitäres Gehabe an den Tag legen. Andererseits kann es auch ein Segen sein, wenn dein Verbrecher meint, sich von Seattle nach Chicago absetzen zu müssen, und die Bundesleute holen ihn zurück. Ihnen ist es egal, das zwei konkurrierende Firmen die Polizeiarbeit in den beiden Städten erledigen.

- Diese Regel bezieht sich auch auf Militär- und Geheimdienste. Es ist die große Ausnahme, wenn in Ländern wie Tsimshian, wo das MCT finanzierte Militär häufig sich ziviler Fragen annimmt um sicherzustellen, dass die Stimme des Volkes nicht gehört wird.
- Digital Samurai

POLIZEIAUFGABEN

In der normalen Polizeitruppe werden unterschiedliche Aufgaben, abhängig von der Größe des Gerichtsbezirks, unterschiedlichen Abteilungen oder Unternehmensbereichen zugewiesen. Einige werden von einem Kontrollzentrum aus koordiniert, andere liegen bei den einzelnen Revieren.

Am einfachsten erklären lässt sich das, wenn man die Organisationsstruktur von Lone Star als Beispiel heranzieht. Andere Polizeifirmen sind möglicherweise unterschiedlich organisiert, aber im Großen und Ganzen handhaben sie ihre Pflichten ähnlich.

STREIFENPOLIZEI

Der Streifenpolizist ist das Gesicht der Polizeitruppe, derjenige, der auf der Straße rum fährt und er ist auch der erste, der auf Notrufe zu reagieren hat. Er ist der Cop an vorderster Front, derjenige, der sein Leben täglich bei der Verbrechensbekämpfung riskiert.

Die Streifenpolizei stellt den größten Teil des Personals einer Polizeitruppe dar. Die beste Möglichkeit Verbrechen zu verhindert ist eine sichtbare Präsenz im Sprawl darzustellen, denn die Effektivität der Polizeikräfte steht und fällt mit den alltäglichen Streifenfahrten und der Reaktionszeit der Streifenpolizei. Stolperst du auf der Straße über einen Cop, sei es nun aus Zufall oder weil sie auf einen Anruf reagiert haben, dann ist es Streifenpolizisten mit denen du es zu tun hast.

LONE STAR-ABTEILUNGEN DER VOLLZUGSBEHÖRDEN

Streife
 Matrixsicherheit
 Paranormale Ermittlungen
 Drogenverfolgung
 Spezial-Taktik
 Ermittlungen

- Wenn die Cops, die dich aufgreifen, nicht von der Streife sind, dann wirst du entweder verfolgt oder irgendeine andere Abteilung sucht aktiv nach dir – so oder so sind das schlechte Nachrichten.

• SPD

Von Streifenpolizisten wird erwartet, dass sie gute Menschenkenntnis haben und Vorsicht an den Tag legen. Sie sind

darauf trainiert die Kontrolle in jeder Situation sofort an sich zu reißen, so dass sie Leute, die ihren Anweisungen keine Folge leisten, nicht tolerieren. Sie erhalten täglich eine Zusammenfassung der neuesten Geschehnisse und können draußen auf der Straße ihre Daten aus der Datenbank mit den Echtzeitupdates, die sie erhalten, vergleichen. Daher sollte man davon ausgehen, dass sie immer auf dem neuesten Stand sind, was ihren Bezirk angeht.

- Die Tage, wo du deinen einheimischen Polizisten ungestraft anknurren konntest sind schon lange vorbei. Die Truppe muss nach außen einen starken Eindruck machen, weswegen sie sich auch nicht darum kümmern ob die Geschäfte in den Seitengassen absinken. Wenn du also unbedingt dein Maul einem Streifenbulle gegenüber in aller Öffentlichkeit aufreißen musst, dann wunder dich nicht, wenn er dir dafür ordentliche eine verpasst. Andererseits hat die Truppe auch noch die Einheit Qualitätssicherung, die in den wohlhabenden Vierteln patrouillieren. Hübsche und adrett gekleidete Beamte, die den Reichen und Einflussreichen die Illusion vermitteln, Polizeipräsenz sei ein Privileg.
- Minx

Die Streifenpolizisten sind da draußen natürlich auf sich allein gestellt. Sie stehen in dauerndem Funkverkehr mit der Zentrale (die unter Umständen sogar eine Live-Videoübertragung haben) und ihnen innerhalb weniger Minuten Unterstützung schicken kann. Die Streife wird unterstützt durch ein Übermaß an Überwachungskameras, Aufklärungsdrohnen und anderen Sensoren (vom Gridlink-Sensor bis zur Audioüberwachung, die nach Schüssen lauscht und sofort den Ort bestimmen kann, ist alles dabei).

• Es ist nicht ungewöhnlich für einen Polizisten Überwachungsblimps über Hochsicherheitsbereiche schweben zu lassen, damit sie eine Luftüberwachung einer Situation innerhalb weniger Sekunden zur Verfügung haben. Und es ist wirklich schwierig vor so einem fliegenden Auge davonzurennen.

• Rigger X

Beim Star sind die Streifenpolizisten in sechs Abteilungen unterteilt: Verkehr, Küste, Luft, Straße, Autobahn und FRT.

Luftüberwachung

Die Flieger von Lone Star leiten die Luftüberwachung. Aufklärungsdrohnen, RPVs und feste Radarstationen lauschen am genehmigten Luftverkehr. Jedes Zubringerflugzeug ohne Transponder oder eingetraginem Flugplan wird untersucht und dazu aufgefordert zu landen. Der größte Teil des Personals besteht aus Riggern, die entweder in Northrup Wasps patrouillieren oder Wandjina Kampf-RPVs fliegen um nicht genehmigten oder gefährlichen Luftverkehr zu stoppen.

• Knight Errants Vorgehensweise bezüglich Luftüberwachung besteht aus Frieden durch überlegene Feuerkraft. Dank Ares wurden die KE-Luft-Jocks mit den besten und neuesten Streifenhubschraubern und sogar Kampfhubschraubern und Jets ausgestattet um den Himmel auch unter extremen Bedingungen zu sichern.

• Errant Knight

• Von Petrovski weiß man, dass sie Boden-Luft-Raketen verwenden um unerlaubten Luftverkehr abzuschießen. Sie sind allerdings sehr vorsichtig im Einsatz, sie wollen ja nicht, dass eine verirrte Rakete ein Wolkenkratzer-Penthouse abschießt. Aber wen interessiert es, wenn SINlose Obdachlose von Trümmern erschlagen werden.

• Blue Thunder

Autobahnpolizei

Autobahncops benutzen fotoelektrische Anstriche um verdeckt zu ermitteln und Geschwindigkeitsübertreter und andere Verkehrssünder fangen zu können. Sie kümmern sich auch um die Unfallaufnahme und -untersuchung und halten nach Zufallsprinzip Fahrzeuge an um Schmuggelverkehr zu unterbinden. Ihre eigentlich Aufgabe ist es jedoch, die Autobahnen vor räuberischen Go-Gangs, Autodieben auf Spritztour und Untergrund-Rennclubs zu schützen. Sie haben den technischen Vorteil durch ihre aufgemotzten Abfangfahrzeuge, Drohnenabdeckung und gerichtetes Radar und Videoüberwachung, aber tatsächlich mangelt es ihnen an ausreichend Personal um jeden Autobahnmeter überwachen zu können, insbesondere Nachts. Als Folge bleiben ganze Teile den Gangs, wobei der Star immer wieder Kontrollen an zufällig ausgewählten Stellen aufbaut und mit einer totalen Durchsuchung der Gegend die Straßenbanden in konstante Nervosität versetzen möchte.

• Knight Errant benutzt Spitzelbullen als illegale Rennfahrer verkleidet, die Gangmitglieder zu Rennen herausfordern und sie nach deren Beendigung festnehmen.

• Jammer

• Die Autobahnpolizei hat einen Haufen Spielzeug um Verfolgungsjagden zu einem schnellen Ende zu bringen. Nebst der normalen Stachel- und Elektroschockerbänder benutzen sie auch Fahrzeugüberbrückungscodes um eine Maschine ferngelenkt zum Stillstand zu bringen. Sie haben auch ein Gerät, das in den Kofferraum eines Polizeifahrzeugs passt, und mit dem sie die Elektronik eines Autos hinter ihnen durchbrennen lassen können um es zum Stillstand zu bringen.

• Rigger X

Küstenwache

Die Küstenwache trifft Einsparungen normalerweise als erste. Die Hauptarbeit der Küstenwache spielt sich auf offenen Gewässer ab, wo sie Schmuggler ins Schleppnetz nehmen und Piraten zügeln. Luftüberwachung unterstützt sie in der Regel mit Aufklärungsdrohnen, die mehr Wasserfläche aus der Luft übersehen können als man es vom Boot aus tun kann. Landstreifen werden meistens dazugeholt um sie bei Verhaftungen zu unterstützen.

• Die Schmuggler sind auch immer klüger geworden und verrichten ihre Geschäfte unter Wasser. Etliche Reviere benutzen diese Vulkan-Delphine um unter der Wasseroberfläche Streife schieben zu können.

• X-Star

Straßenstreife

Zur Straßenstreife gehört der Cop auf der Straße, sei er nun zu Pferd oder zu Fuß, mit dem Fahrrad oder Motorrad oder den ganz normalen Streifenwagen unterwegs. Auf Streife gehen immer zwei, außer in Hochsicherheitsvierteln. Schichten wechseln nach Revier, ja sogar zwischen den einzelnen Einheiten, so dass man sich bei der Planung nicht mehr auf bestimmte Schichten verlassen kann. Streifencops neigen dazu, sehr mit ihrem Viertel vertraut zu sein. Sie kennen die Spitzel, die jugendlichen Delinquenten, die Gangmitglieder und die „besorgten Bürger“, die sie immer in die Richtung des nächsten Ärgers weisen.

• Anders als der Star haben die meisten Polizeitruppen Streifen-einheiten, die sich auf Bandenverbrechen spezialisiert haben. Diese Beamte patrouillieren verdeckt in Gegenden mit erhöhter Gangaktivität und arbeiten häufig Hand in Hand mit der Sitte oder der Einheit für organisiertes Verbrechen.

• Serpico

• Der moderne Streifenbeamte ist persönlich direkt mit der Zentrale verbunden, über verschlüsselte Funkübertragung, mit Biomonitor-einspeisung, GPS-Daten und manchmal sogar Videoübertragung. Das bedeutet, wenn du einen Bullen in einer stillen Seitengasse umlegst, sieht die Zentrale sofort, wenn seine Lebenszeichen auf Null gehen, und schickt sofort Einheiten an diese Stelle. Streifenwagen sind ebenso mit Funk, drahtloser Matrixübertragung und unzähligen Datenaufzeichnungsgeräten ausgestattet.

• Kyra

• Da dies die Cops sind, mit denen wir Runner am wahrscheinlichsten zu tun haben werden, lässt uns doch einmal einen Blick auf ihre Ausrüstung werfen.

Der Standardstreifenwagen ist ein von Lone Star modifizierter, gepanzter Ford Americar. Sein Bordcomputer ist verbunden mit verschlüsseltem Funk, drahtloser Matrixübertragung, Kameras und Sensoren. Warnbildschirme in der Frontscheibe und auffahrbare Monitore ermöglichen dem Bullen den Zugriff auf Daten ohne sich einzustecken zu müssen (was sie auf der Straße ohnehin nicht tun). Auf der Außenseite und unter dem Rücksitz sind Strom leitende Platten angebracht. Vorne und hinten Flashpaks integriert in die Licht- und Sirenenanlage. Normalerweise finden sich zwei Mossberg-Schrotflinten

und gepanzerte Torsoplatte im Kofferraum, zusammen mit zusätzlichen Handschellen, Magiermaske, Pulsmanschetten, Buchsenblocker, Talentschalter und DNS-, Blut- und Cyberwarescanner.

Die Beamten tragen wahrscheinlich bei sich: Defiance Supershock Taser, Betäubungsschlagstock, Schwere Pistolen Marke Ruger Thunderbolt und entweder gepanzerte Westen oder eine leichte Sicherheitspanzerung mit Helm.

• SPD

Verkehrsstrolle

Hier findet man die ganzen Spinner, die mitten auf der Straße stehen dürfen und den Verkehr lenken sollen, wenn mal wieder etwas mit dem automatischen System schief gegangen ist. Verkehrsbulle benutzen Radar und mit Laser ausgestattete Drohnen, um Geschwindigkeitsübertreter aus der Luft aufzuspüren und auf Straßenlampen montierte Kameras, um Wiederholungstäter auszumachen. GridGuide und Drohnen kümmern sich um Parksysteme und Verkehrsleitsysteme in vielen Gegenden, aber in Zonen mit niedriger Sicherheit machen diese Fußarbeiter das per Hand. Es ist nicht ungewöhnlich, dass sie durch die Gegend fahren und jedes Fahrzeug scannen, das ihnen über den Weg läuft, deshalb sollte man vorsichtig sein, seinen kurzgeschlossenen fahrbaren Untersatz einfach so auf der Straße zu parken.

Schnelle Einsatztruppe (SET)

Lone Star setzt seine Schnelle Einsatztruppe ein, wie andere Kons ihre Spezialeinheiten (SWAT) verwenden. Sieht ein Beamter etwas, das von einem normalen Streifenpolizisten nicht bewältigt werden kann, funkt er um Unterstützung durch das SET. Das SET macht wortwörtlich nichts anderes als mit voller Ausrüstung dazusitzen und auf einen solchen Anruf zu warten. Sie schätzen sofort die Situation ein und bestimmen, welche Reaktionsebene nötig sein wird.

Eine Standardtruppe besteht aus 12 Beamten, die in zwei Züge aufgeteilt sind. Jeder Zug erreicht den Tatort in seinem eigenen gepanzerten Citymaster oder einer WK-2 Stallion-Rotormaschine. SET-Züge sind bis an die Zähne bewaffnet und gepanzert. Jeder trägt eine schwere Sicherheitspanzerung mit aktivem Helmdisplay und trägt eine Ruger Thunderbolt. Die Hauptwaffe ist individuell von Teammitglied und dessen Stimmung abhängig. Sie haben immer einen Scharfschützen mit einem MA 2100-Gewehr und einen Breach-Officer mit einer CMDS Sturmschrotflinte dabei. Weitere Teammitglieder führen entweder HK-227 MPs oder das beliebte AUG-CSL Sturmgewehr mit sich. Zu jedem Zug gehört mindestens ein Zauberer, normalerweise ein Magier – wobei es gelegentlich auch Schamanen und Adepten in den Teams geben kann.

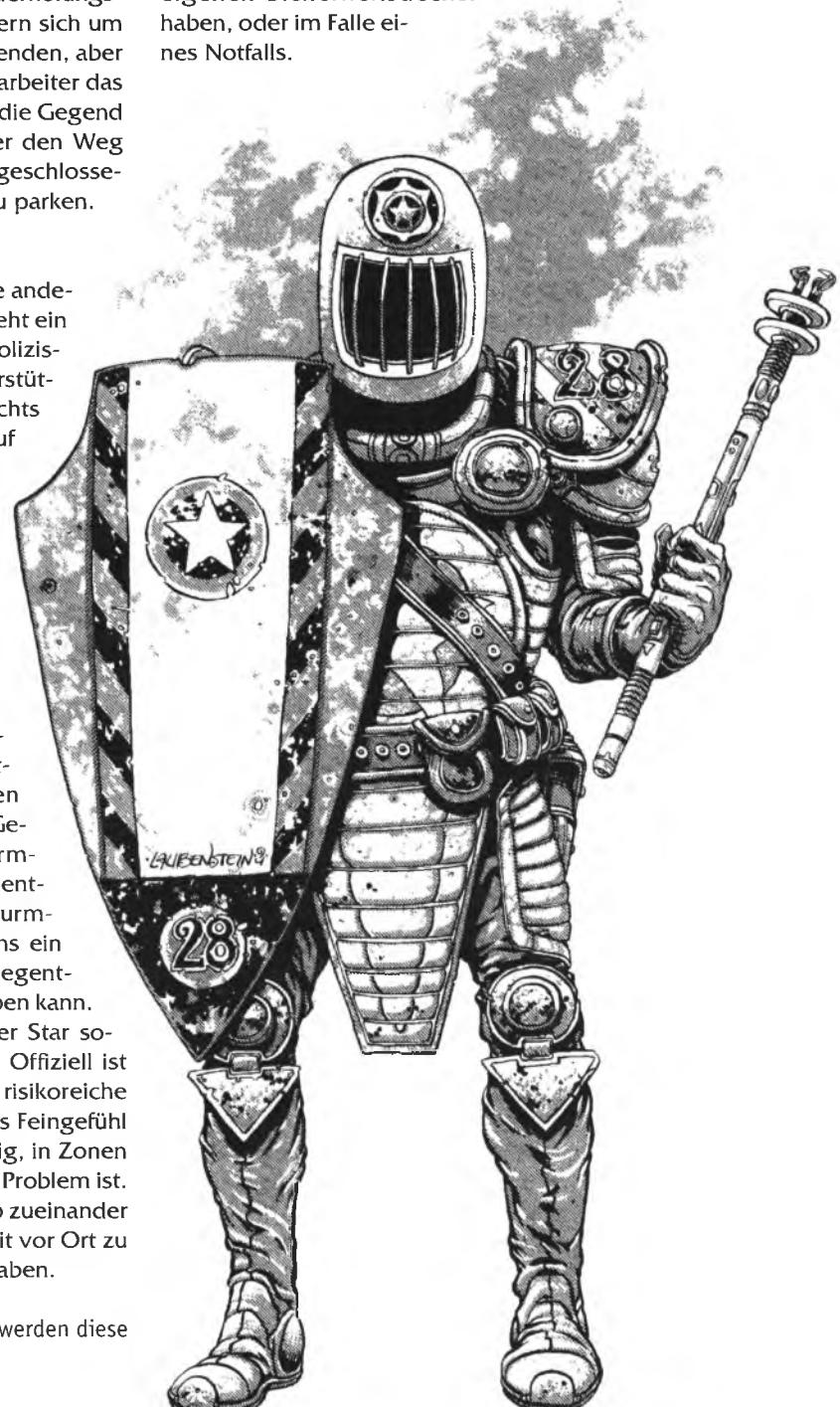
Im Interesse einer gewissen Redundanz führt der Star sowohl SET als auch Spezialeinheiten (SWAT-Teams). Offiziell ist die SWAT dazu da um Geiselnahmen und ähnliche risikoreiche Situationen zu übernehmen, bei denen ein gewisses Feingefühl gefragt ist. SET ist eher für die groben Jobs zuständig, in Zonen niedriger Sicherheitsstufe wo Kollateralschaden kein Problem ist. Die zwei Einheiten stehen in ständigem Wettbewerb zueinander und ränen häufig zu einem Tatort um als erste Einheit vor Ort zu sein und damit die Verantwortung für den Fall zu haben.

• Wenn du ein Decker bist und aufgespürt wirst, dann werden diese Typen zu dir kommen um dich mitzunehmen.

• Glitch

ABTEILUNG FÜR MATRIXSICHERHEIT (ALIAS „GRIDSEC“)

Die Bullen der GridSec patrouillieren das lokale Netz wie der Streifenpolizist sein Revier abläuft. Sie beobachten öffentlichen Matrixraum, kontrollieren Online-Anomalien und -Verbrechen und reagieren auf Berichte über Matrixeinbrüche oder Decker, die sich an kriminellen Aktivitäten beteiligen. Polizeikons im Auftrag der Gemeinden dürfen jedoch nicht in nicht-öffentliche Regierungs-Gitter Einsicht nehmen (da war wieder dieser nervige Interessenskonflikt), weswegen man nicht erwarten darf, dass Lone Star-Decker sich um Regierungsdaten kümmern. Diese Aufgabe gehört in den Bereich der Department of Justice Matrix Marshals, in deren Autorität die Regierungsgitter und Matrixkriminalität fällt – zumindest in der UCAS. GridSec wird nur in Regierungs- oder Konzernsysteme eingeladen, wenn sie keinen eigenen Sicherheitsdecker haben, oder im Falle eines Notfalls.



❶ Verantwortlich für die Verfolgung von Matrixverbrechen ist ausschließlich die Sicherheitsfirma in dem Bezirk, in dem sich dein „Bewusstsein“ befindet. Wenn du von einem Jackpoint im Seattle-gitter aus bei einem Ares-Host einbrichst, fällt das unter Ares-Zuständigkeit und nicht unter Lone Star Seattle.

❷ FastJack

❸ Die Cops machen das nicht bekannt, aber in der Mehrheit bleiben Matrixverbrechen ungeklärt. Die Matrix ist einfach zu groß und zu kompliziert um all die Decker zu fangen. Die Cops legen jedoch eine andere Philosophie an den Tag: Immer möglichst groß ein Beispiel an denen statuieren, die man fängt. Die Medien berichten in der Regel mit Sensationsgier über jeden gefangenen Matrixverbrecher und belegen somit 30 Prozent der Verbrechensberichterstattung mit 2 Prozent der eigentlich begangenen Verbrechen. Matrixverbrecher können auch immer mit strengen Strafen rechnen um die ganzen Hacker abzuschrecken, die sich immer noch da draußen rum treiben (weil die Taktik ja offensichtlich funktioniert – räusper).

❹ Tuttle

❺ Lone Star hat ein neues psychotropes IC, dass sie *Spitzel* nennen und das seine Opfer dazu bringt, alle ihre kriminellen Aktivitäten und auch die ihrer Genossen an die Behörden zu melden.

❻ Grid Reaper

Die weitere Hauptaufgabe dieser Abteilung ist es, Lone Star-Computeraktivita zu beschützen. Alle Verbrecherkarteien, Personalberichte, Polizeiberichte und Untersuchungsunterlagen werden von einer kleinen Armee an GridSec-Deckern und mehr IC als man am Nordpol finden kann bewacht.

❻ Viele andere Abteilungen sind ziemlich nervös weil GridSec immer in ihren Akten und ihrer Arbeit rumschnüffeln kann – besonders, wenn sie was zu verbergen haben. Die Dienstaufsicht passt genau auf GridSec auf, damit sie ihre Position nicht missbrauchen – man sagt, sie hätten sogar ihre eigene geheime Computerabteilung.

❼ X-Star

ABTEILUNG FÜR PARANORMALE UNTERSUCHUNGEN

Mit der Ausnahme der Kampfmagier des SET und der SWAT, endet hier das meiste erwachte Personal bei Lone Star. Die „APUs“ betreuen nahezu jede Polizeiarbeit, die mit Magie zu tun hat. Anders als andere Star-Abteilungen arbeiten die APUs halbautonom mit eigenen Büros und einem vollkommen unabhängigen Budget. Die APUs verlangen die neueste technologischen und magischen Accessoires um ihre Strichliste an Verantwortlichkeiten abarbeiten zu können – und bekommen sie auch. Es ist kein Geheimnis, dass die APUs vom ganzen Rest des Star gefürchtet und verachtet werden wegen ihrer elitären Haltung und anmaßenden Natur.

Jedes Revier hat eine kleine Einheit APUs, die nichts weiter tun als den ganzen Tag im Bett zu liegen, permanent an medizinischer Versorgung hängend, damit sie sofort einem Ruf nach astraler Unterstützung folgen können – normalerweise gleich mit ein paar Elementaren im Schlepptau. APUs werden auch zu Untersuchungen von Verbrechen herangezogen bei denen Magie verwendet wurde. Lone Star unterhält eine APU-Einheit in jeder Stadt, die verantwortlich für die Kontrolle von Paratieren und Geistern ist.

❶ Die APUs machen sich keine Mühe, einen Geist für ein Verbrechen zu „verhaften“. Sie verbannen ihn einfach gleich.

❷ Shetani

Die APU ist auch dafür zuständig, Lizenzen der Zauberer zu kontrollieren und Foki und magische Materialien zu registrieren. Wenn man dich also anzeigen, du seist ein nicht lizenziert Magier, oder dich verdächtigt mit nicht registrierten Telesma zu handeln, klopfen die APUs an deine Tür. Das ist tatsächlich eine große Einnahmequelle, weswegen es auch nicht verwundert, wenn die Lone Star-Lobbyisten für strengere Magiegesetze sind. Eine großer Bereich bei der APU hat sich auch der magischen Forschung verschrieben.

❷ Die APU leitet ein Tochterunternehmen vom Star, das Silver Dawn genannt wird. Das sind unabhängige Sicherheitsberater, die dabei helfen, die Rechnungen in der Magiezentrale zu zahlen und die privaten Ziele des besten Spruchwerfers der Abteilung, Fraser Simington, zu finanzieren. Stellvertretender Koordinator Simington verbrachte das letzte Jahrzehnt damit hochgeheime Forschungen in den Untiefen der APU-Zentrale in Austin, CAS zu leiten. Niemand weiß genau was er da macht, aber Gerüchte besagen, es hat etwas mit einer Astralreise zu tun, die länger andauert, als jemals jemand für möglich gehalten hat.

❸ Magister

ABTEILUNG FÜR DROGEN- UND CHIPSUCHT

Eine Reduzierung des Drogen- und Chiphandels wird von den meisten als bereits verlorene Schlacht angesehen, aber es widmen sich immer noch eine große Menge an Polizeikräften diesem Kampf. Die Polizeiarbeit gegen die Hirnverdreher ist häufig mit der Arbeit der Sitte verbunden, aber Lone Star nimmt diese Arbeit ernst genug um ihnen eine eigene Abteilung zuzustellen. Drogen- und BTL-Kontrollbeamte arbeiten in der Regel eng mit der Abteilung für Organisiertes Verbrechen zusammen, da die Gangs und Syndikate häufig diejenigen sind, die die Produktion und Verteilung kontrollieren.

❶ Oder die Kons natürlich. Erinnert sich noch jemand an 2XS? Das war ein Chip, den Yamatetsu hergestellt hatte und über den Schwarzmarkt an nichts ahnende Drahtköpfe vertrieb, die so unwillentlich zu Versuchskaninchen wurden. Man sagt, der Neo Now-Chip, der gerade die Runde macht, eine weitere Kon-Idee sei. Er verstärkt die Sinne auf dieselbe Art wie Bliss, außer dass du das Gefühl hast, als würdest du in der Matrix leben und dein ASIST ist dauernd eingestoppt.

❷ Chip Runner

ABTEILUNG FÜR SPEZIALTAKTIKEN

Die Abteilung für Spezialtaktiken oder TakAb, unterhält eine Reihe kleinerer Abteilungen, mit denen du als Shadowrunner in Kontakt kommen könntest. Dazu gehören Sprengstoffe, Terrorabwehr, SWAT und Dispatch.

Sprengstoffkommando

Das Sprengstoffkommando ist dafür verantwortlich jede Form von Explosivstoffen, die als Bedrohung gegen die Öffentlichkeit stehen könnten, zu entschärfen und zu demontieren. Heutzutage besteht das Sprengstoffkommando aus Riggern mit einer kleinen Gruppe Bomben schnüffelnden Utility-Drohnen um die Entfernung oder kontrollierte Detonation einer Bombe zu handhaben. Einige Sprengstoffkommandos benutzen trainierte Hunde und Chemikalien schnüffelnde Drohnen um verborgene Bombenbedrohungen aufzuspüren. Gelegentlich versetzt man einen Zauberer hierher um Zauber und Geister dazu zu benutzen Explosionen und Feuer einzudämmen.

Die meisten Polizeitruppen haben auch Schutztruppen gegen biologische Bedrohungen, die sich um chemische, nano-technologische und biologische Angriffe kümmern. Diese Beamten sind darin ausgebildet Bedrohungen zu identifizieren, die Situation einzudämmen, Kontamination zu verhindern und das Medienkarussell in den Griff zu bekommen um eine Massenpanik zu vermeiden.

⦿ Diese Einheiten mussten sich früher immer Gedanken um große Angriffe durch Terroristen machen, oder Ausbrüche von Viren. In letzter Zeit jedoch kümmern sie sich hauptsächlich um Bioware-Bedrohungen auf kleinerer Ebene. Etliche Kulte und Terrorgruppen haben angefangen, in Chemischen Drüsen eklige virale Bugs an Scanern vorbei in dicht bevölkerte Bereich wie Reisezentren oder Sportstadien zu schmuggeln, so dass ein einfaches Ausatmen Hunderte oder gar Tausende Leute vergiften kann.

⦿ Holy Fire

⦿ Das Sprengstoffkommando kümmert sich auch um die Entsorgung von veraltetem Polizeimaterial. Man sagt, diese Einheiten verkaufen die alten Waffen zwar lieber, als dass sie sie zerstören, aber die Unterlagen besagen das Gegenteil.

⦿ Balthazar

⦿ Und wenn du denen glaubst, gehört mir Mitsuhamu. Diese ausgemusterten Schusswaffen enden früher oder später alle auf der Straße.

⦿ Minstrel

Terrorabwehr

Die Terrorabwehr konzentriert sich auf nicht-tödliche Reaktionen bei Massendemonstrationen, die außer Kontrolle geraten sind. Heutzutage lässt die Polizei ihre Anti-Terror-Einheiten sofort ausrücken, wenn sich mehr als 50 Leute versammeln. Andere Truppen, andere Sitten, wenn es um Menschenmengen geht. Einige ziehen es vor die Situation zu entschärfen und konzentrieren sich darauf, die Menge in Schach zu halten und nicht noch weiter zu provozieren. Andere versuchen, den Mob einzuschüchtern und zum Auflösen zu bringen, indem sie gezielte Verhaftungen vornehmen und ihre Stärke demonstrieren. Andere erklären einen Mob sofort zu einer illegalen Versammlung und benutzen alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel um die Menge zu entmachten und nehmen Massenverhaftungen vor.

Anti-Terror-Einheiten haben eine Menge Spielzeug zu ihrer Verfügung: Blend- und Betäubungsgranaten, Taser, Gelgeschosse, Pfefferspray und Tränengas, Hartschaum, Slip Spray, Klebespray, Wasserwerfer und Schallgewehre. Im allgemeinen weichen sie eine Menge erst mit Tränengas oder Schall auf, und rücken dann mit voller Sicherheitspanzerung, Betäubungsschlagstöcken und elektrisch aufgeladenen Makroplast-Schilden aus. Durch diese Schilder läuft genügend Spannung auf der Vorderseite um jeden, der damit in Berührung kommt, zu betäuben. Die Schlagstöcke funktionieren zusätzlich noch als Taser, die auf 10 Meter Entfernung zielsicher eine Person ausschalten können.

Anti-Terror-Einheiten ziehen den klassischen Citymaster für schwere Einsätze vor. Wenn sie es mit einer überwältigenden Masse zu tun haben, schalten sie ihre Schilder ab und werfen die Wasserwerfer an.

⦿ Das ist ein Haufen Scheiße. Sowohl Star als auch KE haben eine lange Liste „zufälliger“ Todesfälle beim Unterdrücken von Unruhen zu verzeichnen. Wolf vergisst, den chronischen übermäßigen Gebrauch von Gelgeschossen zu erwähnen, oder die Tatsache, dass Tränengaskanister häufig gezielt gegen bestimmte Personen eingesetzt

werden und mit genügend Geschwindigkeit abgefeuert werden, dass sie jemanden töten können. Anti-Terror-Einheiten sind die Brutstätte der Anti-Meta-Typen, die es nur so juckt, ein paar Schädel zu spalten.

⦿ Antifa

SWAT (Sondereinsatzkommando)

SWAT oder Special Weapons and Tactics, wird herbeigerufen, wenn es sich um risikoreiche Situationen (damit seid ihr gemeint, Chummer) handelt. Eine SWAT-Einheit zielt darauf ab, eine Bedrohung so schnell wie möglich mit einem Minimum an zivilen Verlusten außer Gefecht zu setzen. Die meisten Einheiten trainieren zusammen um jederzeit wie ein Mann zu funktionieren.

Die Zusammensetzung eines SWAT-Teams kann von Truppe zu Truppe variieren. Lone Star-SWAT-Kommandos bestehen aus 16 hoch spezialisierten Mitgliedern. Acht davon sind Schützen, vier Scharfschützen, zwei sind Beobachter und außerdem gibt es noch einen Decker und einen Kampfmagier. Centurion-SWAT-Teams bestehen aus einem Scharfschützen, Beobachter, Grenadier, Sanitäter, Rigger, Decker, Kommandeur und zwei Breach-Officers. Die Standard-SWAT-Ausrüstung enthält leichte bis schwere Sicherheitspanzerung, AK-98 oder Ares Alpha Sturmgewehr mit unter dem Gewehrlauf angebrachtem Granatenwerfer, CMDT oder Remington 990 Schrotflinten und MA 2100-Gewehre für die Scharfschützen.

⦿ Der Grenadier ist der Sprengstoff- und Chemiewaffen-Experte. Seine Aufgabe ist es, einen Runner auszuschalten, bevor der Breach Officer und alle anderen sich in die heiße Zone vorwagen. Sie sind mit thermischen Rauch und Schlafgasgranaten und anderen chemischen Stoffen ausgerüstet (von denen etliche offiziell gar nicht existieren). Sie treffen auch Vorbereitungen um eventuelle Hindernisse in die Luft zu jagen.

⦿ SPD

⦿ SWAT-Teams bauen ineinander greifende Feuerbereiche über einem Ziel auf, von dem Augenblick an, an dem sie den Boden betreten. Die Basisstrategie ist es, Greandiere oder Schützen einzusetzen um die Zielpersonen in eine Tötungszone locken zu können, in der die Scharfschützen ihre beste Chance auf einen sicheren Schuss haben. Im Fall von Lone Star teilen sich vier Scharfschützen in Zweier-teams auf, jeder mit einem Beobachter, der die Zielpersonen ausmacht. Das ist besonders während Geiselnahmen recht nützlich. Eine gute Scharfschützen-Einheit kann acht Feinde niedergestreckt haben bevor die anderen auch nur mitbekommen, was passiert.

⦿ Argent

Dispatch

Mit Dispatch bezeichnet man das Nervenzentrum einer Polizeioperation. Die meisten modernen Dispatchzentren sind virtuelle Knoten, in denen die Dispatcher auf reaktionsverstärkten SOTA-Cyberdecks zur maximalen Interaktion und einem Maximum an Networking laufen. Jeder Knoten besitzt Zugriff auf eine Stadtkarte, in die man sich einzoomen kann, mit Icons für den Ort und den Status der Beamten im aktiven Außendienst, Überwachungskameras, Panicbuttons und mehr. GridGuide ist direkt mit ihrem System verbunden zwecks Zugriffes auf Verkehrsdaten in Echtzeit, und andere Datenbanken befinden sich in direkter Reichweite. Etliche Sicherheitsdecker überwachen den Knoten auf der Suche nach Eindringlingen, und der physische Ort der Dispatcher ist ebenfalls eine gesicherte Zone.

⦿ Lone Stars Signalexperten hätten es recht gerne, wenn man glauben würde, es sei vollkommen unmöglich in einen Polizeikanal ein-

zubrechen. Falls das wahr wäre, warum sind die Trid-Schnüffler immer schon vor den Cops an einem Tatort? Die Polizei verwendet schwer verschlüsselte Funkkanäle, aber in Wahrheit kann jeder, der intelligent genug ist, den Code knacken.

⦿ Glitch

⦿ Dispatch ändert seinen Verschlüsselungsschlüssel jeden Tag. Die Beamten erhalten den neuen Schlüssel bevor sie mit ihrer Schicht beginnen. Klar kannst du ihn jeden Tag knacken, aber es ist leichter, den aktuellen Schlüssel von einem Copkontakt zu erhalten.

⦿ Skater

⦿ Ein wenig bekanntes Geheimnis ist, dass Beamte, die sich nicht im Dienst befinden, durch ihre Implantate und ihre Komm-Ausrüstung genau wie im Dienst befindliche Beamte verfolgt werden. Es wird zwar selten getan, außer in Notfällen, wenn Dispatch einen Beamten sofort benötigt, und der Einzige in der Nähe ein dienstfreier Beamter ist – oder natürlich in den seltenen Fällen wenn die Dienstaufsicht einen korrupten Cop unter die Lupe nimmt.

⦿ SPD

⦿ Die falschen Panicbutton-Rufe, gefälschten Bombendrohungen und Anrufe von Verrückten jedweder Couleur verursachen Dispatch deutliche Kopfschmerzen. Das alles könnte von spielenden Kindern, Psychopathen oder Runnern stammen, die vom eigentlichen Zielgebiet ablenken wollen. Die einzige Möglichkeit, das herauszufinden, besteht darin eine Einheit oder Drohne hinzuschicken und direkt nachzusehen.

⦿ X-Star

LONE STAR-POLIZEIFUNKCODES

Codenummer	Situation
04	Mord
06	Magischer Angriff
08	Täglichkeit
09	Verstärkung anfordern
12	Raub
14	Autodiebstahl
20	Verfolgung im Gange
99	Astrale Verstärkung anfordern

Abteilung für unregelmäßige Aktivposten

Von Zeit zu Zeit nehmen Lone Star und andere Copkons die Hilfe professioneller Kopfgeldjäger in Anspruch um einen Flüchtling zu jagen oder sich mit einem gesuchten Verbrecher herumzärgern, für den sie weder die Zeit noch die Lust haben. Dabei kann es sich entweder um gesuchte Verbrecher, Verdächtige oder Zeugen handeln, von denen die Abteilung jede Spur verloren hat. Die Abteilung für unregelmäßige Aktivposten zeichnet dann die Aufträge entsprechend einer gewissen Rangliste. Theoretisch werden die Kopfgeldjäger einem besonders ausführlichen Hintergrundcheck, einem speziellen Selektionsmuster und Lizenzierungsverfahren unterzogen, bevor sie angeheuert werden dürfen.

⦿ Dazu gehört ein gründlicher Hintergrundcheck, Fingerabdruckanalyse und Retinascans. Die meisten Kopfgeldjäger sind Ex-Cops, die sich entweder zur Ruhe gesetzt haben oder die aus dem einen oder anderen Grund rausgeworfen wurden. Unglücklicherweise fühlen sie sich immer noch wie das Gesetz persönlich, und denken, sich selber nicht an irgendwelche Gesetze halten zu müssen, wenn sie ihr Opfer zur Strecke bringen.

⦿ Kai

Natürlich wenden sich diese unregelmäßigen Aktivposten auch schon mal an die Schatten, wenn sie etwas außerhalb der Regel getan haben möchten. Jede Abteilung bezahlt eine kleine Gruppe Schieber, denen es zufällt, Personal zu besorgen, das diskret Probleme handhaben kann, über die Lone Star eigentlich keinen Einfluss hat. Dies wird bis zum Äußersten gehalten und

würde immer geleugnet werden, denn Lone Star sollte eigentlich Verbrecher fangen und sie nicht als Problemlöser anheuern.

⦿ Glaub bloß nicht, ein solcher Job ließe dir freie Hand ohne Konsequenzen Amok laufen zu können. Der Star macht deutlich klar, dass Kollateralschaden und das unnötige Brechen von Gesetzen vermieden werden sollte. Gehst du zu weit, haben sie keine Skrupel, dich ruhig zu stellen, und nachdem sie ja wollen, dass du Stillschweigen über ihr Arrangement wahrst, heißt das, sie werden dir wahrscheinlich dein Recht zu atmen entziehen.

⦿ X-Star

ERMITTLUNGSABTEILUNG

Hier kommt das ganze gute Trideo-Material her. Zur Ermittlungsabteilung gehören Abteilungen wie Sonderermittler, Morddezernat, Sitte, Raub, Überwachung, Organisierte Kriminalität und die Forensik. Bei anderen Sicherheitsfirmen fallen Ermittlungsabteilungen auf Revierebene in viel kleinere Gruppen. Einige Detektive kümmern sich um die ganzen Raubüberfälle, andere hängen mit Morden fest, andere bekommen die Sexualdelikte usw. Fälle, die zu mehreren Abteilungen gehören, bekommen ein Team mit Mitgliedern aus jeder relevanten Abteilung.

⦿ Und genau wie in den Trids sind diese Intraabteilungsteams ein dysfunktionaler Haufen Chaos. Kleinliche Neidereien, miese Arbeitshaltung und Karrierebedenken überschatten häufig eine gute Basiskoordination. Meistens reicht es jedoch nicht um eine Ermittlung komplett zu ruinieren. Bei privaten Copkons wissen Detektive, dass sie ihren Job los

sind, wenn ihr Gezänk den Umsatz schmälert.

⦿ X-Star

⦿ Bei Knight Errant werden diese überlappenden Fälle anders geregelt. Sie geben den Fall lediglich an eine Abteilung weiter, abhängig von der Verbrechenshierarchie (z.B. Mord kommt vor Raub), verfügbarer Erfahrungsstufe, Personal und natürlich internen politischen Entscheidungen. Auf diese Art haben sie deutlich weniger Missgunst und Streitereien, aber gelegentlich haben sie halt einen Detektiv an der Hand, der sich weigert einen Fall sein zu lassen, obwohl er an ein anderes Team weitergegeben wurde. Die meisten haben aber sowieso zuviel Arbeit am Hals, dass sie sich darüber beklagen würden, einen Fall an jemand anderen abzugeben.

⦿ Errant Knight

⦿ Und natürlich werden immer Verbrechen an Reichen oder Einflussreichen dem Mord an einem Gully-Punk vorgezogen. Und sollte der Verdächtige einer Ermittlung ein SINloser sein, kannst du darauf wetten, dass die Bullen ihn erst festnehmen und dann den entsprechenden Beweis für seine Schuld zusammensuchen, ohne Rücksicht auf seine Grundrechte. Können sie ein Geständnis aus ihm herausprügeln, ihn dazu erpressen oder einschüchtern, umso besser – immerhin haben die Bullen den wirtschaftlichen Druck im Nacken Fälle „lösen“ zu müssen.

⦿ Blade

⦿ Oder sie knallen den Knacki einfach ab. Auf diese Art sparen sie sich noch den Papierkram.

⦿ Star-Crossed

Forensische Abteilung

Crime Scene Investigators (CSI = Spurensicherung und Gerichtsmedizin) sind eher Ärzte als Polizisten. Sie spezialisieren sich auf die Spuren- und Beweissicherung, etwas, was man wissen sollte, bevor man in einen Kon rein läuft und anfängt, alles anzufassen. Der Captain sagt mir gerade, Dirk wird uns später noch näher darüber berichten, also überspringen wir das Kapitel für den Moment.

Morddezernat

Die Aufgabe dieser Abteilung ist ziemlich eindeutig. Sie ist sogar die Prestige reichste Abteilung im ganzen Star, da einige Fälle große Beachtung in den Medien finden und gutes Trid-Material abgeben.

Organized Crime Department

(OCD = Abteilung für Organisiertes Verbrechen)

Ich verbrachte den größten Teil meiner Karriere bei der OCD. Diese Abteilung arbeitet gegen die lokalen Syndikate, Gangs und andere Gruppen, die von den Oberen als organisierte Verbrechensorganisationen deklariert werden. Ja, das bezieht sich auch aus etablierte Runner-Crews. Die OCD ist in einzelne Arbeitsgruppen aufgeteilt, von denen sich jede um ein großes Syndikat kümmert (Mafia, Yaks, Triaden etc.) und eine, die sich um die kleineren Rest Gedanken macht (Runner, Gangs, Schmuggler etc.)

Die OCD lebt von ihren Kontakten und Informanten auf der Straße, beständig auf der Suche nach Druckmöglichkeiten auf Schlüsselfiguren in der Unterwelt um sie entweder einzuschüchtern oder zum Verrat ihrer Kollegen erpressen zu können. Obwohl die Informationen von Spitzeln nicht unbedingt zu trauen ist (immerhin bekommen Spitzel einen finanziellen Anreiz vor die Nase gesetzt um Infos weiterzugeben – egal ob sie nun wahr sind oder nicht), zieht man sie doch der Arbeit von Undercover-Agenten vor, die risikoreich und langwierig ist. Trotzdem werden immer wieder OCD-Agenten so tief in eine Organisation geschickt, wie es nur geht. Ich war für mehr als ein Jahr bei den Cutters und bin nicht einmal nach oben gekommen um Luft zu schnappen. Andere Typen in meiner Abteilung sind noch deutlich länger undercover geblieben als das. Wir sind Ganger, Yaks und manchmal Runner. Alles, um die Leute auffliegen zu lassen, die wir einst Freunde nannten.

⦿ Ich habe Wolf durch seine Arbeit bei der OCD kennen gelernt. Ich dachte, er wäre bei einer lokalen Gang, genannt die Cutters. Als ich Rückendeckung durch eine Gang brauchte, heuerte ich seine Crew als mein Schwergewicht an. Nicht einmal ich ahnte, dass er ein Bulle ist. Er vergoss mit seiner Gang zusammen Blut, ja, er tötete sogar für sie. Ich würde immer noch im Dunkeln stehen, wenn er mir nicht eines Tages gesagt hätte, dass er ein Bulle ist und seine Bulenkumpel mir für den ganz großen Fang eine Falle stellten.

⦿ Kyra

⦿ Hey, Kyra, wie kannst du dir so sicher sein, dass er sich von seinen alten Kumpeln abgewendet hat? Du hast doch gehört, was er sagte: OCD schickt ihre Agenten so tief in eine Organisation wie sie nur können. Ich würde aufpassen an deiner Stelle.

⦿ Cynic

⦿ Die OCD ist der schlimmste Albtraum eines Runners. Normalerweise wird Polizeiarbeit nach ihren Verhaftungen bemessen – je weniger Verhaftungen desto weniger effektiv ist ein Beamter oder eine Abteilung. OCD erhält hohe Finanzierung und Personalunterstützung

und erledigt trotzdem nur ein paar wenige Verhaftungen, einfach weil die Syndikate so gut organisiert sind (nicht zu vergessen, dass bestimmte Mafia-Bosse vor Verfolgung immun zu sein scheinen). Um also die ganzen Ausgaben zu rechtfertigen, wirft sich die OCD mit aller Macht auf die Gangs und Shadowrunner – schließlich fehlen uns die guten Beziehungen der Mafia-Bosse oder Syndikate. Wir leben in den Schatten, SINlos und ohne Gedanken an die öffentliche Sicherheit. Ein perfektes Mittel um den Medien die Effektivität einer Abteilung vorzugaukeln, die es in Wirklichkeit gar nicht gibt.

⦿ X-Star

Abteilung für Raubüberfälle

Anders als das Morddezernat besitzt die Abteilung für Raubüberfälle nur niedriges Prestige. Ihre Beinarbeit ist ermüdend und die Mehrheit der Fälle wird nie aufgeklärt. Häufig führt die Ermittlung eines Raubes zu organisiertem Verbrechen oder Drogenverbindungen, weswegen der Fall an die zuständige Abteilung weitergereicht wird.

Sonderermittler

Hier landen alle Fälle, mit denen sonst niemand etwas anfangen kann. Die Abteilung für Sonderermittlungen deckt alles ab, von vermissten Personen bis hin zu uralten ungelösten Fällen. Es ist auch die Abteilung, die der private Ermittlungen für Kunden, die sie nur einmalig anheuern wollen, übernimmt.

Überwachung

Diese Bullen kümmern sich um den technischen Bereich der Überwachung. Sie zapfen die Komm-Leitungen an, überwachen Matrixaktivität und verfolgen sogar Verdächtige. Überwachung besteht zum größten Teil aus Hightech. Die meisten Sicherheitsfirmen teilen ihre Überwachungsabteilungen in Fernüberwachung und direkter Überwachung auf. Die direkte Überwachung vor Ort ist personalintensiv und deshalb nur speziellen Fällen vorbehalten. Beschattung beinhaltet in der Regel mehrere Beamte zu Fuß und / oder Fahrzeugen, unterstützt von Drohnen, die sich alle paar Minuten bei der Verfolgung eines Verdächtigen abwechseln um der Entdeckung zu entgehen.

Sitte

Die Abteilung für Sexual- und Sittendelikte kümmert sich um Vergewaltigungen, Prostitution, Selbstmord, häusliche Gewalt, illegales Glücksspiel, Verbrechen aus Leidenschaft, Hass usw. Sie sind den schlimmsten Aspekten der Metamenschlichkeit ausgesetzt, weshalb die Wechselrate hoch ist und sie dazu neigen, erschöpft und deprimiert zu sein.

STRAFRECHLICH NICHT VERFOLGENDE ABTEILUNGEN

Die Strafverfolgung hat zwei Seiten: Verbrechenvorsorge und den ganzen Rest. Besondere Bereiche wie Psychologie oder Strafrecht fallen unter den „ganzen Rest“. Das meiste Personal in diesen Abteilungen sind keine Kriminalbeamte, sondern Unterhändler, Labortechniker und anderer unterstützender Stab. Einige von ihnen verdienen besondere Erwähnung.

Dienstaufsicht

Diese Jungs halten den Star theoretisch ordentlich und sauber. Die Polizei der Polizei hält pflichtschuldig nach jedem Zeichen für Korruption oder irgendeine andere Missetat Ausschau. Sie sind verantwortlich bei Untersuchungen widerrechtlicher Todesfälle, übermäßigen Gewalteinsetzen, Diskriminierung und Anklagen wegen Polizeigewalt.

Glaubt davon kein Wort. Lone Star ist in erster Linie ein Kon, und was zählt, ist der Gewinn. Der Star gibt nicht einen Drek darauf ob ein Yippie-Snob seine Rechte verletzt sieht. Weswegen die Dienstaufsicht auch mehr damit beschäftigt ist, ein bestimmtes Image aufzubauen, als tatsächlich Fehlritte zu untersuchen. Klar, wenn sie einen Bullen dabei filmen wie er einen Ork verprügelt, dann leiten sie ein „Disziplinarverfahren“ ein – was in der Regel bedeutet, der Schläger wird in eine andere Stadt versetzt, und dort sofort wieder auf die Straße gelassen.

Strafrecht

Die Abteilung für Strafrecht kümmert sich um die Übertragung ins große Haus und übernimmt die „zeitweilige Sorge“ über Angeklagte in Untersuchungshaft. Die Abteilung für Strafrecht überwacht auch Verurteilte, die bedingt oder auf Bewährung entlassen wurden.

• In Gefangenen steckt ebenso Geld wie in Studenten. Die Regierung zahlt den Kons eine jährliche Gebühr für jeden Verurteilten, der von ihnen überwacht wird, sei es nun als vorzeitig Entlassene oder auf Bewährung Freie. Das Geld fließt nicht mehr, wenn der Ex-Knacki sich nicht mehr im System befindet. Um aus dem System raus zu kommen gibt es nur zwei Möglichkeiten: Bleib für die Dauer deiner Bewährung sauber oder werde vom Staat hingerichtet. In den meisten Fällen wird ein Ex-Knacki das Gesetz wieder brechen und wieder in den Bau wandern. Star-Bullen haben die unangenehm Angewohnheit, Ex-Knackis wieder zum Scheitern zu bringen – immerhin sind Knackies die Geldesel der Gefängnisse.

• Muckraker

Bedingte Entlassungen dienen dazu, die Anzahl der tatsächlichen Gefangenen in den Gefängnissen zu reduzieren. Hat man erst einmal einen Teil seiner Haftstrafe abgesessen, kommt man vor die Kommission für bedingte Haftentlassungen. Der entscheidet ob es sicher ist, wenn ein Gefangener bedingt frühzeitig entlassen wird. Einmal entlassen, muss der Knacki sich regelmäßig (meistens einmal die Woche) mit seinem Bewährungshelfer treffen und sich an seine Einschränkungen wie Ausgangsbeschränkung, Wohnort, Anstellung und sogar persönliche Kontakte halten. Die Bedingungen werden von Fall zu Fall neu entschieden. Diese Form der Bewährung kann länger dauern als die eigentliche Verurteilung, da die Zeit ja nicht im Gefängnis abgesessen wird, sondern in relativer Freiheit erlebt werden darf.

Bewährungshelfer kümmern sich auch um die regulären Bewährungsstrafen. Bewährung bedeutet eine Haftstrafe, die nicht abgesessen werden muss. Erstmalige Straftäter bekommen häufig Bewährung, zusätzlich zu mehreren hundert Stunden Sozialdienst. Leute auf Bewährung müssen sich regelmäßig mit ihrem Bewährungsbeamten treffen und sich allen Bedingungen unterwerfen, die ihnen vom Gericht auferlegt wurden. Jeder Bruch der Bewährungsauflagen führt zu einer Inhaftierung für den Rest der Strafe.

• Bewährungshelfer können eklige Arschlöcher sein. Sie wissen, dass du es als gezeichneter Verurteilter schwer hast, bestimmte Jobs zu bekommen. Also geben sie dir eine Jobliste voller Leute, die dich anstellen werden, die dann in der Regel unter der Hand Abmachungen mit dem Bewährungsbeamten haben, was mit deinem Lohn passt. Viele dieser Stellen, in denen Ex-Knackis unterkommen, sind im illegalen Bereich unterwegs und erwarten von den Ex-Knackis vollen Körpereinsatz.

• Jaz

• Bewährungssträflinge werden oft mit einem GPS-Armband ausgestattet, damit die Polizei davon unterrichtet wird, wenn sie die Stadtgrenzen verlassen oder irgendwelche Gemarkungseinschränkungen überschreiten. Sie bekommen dann natürlich auch direkt mit, wenn das Armband abgenommen oder manipuliert wird.

• SPD

WENN MAN ES MIT DEM GESETZ ZU TUN HAT

von Kyra

Kontakte innerhalb im System sind lebenswichtig für unsere Geschäfte – und umgekehrt. Nur weil ein Bulle bereit ist, einen Runner mit Daten zu füttern, heißt das noch lange nicht, er sei korrupt. Normalerweise ist es ein Austausch an Informationen, die dem Beamten dabei helfen, seinen Job besser zu erledigen. Nur wenige Leute sind so auf die Straße eingestellt wie ein Runner. Bullen respektieren das und geben ein wenig für das Gute, dass du zum Wohle der Allgemeinheit beitragen kannst.

Natürlich sind eine Menge Bullen auch korrupt. Wenn du soviel Zeit damit verbringst die schlechten Dinge in unserer Welt zu bekämpfen, dann ist es ein Leichtes, irgendwann die Grenze zu überschreiten und Teil des Bösen zu werden. Je größer die Polizeitruppe desto größer sind die Chancen, einen oder mehrere korrupte Bullen zu treffen. Es ist leichter, dass deine dreckigen Handlungen in einer größeren Menge übersehen werden. Diese Arbeit sollte sich nicht um Geld drehen, aber seien wir ehrlich, wer möchte nicht reich sein? Wenn du einem Bullen den Geschmack der großen weiten Welt verpasst, dann stehen die Chancen gut, dass der Begriff „mit dem Gesetz zu tun zu haben“ sich nicht in deinem Bein verbeißt.

• Korruption gibt es auch auf kleinerer Ebene. Und wenn eine kleine Organisation korrupt ist, ist jedes Mitglied davon korrupt. Du musst bei dem ganzen mitmachen oder du hast schneller einen „Unfall“ als du Papp sagen kannst.

• SPD

BESTECHUNG

Straßenbullen machen in etwas 40k im Jahr, soviel wie ein Runner mit einem einzigen Job machen kann. Es ist genug zum leben, reicht aber für keinen Luxus. Wenn du mit einem Bullen ins Geschäft kommen willst, solltest du ihm etwas anbieten, was für ihn von wert ist. Nach den Regeln eines Runners, den ich kenne, biete ich einem Bullen, der wegsehen soll 100€ und einem der verschwinden soll 500€ an. Für schwierigere Aufgaben – wie dem Vernichten von Beweisen – steigen die Preise natürlich. Ein Beamter kann nur durch ein wenig Hilfe und ein paar Infos für Runner sein Gehalt locker verdoppeln. Andere machen es auch für Gegeninformationen oder spätere Gefallen. Ich bekomme meine Daten von einem Starcop, der einen geheimen Fetisch für Orkfrauen hat. Er gibt mir, was ich brauche, und ich arrangiere seine „besonderen Begegnungen“.

Ein Wort der Warnung: Prüf erst einmal den Bullen, an den du dich wenden willst. Es ist nicht schwer einen Bullen zu finden, der Bestechung annimmt. Nimm ihn ein paar Wochen unter die Lupe, beobachte, mit wem er spricht und ob dabei Geld den Besitzer wechselt. Halte nach älteren und schon ein wenig müden Bullen Ausschau, jene, die vorher schon Geld genommen haben. Bist du auf einen Neuling aus, braucht es mehr als ein paar Creds um ihn rumzukriegen, besonders wenn er noch mit großen Idealen oder romantischen Vorstellungen rum läuft. Aber gib ihnen Zeit.

Eine Möglichkeit ist es, eine Situation zu arrangieren, in der der Bulle Geld braucht, und zwar schnell. Das benötigt aber eine



Menge Nachforschungen und Aufwand, und du riskierst es, dass er Lunte wittert. Eine andere Möglichkeit ist es, wenn du einen Beamten außerhalb der Arbeit kennen lernst. Finde eine Möglichkeit ihm zufällig zu begegnen und im Laufe eurer Freundschaft kannst du das Thema Geld ja mal ansprechen.

• Oberste Regel ist Diskretion, und biete bloß keine Bestechung an, die zurückverfolgt werden kann. Ein Bulle wird sich immer Gedanken über die Dienstaufsicht machen. Und verlass dich nicht drauf, dass eine Bestechung dich aus einer wirklich miesen Situation rettet. Auf gar keinen Fall wird ein Bulle etwas machen, was deine Haut rettet und die Aufmerksamkeit auf ihn lenkt.

• X-Star

Wenn es irgend möglich ist, verhandle mit den Bullen nur wenn du gleichberechtigt oder ihnen sogar überlegen bist. Wirst du wegen einer zufälligen Überprüfung raus gerufen, und es läuft eine Fahndung nach dir wegen eines Run, den du gerade abgezogen hast, dann wird es wahrscheinlich nicht funktionieren den Bullen neben dir zu bestechen. Der Bulle weiß, er hat dich am Schwanz, weswegen er am ehesten noch deine Nuyen nimmt und dich dann doch einbüchert.

COPKONTAKTE

Klar sind bestimmte Markenmäuschen wichtiger als andere. Einige können dir sagen, wo die anderen Cops sind oder dir Beweise für deinen nächsten Run liefern.

Der normale Streifencop sollte die erste Wahl sein. Dieser Abfall ist die erste Verteidigungslinie gegen das Verbrechen. Sie sind so nah am Dreck, dass sie normalerweise schon in ihm stehen. Streifenfahrten ist die erste Pflicht eines neuen Cop, weswegen es gut sein kann, jetzt schon einen für sich zu gewinnen, der später mal Polizeichef sein könnte. Polizei-Rigger sind auch eine gute Wahl auf der Lohnliste, denn sie können dir sagen wo die

Oren und Augen der Cops sind – wichtige Informationen, wenn man plant, sie zu umgehen. Detektive und GridSec-Cops haben Zugang zu allen möglichen Datenbanken und Akten – einschließlich der Informationen, auf die der normale Straßen-Cop keinen Zugriff hat. Du brauchst Infos über einen Mafia-Don? Versuch es bei einem OCD-Detektiv.

• Es ist prima, wenn man einen OCD-Detektiv kennt, denn er kann dich warnen, bevor der Ärger dich erreicht. Sie leben normalerweise von den Informationen über die Unterwelt, also können sie dir einen kleinen Vorsprung verschaffen, wenn ein Yakuza-Captain vorhat, deinen Lieblingsnightclub aufzumischen. Sie kennen auch das ganze Who-is-Who, so dass sie dir genau sagen können, wer ein wenig geschmiert werden muss um sicherzustellen, dass du keine Probleme in deinem Viertel bekommst.

• Wolf Larson

• Etwas weiter oben bemerkte Wolf die Probleme, die Cops mit Exterritorialität haben. Ein Verbindungsbeamter eines Kons ist die Person in einem Revier, der die ganzen Anrufe tätigt, die darüber entscheiden, ob du über exterritoriale Grenzen hinweg gejagt wirst oder nicht.

• Corp Watchern

POLIZEIPROZEDUREN

• Prozeduren sind nicht der aufregendste Teil der Polizeiarbeit, aber etwas, das jeder Shadowrunner kennen sollte. Wenn du auf der falschen Seite des Gesetzes landest, ist es nicht verkehrt, wenn man weiß wie die Cops es eigentlich handhaben sollten dich anzuhalten, zu durchsuchen, festzunehmen und dich durch das System zu schleusen. Auch wenn jeder über zehn weiß, dass die Dinge nicht immer so gemacht werden, wie es sein sollte, kennst du dann wenigstens die Theorie. Ich habe X-Star, einen ehemaligen Lone Star-Cop gebeten uns eine Einführung zu geben.

• Captain Chaos

von X-Star

Ihr kennt bestimmt den Ausdruck etwas „nach den Buchstaben des Gesetzes“ zu machen? Naja, es mag euch vielleicht überraschen (besonders wenn man daran denkt, wie die Dinge in der richtigen Welt an einem Tatort abgehen), aber es gibt tatsächlich die Buchstaben des Gesetzes, niedergeschrieben in einem Buch. Für die Lone Star nennt sich das Operational Procedures Manual, aber man kann drauf wetten, dass jede Polizeistation und die meisten privaten Polizeiorganisationen ihre eigene Version haben. Wie genau sie sich daran halten ist eine andere Geschichte, ich nehme an, die meisten von euch wissen das – es gibt immer einen großen Unterschied zwischen dem was jemand tut, wenn er meint er wird beobachtet und dem was er tut, wenn er sich allein fühlt. Cap bat mich, die offizielle Seite der Prozeduren bekannt zu machen, euch aber auch mit den Infos zu versorgen, wie es in der Wirklichkeit passiert.

Ich werde hier nicht jedes Kapitel und jeden Absatz des „Buchs“ aufsagen, das wäre nur Zeitverschwendug, denn jede einigermaßen begabte Person kann sich eine Ausgabe besorgen. Was ich stattdessen machen möchte, ist, euch ein Gefühl für die ganzen Regeln und Vorschriften zu geben, wie sie in der wirklichen Welt funktionieren – oder auch nicht – und wie sie euch als Shadowrunner beeinflussen. Natürlich gibt es von Land zu Land, von Stadt zu Stadt und von Truppe zu Truppe Unterschiede, aber an den Beispielen könnt ihr ein paar Grundregeln ausmachen (das sollte euer Stichwort für eure lokalen Nachforschungen sein).

ANHALTEN UND DURCHSUCHEN

Es sollte euch beruhigen, dass die Cops euch – zumindest in der Theorie – nicht einfach so anhalten und durchsuchen dürfen, weil sie die Farbe von eurem Auto nicht mögen. Entsprechend der Regeln im „Buch“ ist ein Durchsuchungsbefehl nötig, bevor ein Polizist eure privaten Sachen durchsuchen darf. Das schließt euer Auto mit ein – es sei denn die Beamte kann irgendetwas im Auto sehen, braucht aber euer Einverständnis um etwas anzusehen, was nicht einsehbar ist, wie der Kofferraum beispielsweise oder unter den Sitzen.

• Das bezieht sich aber nur auf die privaten CopKons wie Lone Star – die RegPols und Bundesbehörden dürfen alles durchsuchen wenn sie nur einen „Verdachtsmoment“ haben. Und glaub mir, sie finden immer einen wirklich logischen Grund für eine Durchsuchung.

• Stir Crazy

• Das FBI darf auch (nicht exterritorialen) Kon-Besitz durchsuchen, obwohl es natürlich deutlich schwerer ist, eine Genehmigung dafür zu erhalten. Die privaten Cops dürfen das allerdings überhaupt nicht tun. Das hat irgendetwas mit einem „Interessenskonflikt“ und „Hintergedanken“ zu tun.

• Tusker

• Man darf auch nicht vergessen, dass das nicht-erteilen einer Genehmigung an sich schon verdächtig wirkt – manchmal, wenn du gerade nicht illegales dabei hast, ist es am besten sie machen zu lassen, und rum ums Eck. Schleppst du natürlich etwas Unglückliches mit dir rum, hoffst du mal besser auf deinen Charme. Sie werden dich nicht sofort durchsuchen, aber bestimmt irgendeinen Grund finden, warum dein Auto sich nicht weg bewegen darf, bis sie eine Möglichkeit ausgetüftelt haben, wie sie eine Genehmigung erwirken können. Du glaubst gar nicht, auf welche Ideen die kommen kön-

nen: abgelaufene Registrierung, Nummernschildprobleme, unvorsichtiges Fahren – davon gibt es eine Million.

• Noid

• Wenn sie dich wirklich durchsuchen wollen, machen sie das auch ohne deine Genehmigung. Klar haben sie Kameras in ihren Autos, aber „zeitweilige technische Schwierigkeiten“ gibt es viel häufiger als man so denkt. Wenn die Aussage eines Cops gegen die eines so minderwertigen Shadowrunners wie dich steht, was meinst du, wem der Richter wohl glauben wird?

• Zed

• Man sollte hier vielleicht anmerken, dass die Digitalkameras in den Cop-Autos die Möglichkeit haben „vor-aufzuzeichnen“ - sie sind immer an und speichern das Material in einem Puffer, wenn also ein Bulle auf „Aufnahme“ drückt, nimmt er tatsächlich bis zu einer Minute oder länger auf, bevor er den Knopf betätigt hat. Nützlich um Beweise einzufangen – oder um unvorsichtige Kriminelle zu fangen.

• Harvey

• Bevor du ihnen eine Durchsuchung zugestehst, weil du ja sauber bist, vergiss nicht, dass es auch eine gute Gelegenheit ist, dir etwas unterzuschieben. Trau niemals einem Cop.

• Finnegans

• Und um die Litanei der Warnungen abzuschließen, das alles bezieht sich nur auf Leute, die das Recht dazu haben, sich auf ihr Recht zu berufen. Wenn du von der Straße geholt wirst, deine gefälschte ID vorzeigst und sie dich erwischen, sitzt du. Wenn du keine gefälschte ID und keine legale SIN hast, sitzt du. Und wenn du eine legale SIN aber auch eine Verbrecherkartei hast, sitzt du.

• Kyra

Wenn der Beamte einen Vollzugsbefehl benötigt, bevor er eine Durchsuchung beginnt, dann muss er eine schriftliche Erklärung darüber abgeben, was er sucht und was er glaubt, auf deinem Grund zu finden, muss einen Richter finden, der ihn unterschreibt und schließlich den Vollzugsbefehl selbst überbringen. Es sind „nicht Klopfen“-Durchsuchungsbefehle, wobei man im allgemeinen von ihnen erwartet, dass sie Klopfen bevor sie eintreten, es sei denn sie rechnen damit, dass der Verdächtige Beweise vernichtet, bevor er an die Tür kommt. Wenn sie z.B. erwarten, dass der Verdächtige in Drogenbesitz ist und damit rechnen, dass er den ganzen Drek ins Klo kippt, oder BTLS ausbrennt, klopfen sie wahrscheinlich nicht. Sollte der Durchsuchungsbefehl aber wegen eines gestohlenen Autos ausgestellt worden sein, müssen sie nicht damit rechnen, dass du das Auto vernichtest, bevor sie drin sind, also sollten sie klopfen.

• Ich weiß nicht ob es wirklich Sinn macht, wenn du Joe Cop auf die Finger schaust, aber das Ding mit den Durchsuchungsbefehlen ist, dass sie halt nur für einen bestimmten Zweck ausgestellt sind, und nur der Beweis, der diesem Zweck dient, darf mitgenommen werden. Einige Durchsuchungsbefehle sind offen, aber dafür bekommt man nur schwierig einen Richter. Am wahrscheinlichsten ist es, dass auf dem Vollzugsbefehl so etwas steht wie „Durchsuchen Sie das Grundstück nach Beweisen für gestohlene Cyberware!“, oder Drogen, Utensilien, oder Schusswaffen oder Ähnliches – wenn sie dann reinkommen, weil sie nach Beweisen für einen Büroeinbruch suchen und dabei gestohlene Autoteile finden, dürfen sie die Autoteile nicht mitnehmen. Es funktioniert so zwar nicht immer, aber so lautet die Regel.

• Rumbler

• Es wird viel ekliger, wenn sie illegale Sachen in deinem Besitz finden – sie suchen z.B. Beweise wegen deinem Büroeinbruch, finden aber deinen Küchentisch voll mit illegalen Drogenutensilien. Sie dürfen den ganzen Kram zwar nicht mitnehmen, aber in solchen Fällen würde ich nicht drauf wetten, frei zu kommen, auch wenn nicht ein einziger Beweis für das gefunden wird, weswegen sie überhaupt gekommen sind.

• Stoner

• Man sollte auch im Hinterkopf behalten, dass etliche Richter persönliche Freunde von den ganzen Konzernyuppies sind. Wenn also einer behauptet, dass eine bestimmte Form von Durchsuchungsbefehl nur schwer zu kriegen ist, bedeutet das nur ein zusätzliches Telefonat für den zuständigen Leiter. Wenn sie dich wegen etwas verdächtigen, und sie wollen wirklich einen Blick in deine Bude werfen, gibt es keinen Drek, der sie davon abhalten kann.

• Errant Knight

STREIFE UND VERHAFTUNGEN

Im Gegensatz zu dem was die meisten Leute (Shadowrunner eingeschlossen) glauben, kommen die Cops nicht an einem Tatort an und verhaften jeden der verdächtig ausschaut. Bevor sie eine Verhaftung machen, muss der Beamte entweder den Verdächtigen sehen, wie er das Verbrechen begangen hat, oder ein Übergewicht an Beweisen vorlegen, dass die Person es entweder getan oder die Tat zumindest ausgeheckt hat. Das ist nicht immer so leicht, wie es klingt.

Was du nicht siehst, kann dich kriegen

Glaub bloß nicht, nur weil Joe Cop gerade nicht mit seiner Einheit in deiner Gegend Streife fährt, dass er nicht sieht, was du gerade vorhast. Streifen-Cops dienen in der Regel nur der visuellen Abschreckung: Die wirklich Überwachung findet über Aufklärungsdrohnen, Verkehrskameras, astrale Abtastung und alle möglichen Arten von Satellitenüberwachung statt, an die die meisten Leute gar nicht denken, bevor sie nicht davon erwischt werden.

In jeder Gegend mit einer halbwegs akzeptablen Sicherheitsstufe surrt eine kleine Armee lautloser Drohnen durch die Straßen, auf denen Gesichtserkennungssoftware läuft. Wenn eine Drohne einen bekannten Verbrecher wahrnimmt oder ein gerade begangenes Verbrechen mitbekommt, leitet sie diese Daten an Dispatch weiter, die dann den nächsten Beamten alarmiert. Das Dronennetz wird durch den Zugriff der Cops auf integrierte Überwachungstechnologie wie GridGuide und externe Sicherheitskameras von Konzernen unterstützt, die gelegentlich auch ihre Aufzeichnungen der Polizei zur Verfügung stellen.

• Einige der netteren Viertel haben sogar eigene Drohnen, die in Dronennischen oben auf Straßenlampen wohnen. Sie werfen ein Auge auf die Dinge um sie herum und können sogar dazu verwendet werden um Verbrecher zu verhaften, wenn ein Ruf reinkommt, oder wenn ein Verbrechen gerade festgestellt wird.

• Margay

• Streifenwagen und Fußstreifen überlappen sich bei den toten Winkeln des elektronischen Polizeiüberwachungsnetzes. Eine gute Möglichkeit raus zu finden, wo die elektronischen Augen nicht sind, ist, nach den Cops Ausschau zu halten.

• Teddy

Verhaftungen durchführen

Man sollte bei einer Verhaftung immer etwas bedenken, das mag zwar offensichtlich klingen, aber Cops sind auch nur Leute wie du und ich. Sie wollen am Leben bleiben um zu ihren Angetrauten und ihren Kindern am Ende ihrer Schicht wieder heimkehren zu können. Jedes Mal, wenn ein Cop an einem Tatort ankommt, befindet er sich in einer unsicheren und potentiell gefährlichen Situation. Sie wissen nicht was abgeht, und glaubt mir, das ist verdammt ängstigend. Vielleicht haben sie ein paar zusätzliche Infos im voraus erhalten, aber das bereitet sie nie auf das vor, was sie dann finden werden.

Wenn man mit dieser Art Situation zu tun hat, ist das oberste Gebot, den Tatort zu sichern, so dass niemand – und das schließt dich mit ein – zu Schaden kommt. Das bedeutet nicht, dass es nicht ein wenig rau zugehen wird: wenn das alles ist, was gebraucht wird, um eine Situation unter Kontrolle zu bringen, haben sie die Autorität, jede Form von vernünftiger Gewalt anzuwenden um an einem Tatort die Kontrolle an sich zu bringen. Das Schlüsselwort ist vernünftig.

• Ja klar – das glauben wir alle. Ich habe noch keinen Cop erlebt, der sich nicht daran aufgezogen hat ein paar Köpfe einzuschlagen, nur weil er die Macht dazu hat. Besonders wenn sie es mit SINlosem Drek zu tun haben, wie wir es sind.

• Bung

• Wie sie reagieren hängt auch ziemlich davon ab, wie du reagierst. Niemand erwartet von dir, einfach kleinlaut rum zu stehen und dich verhaften zu lassen, aber die Cops werden dich ganz anders behandeln wenn du einfach anfängst, sie abzuknallen, oder wenn du einfach nur dein Bestes gibst, vom Tatort zu verschwinden.

• Snakebite

Die zweite Priorität besteht darin jeden zu verhaften, der Zeuge, Opfer oder Täter sein könnte. Cops in der UCAS haben die Möglichkeit jemanden bis zu 72 Stunden festzuhalten, bevor sie ihn tatsächlich wegen einem Verbrechen anklagen müssen. In den meisten Fällen werden sie dich festhalten, bis sie das Gefühl haben, dich ausreichend befragt zu haben, es sei denn sie hoffen darauf oder planen, dich demnächst anklagen zu können, aber brauchen noch ein wenig Zeit um ausreichend Beweise gegen dich gesammelt zu haben.

• Was wirklich beängstigend ist, ist, was die Cops aus den ganzen verknüpften Datenbankinformationen machen können. Sie kriegen darüber ein ziemlich vollständiges Bild aus jedem, den sie festnehmen. Denk mal kurz darüber nach: Sie können sich jeden Vorfall ansehen, der in einem bestimmten Gebiet oder zu einer bestimmten Zeit vorgefallen ist. Dann ziehen sie die Adresse von jemanden, der wegen eines bestimmten Vergehens in einem bestimmten Gebiet schon einmal festgenommen und verurteilt wurde. Und dann klappen sie dein Strafregister auf, zusammen mit einer Liste aller deiner Bekannten. So etwas wie Privatsphäre gibt es einfach nicht mehr. Am besten ist es, gar nicht angehalten zu werden.

• Blood Brother

• X-Star erwähnt nicht einen der unangenehmeren Aspekte der Polizeiarbeit: Rassen-Profilierung. Klar behaupten die Cops, dass das nicht passiert, aber glaubt mir, sie setzen es ein. Offiziell sollen die Cops jeden gleich behandeln – inoffiziell werden Orks oder Trolle viel

wahrscheinlicher angehalten, durchsucht und schikaniert werden (besonders wenn sie sich im „falschen Viertel“ herumtreiben). Metas werden auch viel härter angefasst als Normalos, selbst wenn sie sauber sind.

• Bung

Wurde erst einmal der Tatort sicher gestellt und alle Verdächtigen eingekesselt, wandert die Gruppe weiter zum örtlichen Revier, wo man alle Daten aufnimmt und sie im System verbucht. Solltest du noch keine SIN haben, bekommst du eine brandneue verpasst. Und als sei das noch nicht das Schlimmste, bekommst du keine John Q. Public SIN, sondern eine vom Verbrechertypus. Kurz, du hast allen Ärger einer SIN ohne allzu viele der Vorteile.

• Diese Verbrecher-SINs kriegst du unglaublich schwer wieder los. Sie hängen an dir wie Blutegel, selbst (oder falls) du wieder raus kommst.

• Mister B

• Noch eine Anmerkung im Vorübergehen: Wenn sie dich in ihrem Streifenwagen haben, halte bloß die Klappe. Sie nehmen alles auf, was da passiert und vergessen es nur, es dir vorher zu sagen.

• Carl

Die Aufnahme der Daten geht bei einer ganzen Reihe von Scans weiter, die deine Identität sicherstellen sollen: Bluttest, Cyberware, DNA, Fingerabdrücke, Haarprobe und Retinascans. Wenn sie hier mit dir fertig sind, gibt es nicht mehr viel, was sie nicht über dich wissen. Und unglücklicherweise sind die ganzen Daten mit deiner nagelneuen SIN verbunden.

• Ja, und denk dran, all das passiert in der Regel bevor du deinen Anwalt gesehen hast oder bevor du in aller Form angeklagt wurdest. Du kannst darauf wetten, dass die Cops nicht gerade darauf erpicht sind, die Daten wieder loszuwerden, wenn sich herausstellt, dass du gar nichts getan hast.

• Mean Green

• Nicht nur das, aber der ganze Kram ist auch super für rituelle Verbindungen. Solltest du ausbrechen, pass lieber auf, dass sich jemand des ganzen Krams annimmt oder sie sind dir auf den Fersen, sobald sie ihre Magic Boys mobilisiert haben.

• Hallow Man

Schließlich kümmert man sich um jede illegale Cyberware an dir (und wir alle wissen, bei Shadowrunnern ist das die Regel und nicht die Ausnahme). Ich sagte, „man kümmert sich“ und nicht „sie wird entfernt“. Da draußen kursieren genügend Horrorgeschichten von Verdächtigen, denen die Ware von nicht allzu feinfühligen Chirurgen ohne viel Aufmerksamkeit auf Einzelheiten zu legen, rausgerissen wurde. Erstaunlicherweise passiert das gar nicht mehr so oft. Cyberware außer Kraft zu setzen ist viel einfacher als sie zu entfernen, solange der Gefangene sie nicht einsetzen kann, macht es keinen großen Unterschied.

• Das stimmt. Seit der Star einen Prozess verloren hat, weil sie dem Sohn eines Kon-Großkopferten die Drähte rausgerissen haben, als der in den Slums mal einen draufmachen wollte. Seitdem passen sie deutlich besser auf. Das bedeutet nicht, sie behandeln einen mit liebevoller Fürsorge während sie die Ware außer Kraft setzen, aber wenigstens hast die Chance, dass ein guter Cyberchirurg dich wieder zusammenflicken kann, wenn du wieder draußen bist.

• Kestrel

• Wenn du ein Zauberer bist und sie dich festnehmen, mach dich auf was gefasst. Sie kleben dir sofort eine Magiermaske drauf und stellen den Geräuschgenerator an um dich am Konzentrieren zu hindern. Dann spritzt man dir jede Menge Drogen und hält dich gedope, damit keine Gefahr besteht, dass du mit Magie um dich wirfst.

• Shetani

WIR WISSEN WER DU BIST: FORENSIK

• Glaub bloß nicht, weil du deinen Run sauber erledigt hast, hastest du keine Probleme mehr. Mit der Menge Tech und Techniken, die heutige forensische Abteilungen zur Verfügung haben, ist das erst der Anfang. Ich habe mal einen Forensik-Eierkopf gebeten, uns das alles zu erklären.

• Captain Chaos

von Dirk

Gleich vorneweg, egal was ihr auf den Trids seht, es gibt kein perfektes Verbrechen. Ich habe lange genug bei der Nerd-Squad gearbeitet um einen starken Glauben daran zu entwickeln, egal wie vorsichtig du bist, egal wie viele Sicherheitsmaßnahmen du triffst, du wirst immer irgend etwas zurücklassen. Normalerweise ist es etwas physisches: einen Fingerabdruck, einen Schuhabdruck, ein Haar oder eine Faser, die winzigste Hautschuppe oder ein klitzekleiner Tropfen Blut ist für diese Jungs und Mädels wie ein offenes Buch. Aber selbst wenn du es schaffst rein und raus zu kommen ohne eine Spur zu hinterlassen, versorgst du einen damit schon mit Informationen. Einige forensische Spezialisten kümmern sich ausschließlich um die physischen Dinge, während andere sich nur um die Psychologie kümmern: die Motivation, die Gewohnheiten, die kleinen Macken und Ticks, die dich alle verraten, selbst wenn du dir ihrer gar nicht bewusst bist. Sogar ohne Magie (die forensische Thaumaturgie wird von einer anderen Abteilung erledigt), ist das meiste von dem, was die Leute da auf die Reihe bekommen, wie Magie für jemanden, der davon keine Ahnung hat.

Die meisten Strafverfolgungsbehörden haben wenigstens einige der folgenden Gruppen: Dokumentenanalyse, (Meta-)Menschliche Identifikation (dazu gehören Fingerabdrücke und DNS), Ballistik und Schusswaffen-Ermittlung, Werkzeugspuren und Fasern, Forensische Chemie und Biochemie, Forensische Toxikologie und Forensische Fotografie. In kleineren Organisationen gehört magische und technologische Forensik auch noch dazu, aber bei einer größeren Organisation wie Lone Star bilden sie eigene Abteilungen.

All diese Abteilungen sind wichtige und hoch geschätzte Teile einer Ermittlung. Meiner Meinung nach ist einer der wichtigsten Aktiva einer Organisation ihre Spurensicherungseinheit (CSI) an der Front. Ich denke nicht, dass es zu dramatisch ist, wenn ich sage, dass eine Kriminalermittlung von dem was die Spurensicherung hinbekommt (oder auch nicht) lebt oder stirbt. Sie sind die ersten am Tatort, nachdem das Verbrechen gemeldet wurde, und sie werfen als Erste einen systematischen und umfassenden Blick auf die Beweise in ihrer natürlichen Umgebung, anstatt nur mit Informationen aus zweiter Hand in Form von Fotos, Proben und geschriebenen Berichten zu tun zu haben.

Wenn ein Team an einem Tatort ankommt, ist ihrer oberste Priorität, die Beweise zu versiegeln, damit sie nicht noch stärker kontaminiert werden können, als sie es ohnehin schon sind. Das bedeutet den Tatort soweit wie möglich und praktikabel physisch abzuriegeln und den Zugang solange einzuschränken bis sie ihre Untersuchung abgeschlossen haben. Das nächste, was ein guter Fahnder dann macht, ist, die Szene auf sich einwirken lassen und seine Eindrücke in schriftlicher oder mündlicher Form



aufzuzeichnen. Sollte das Team eine Zauberin dabei haben, macht sie vielleicht einen astralen Scan um Eindrücke und Emotionen aufzunehmen oder einen Katalogzauber um mögliche Beweise aufzuspüren. Das Team setzt außerdem noch Schnüffeldrohnen oder tragbare Chemsniffer ein um Spuren von Chemikalien einzufangen, die von einem lebenden Fahnder vielleicht übersehen werden könnten. Außerdem werden Aufzeichnungen der nächsten Überwachungskameras identifiziert und protokolliert. Je mehr Erfahrung ein Team hat, desto wahrscheinlicher resultieren diese ersten Eindrücke in Einsichten, die nützliche Informationen enthalten.

An diesem Punkt beginnt die eigentliche Arbeit. Ihr habt vielleicht schon Trideos über forensische Fahnder gesehen, aber ich habe mit den Jungs und Mädel gearbeitet und ich kann euch sagen, das ist der langweiligste und ermüdendste Job, den man sich vorstellen kann. Das wird nicht alles in einer Stunde mit einem schmissigen Soundtrack abgehandelt. Forensik – die Suche nach Spurenbeweisen, die Untersuchung von Blutspritzern und den Flugbahnen von Kugeln, ein Trid der Szene schießen, Fotos machen und Maße aus jedem nur erdenklichen Winkel nehmen um den Tatort zu dokumentieren und nach dem flüchtigen Hinweis zu suchen, der den Fall knackt – dauert Stunden oder sogar Tage um es zu vollenden.

- Wenn er von Fotografien redet, meint er es auch – den altmodischen Film. Digitale Fotos werden normalerweise nicht zugelassen, da man sie leichter manipulieren kann.

► Snaps

- ❸ Bei ihm klingt das als würde die ganze Sherlock Squad auflaufen um jeden Zentimeter eines Hauses nach Hinweisen zu untersuchen, wenn Omas Kater Fluffy entführt wird. So etwas passiert nicht, Freunde. Zeig mir eine Polizeistation, die nicht entweder knapp bei Kasse ist oder in Verbrechen ertrinkt, oder beides, und ich zeig dir einen wirklich guten Fantasy-Roman. In Wirklichkeit versuchen sie ihr Bestes, aber eine Menge Verbrechen kriegen nur einen oberflächlichen Blick ab (wenn überhaupt). Ja, wenn sie ihre ganze Arbeit zusammenstecken um dich zu finden, gelingt ihnen das vielleicht auch, aber das tun sie deutlich seltener als man so glaubt, besonders wenn es sich nicht um Tote oder VIPs handelt. Nicht faul werden, aber ihr könnt euch ein bisschen entspannen.

► Froggy

Hat das Team erst einmal alle Beweise gesammelt, die sie für nötig erachten, öffnen sie den Tatort wieder und ziehen sich in ihre Labore zurück. Andere Forensik-Mitarbeiter treten in Aktion um Blut-, Haut-, Haar- und Faserproben zu analysieren, Spurenbeweise, Fotos und was immer noch das CSI-Team mitgebracht hat, zu sichten und zu untersuchen. Alles in dem Versuch, ein zusammenhängendes Bild des Verbrechens zu erstellen, in das die Beweise passen. Auch das sieht man nicht in den Trids, weil es so langweilig ist, aber die Mehrzahl der Verbrechen wird schon dadurch gelöst, dass Fingerabdrücke, DNS-Proben, ballistische Informationen und andere Spurenbeweise zum Verbrecher führen. Wenn z.B. eine Waffe jemals legal verkauft wurde, hat sie einen ballistischen „Fingerabdruck“ in irgendeiner Kartei stehen, was bedeutet, man sie zurückverfolgen indem man die Datenbanken nach ihr absucht. Das gleiche mit tatsächlichen Fingerabdrücken: Sicher, du hast noch niemals zuvor ein Verbrechen verübt, aber das bedeutet nicht, dass du nicht in irgendeiner Datenbank zu finden bist. Haben dir deine Eltern deine Fingerabdrücke abnehmen lassen, als du ein Kind warst, in einer dieser „Sicherheit für Ihre Kinder“-Kampagne? Dann bist

du in einer Datenbank. Glaube nun nicht, dass jede Organisation, der du jemals eine Probe von dir hinterlassen hast, diese Information auch mit der Polizei teilt (manchmal informieren sich nicht einmal unterschiedliche Polizeiorganisationen untereinander), aber bedenke immer, es könnte zu dir zurückkommen und dich beißen.

Natürlich ist nichts davon unfehlbar, und es werden immer noch ausreichend Fehler begangen, aber die meisten Verbrechen werden doch durch die einfache Anwendung der wissenschaftlichen Prinzipien des Beweises gelöst. Nicht so aufregend wie eine Verfolgungsjagd oder ein Schusswechsel, aber so ist die Realität nun einmal, Freunde.

- Es gibt immer Möglichkeiten diese Forensikzauberei zum Narren zu halten – nur ein paar Ideen, die mir das kommen, sind, alles mit Bleiche zu übergießen lässt jeden Blutbeweis, mit dem sie in Berührung kommt, nutzlos werden. (Sterilisierende Zauber wirken sogar noch besser.) Bei jedem Run neue Kleidung tragen minimiert Hinterlassenschaften wie Haar- oder Hautspuren. Flache Schuhe sind prima, einfach am Ende eines Runs ausziehen und wegwerfen (oder verbrennen sie, wenn du wirklich paranoid bist).

• Harpo

- ✖ Ich hab einen Chummer, der das noch einen Schritt weiter treibt. Er sammelt „Souvenirs“ von Leuten, die er nicht leiden kann und lässt sie bei seinen Runs liegen. Einmal wurde ein Ganger, der ihn verarscht hatte, eingesperrt, weil seine Haarproben bei einem Schusswechsel gefunden wurden.

➤ Nuyen Nick

IN DER OBERLIGA: COPS UND SHADOWRUNNER

von Wolf Larson

Wie du man sich vielleicht vorstellen kannst, reagiert die Polizei in der Regel nicht genauso auf Shadowrunner-Aktivitäten wie auf die Meldung, dass der hiesige Stuffer Shack mal wieder ausgeraubt wurde. Erde an Runner: Shadowrunner jagen den meisten Cops eine Heidenangst ein – wenigstens denen mit noch ein bisschen Verstand. Sieh's mal so: Runner sind in der Regel besser bewaffnet, aufgerüstet mit Cyberware und anderem Mojo und besser ausgebildet als der durchschnittliche 2-Cent-Klein-krmlinelle – und wenn sie es bis jetzt geschafft haben, auf der Straße zu überleben, sind sie wahrscheinlich noch klüger als er. Das bedeutet, wenn die Cops gegen Shadowrunner vorgehen, holen sie die ganz großen Waffen raus.

Und was sind nun die „großen Waffen“? Wenn die Situation nicht gleich den Bach runter geht, und die Cops müssen ganz schnell was machen, entsenden sie die schwer bewaffneten und gepanzerten Teams. Beim Star bedeutet das ein Fast Response Team oder SWAT (manchmal beide, wenn auch nicht oft – beide Teams spucken sich gerne gegenseitig in die Suppe und spielen nicht gut zusammen). Cops gehen bei Shadowrunnern keine Risiken ein, weswegen es nicht ungewöhnlich ist bei derartigen Aktivitäten gleich gepanzerte Bodenfahrzeuge, schwere Waffen, magisch aktives Personal und sogar gepanzerte Rotormaschinen zu sehen.

- Was er zu vergisst erwähnen ist, dass dies nur passiert wenn die fragliche Aktivität auf öffentlichem Boden oder bei Kons stattfindet, die zu klein sind um exterritorial zu sein. Bei den großen Kons können die Cops überhaupt nichts machen, selbst wenn sie alles den Bach runter gehen sehen. Das kann sie manchmal wirklich ankotzen,

wenn sie wissen, dass jemand hinter dem sie her sind sich in der Gegend befindet, sie aber nicht an ihn ran können.

• Tanner

• Nur ein Wort der Warnung: Nerv die Cops nicht ab, wenn du es vermeiden kannst. Sie haben eine Menge Freunde und ein verdammt langes Gedächtnis – und glaub mir, das funktioniert in beide Richtungen. Wenn dein Team den Ruf hat sich Mühe zu geben keine Cops zu töten, drücken sie vielleicht das nächste Mal, wenn du wieder tief in der Scheiße steckst, ein Auge zu,

• Ocelot

VERDECKTE OPERATIONEN

Schusswechsel und Verfolgungsjagden sind nicht die einzige Möglichkeit wie Cops einen Shadowrunner fassen können: Oftmals sind verdeckte Operationen einfacher, sauberer, sicherer und deutlich erfolgreicher als rohe Gewalt. Hier etwas, was man im Gedächtnis behalten sollte, insbesondere wenn die Jungs und Mädels in blau hinter dir her sind: Sie könnten dich auch genauso gut verlocken, etwas zu tun, das du eine lange Zeit bereuen wirst. Eine ihrer bekannten Techniken ist es, es einzurichten, dass ein Johnson (wissentlich oder unwissentlich) ein Team für einen Job zusammenstellt, wobei sie sicher stellen, dass ein oder zwei Teammitglieder für die Cops arbeiten. Einige dieser Deep Cover-Agenten verbringen Jahre damit ihre Identitäten in den Schatten aufzubauen und sie benutzen dazu alle möglichen Arten der Tarnung, von plastischer Chirurgie bis hin zu magischen Techniken um ihre wahren Gesichter aus dem Rampenlicht zu halten. Die gute Nachricht ist, wenn die Cops Aktiva wie diese entsenden, dann suchen sie nach einer bestimmten Person oder Gruppe und fischen nicht einfach im Trüben nach jedem Shadowrunner, der ihnen unterkommt.

• Ich kenne einen Typen, der bei einer dieser verdeckten Operationen vor ein paar Jahren festgenagelt wurde – er war ein Adept und ein sadistischer Arsch, der Bullen nur deswegen tötete weil er es konnte. Pech für ihn, dass er auch eine Schwäche für Renaissance-Kunst hatte. Der Star richtete es so ein, dass ein bestimmtes Stück aus einer „Privatsammlung“ in der Stadt zu einem hiesigen Museum geliefert wurde. Dann stellten sie einen Johnson ein (ohne dass der Junge es wusste – sie spielten beide Enden gegen die Mitte aus) um ein Team zusammenzustellen, die das Teil stehlen sollten. Unser Adept biss an, nichts ahnend, dass drei der Teammitglieder für den Star arbeiteten. Sollte er noch am Leben sein, macht er wahrscheinlich Bubba the Lovetroll dieser Tage sehr glücklich.

• Mackie

• Man sollte sich merken, dass die Cops dich zumindest offiziell nicht in die Falle locken dürfen. Sie dürfen dich nicht dazu anheuern etwas illegales zu tun und dich dann dabei schnappen. Natürlich, in Fällen, wie Mackie ihn gerade beschrieben hat, ist es nahezu unmöglich zu beweisen, dass der Star den Johnson engagiert hat. Sollte der Angeklagte reich genug sein, kann man vielleicht den Anwalt dazu bringen, all den Verbindungen auf den Grund zu gehen.

• Orkney

pen lassen. Was passiert mit dir nachdem du zum Revier gebracht wurdest, deine eigene nagelneue Verbrecher-SIN bekommen hast und ins System eingebucht wurdest?

Als erstes wirst du wahrscheinlich die Nacht bei Leuten verbringen, mit denen du normalerweise nichts zu tun haben möchtest. Das bedeutet, du teilst die Gemeinschaftszelle auf dem Revier mit dem beliebigen niedereren Leben, dass gerade die Gastfreundschaft der Polizei genießt.

• Erinnere mich bloß nicht daran. Als ich das letzte mal drin war, waren meine Zimmergenossen ein Transvestiten-Ork namens „Mimi“ (frag nicht), der seit mindestens einem Jahr nicht mehr gebadet hatte, und ein elfischer Freudenjunge, der die ganze Zeit über versucht hat, mich anzumachen.

• Conker

Irgendwann hast du dann deine erste Anhörung vor Gericht. Hier hörst du dann deine Anklage und wirst erfahren, ob dich der Richter auf Kaution entlässt, und falls ja, wie hoch diese Kaution sein wird. Sollte eine Kaution abgelehnt werden oder du nicht in der Lage sein sie zusammenzukratzen (mit oder ohne die Hilfe eines Kautionsbürgen), darfst du wieder in deine Zelle und auf dein Verfahren warten. Das kann eine Zeit lang dauern, weswegen man nur hoffen kann, dass du die Kaution irgendwie zusammen bekommst. Außerdem wirst du einen guten Anwalt brauchen, falls du nicht schon einen hast. Die Wichtigkeit dieses Punktes kann ich nicht oft genug unterstreichen. Mach alles, was nötig ist, um einen zu bekommen – beleihen deine Mutter, verpfänden deinen Hund, fordere alte Gefallen ein – das moderne Rechtssystem sollte man nicht betreten ohne professionelle Hilfe im Rücken (oder wenigstens mit einem guten Jura-Chip). Wenn du irgendeine Schwäche zeigst (in der Form eines schlechten Anwalts oder gar keinem), fressen sie dich auf, und du verbringst den Rest deines Lebens in einem Bundesgefängnis. Besorg dir also einen Anwalt!

• Er macht keine Scherze. Zu meinem Glück war einer meiner engsten Chummer auf dem College der Zimmergenosse von einem dieser Jungstaranwälte, die du im Trid manchmal siehst, und er übernahm meine Anklage wegen versuchten Mordes. Er spielte auf den Typen wie auf einem billigen Klavier und kriegte mich wegen so einer 2-Cent-Formalität, wie die Beweise gesammelt wurden, oder so etwas, frei. Ich war noch ziemlich lange danach pleite, aber er war jeden Nuyen wert, den ich ihm bezahlt habe. Frei und arm ist besser als reich und im Gefängnis.

• Willard

Der nächste Schritt ist die Anklageverlesung, die du erwiderst. Logischerweise plädieren die meisten Angeklagten auf „nicht schuldig“, woraus sich ein Verfahren erhebt. Abhängig von der Anklage kann der Prozess vor Geschworenen oder nur einem Richter stattfinden. Egal, hier wird dein Anwalt unglaublich wichtig. (Ach, und nebenbei, solltest du auf Kaution frei gekommen sein, eine kleine Erinnerung: Entweder du erscheinst zu deiner Verhandlung oder du schaust verdammt gut zu, dass du dich an einen Ort zurückziehest, an dem sie dich nicht finden können. Die meisten Kopfgeldjäger sind wirklich gut in ihrer Arbeit und die wenigsten von ihnen scheren sich einen Drek um den Zustand, in dem du bist, wenn sie dich übergeben.) Ein Prozess kann ziemlich lang oder sehr kurz dauern, was von einer Menge Faktoren abhängt. Beides kann sich zu deinem Vorteil ausweiten, abhängig davon, ob dein Anwalt seine Arbeit gut macht.

GESCHNAPPT: FESTNAHME, PROZESS, GEFÄNGNIS

von Wolf Larson

So, du warst also ein böser Junge oder ein schlimmes Mädchen, und hast dich von dem langen Arm des Gesetzes schnap-

• Prozesse sind eine witzige Sache, besonders Geschworenenprozesse. Logik ist da nicht immer am wichtigsten, selbst wenn es so sein sollte. Dein Anwalt kann das zu seinem und damit deinem Vorteil nutzen, wenn er die Sympathien der Geschworenen richtig ausspielt. Es steckt eine ganze Menge Geld in so Dingen wie alte Dreckwäsche über Geschworene ausgraben, raus finden, was sie glücklich macht und was sie zum weinen bringt, und wenn sie nicht aussortiert wurden, was sie dazu bringt in eine bestimmte Richtung abzustimmen (wenn du verstehst was ich meine).

• Mason

• Wobei du davon ausgehst, dass die Geschworenen im gleichen Raum sind wie du. Das passiert heutzutage nicht mehr so oft. Prozesse werden normalerweise durch Simcast übertragen, so dass die Geschworenen (und der Richter) Tausende von Kilometern weit weg sein können, und so natürlich deutlich schwerer zu beeinflussen sind.

• Legal Beagle

• Außerdem sollte man bedenken, dass diese ganze Datei ziemlich auf UCAS und CAS zentriert ist. Prozesse an Orten wie der NAN (vorausgesetzt du bekommst überhaupt einen) sehen total anders aus. Deswegen solltest du dich immer über die lokalen Gesetze informieren bevor du ein Verbrechen begebst.

• Wonko

Am Ende eines Prozesses kommt natürlich der Urteilsspruch. Wenn du viel Glück hast, lautet er „nicht schuldig“ und du kannst gehen.

• Ja, klar. Sicher, sie lassen dich laufen, aber nun, da du deine Verbrecher-SIN hast, und sie eine ziemlich gute Vorstellung davon haben, was du gemacht hast, behalten sie dich nur „zur Vorsicht“ im Auge. „Frei“ ist ein relativer Begriff wenn du schon mal wegen eines Verbrechens angeklagt wurdest.

• Bung

Solltest du jedoch für schuldig befunden worden sein, dann – und ich hasse es wirklich, das zu sagen – verschlechtern sich die Dinge von schlecht zu schlimmer. Das heißt, wenn du dein Urteil erfahren hast – und das kann eine wirklich schlechte Nachricht sein. Du kannst natürlich Berufung einlegen, aber diese Sachen können sich eine lange Zeit hinziehen, und in der Zwischenzeit bist du immer noch deiner Freiheit beraubt. Deine größte Hoffnung kann nun nur noch darauf liegen, dass dein Anwalt gut genug ist um dich auf Bewährung rauszubekommen (was wahrscheinlich ist, wenn es dein erstes Vergehen war und du nicht irgendein wirklich abscheuliches Verbrechen begangen hast) oder dass du den Richter kaufen kannst (falls du immer noch die Creds übrig hast, es zu tun). Das überfüllte Gefängnisystem lässt beide Optionen deutlich leichter realisieren lassen, als du vielleicht glaubst, aber mach keinen Fehler, jetzt kämpfst du um dein Leben. Glaub mir, du möchtest da nicht enden.

IM KNAST

• Die Chancen gefangen zu werden und ins Gefängnis zu wandern sollte jemand, der seinen Lebensunterhalt mit illegalen Aktivitäten verdient (und damit seid ihr gemeint, meine Shadowrunner-Chummers) immer im Hinterkopf behalten. Es ist natürlich kein angenehmes Thema und natürlich denkt jeder „mir kann das nicht passieren“, aber lasst uns nur mal einen Augenblick annehmen, es ist passiert. Ich bat Hardcase, uns einen Abriss über sein Leben im Knast zu geben, damit ihr im unwahrscheinlichen Falle, dass ihr

geschnappt werden, eine kleine Chance habt, lange genug zu überleben um auch wieder raus zu kommen.

• Captain Chaos

von Hardcase

Was haben ein Phönix, ein Schreckhahn und ein Shadowrunner, der im Gefängnis ist und überlebt hat, gemeinsam? Ich sag's euch: sie sind alles seltene Vögel, denen man in seinem Leben wahrscheinlich nicht begegnet. Es ist eine Untertreibung, wenn man behauptet, das Gefängnissystem sei nicht nett zu uns Mitgliedern der Schattengemeinde, und der Knast wurde zu einer Art Schwarzen Mann für uns Runner: Komm ins Gefängnis, Game Over, danke fürs Spielen.

Es muss nicht notwendigerweise so sein. Cap bat mich, ein bisschen mehr über das Gefängnis und das Leben darin zu erzählen, und was euch so im Graybar Hotel erwartet, wenn ihr Cyberware oder Mojo habt. Ich will euch auch einen Schimmer Hoffnung verleihen, dass es Licht am Ende des Tunnels gibt (und das ist nicht der Zug), solltest du dich im Knast wieder finden.

MODERNE GEFÄNGNISSE: EINE SICH WIDERSPRECHENDE PHILOSOPHIE

Heutzutage (wenigstens in der UCAS und der CAS über die ich hier spreche) gehören die Gefängnisse nicht mehr den Bundesbehörden und werden auch nicht mehr von ihnen geführt. Strafverfolgungskonzerne wie Lone Star und Knight Errant besitzen ein ordentliches Stück des Marktes, aber viele der exterritorialen Megakons übernehmen signifikante Bereiche. Es war nicht immer so. Die vorherrschende Philosophie lautete, die Bundesbehörden sollten alle Gefängnisse leiten, da es bei einem privaten Betreiber keine Form der Aufsicht oder Regulierung gäbe. Das Problem dabei war, es gab schon genügend Geschichten über Misshandlungen auf Bundesebene. Bei den Kons gab es so etwas nicht. Früher wurden alle Gefängnisse von den Bundesbehörden geleitet um diese potentiellen Probleme zu vermeiden, aber das ist Geschichte.

All das veränderte sich im frühen 21. Jahrhundert, als die Zellen so überfüllt waren, das bei der Menge an Leuten, die Verbrechen begingen, einfach kein Ende abzusehen war. Um mit der Situation zurecht zu kommen, waren die Bundesbehörden dazu gezwungen sich neue Einkerkierungsmethoden für Verbrecher auszudenken. Sie hatten dazu zwei Möglichkeiten: einmal die Forschung im Bereich Rehabilitation zu erhöhen (Ziel: so viele Insassen aus dem Gefängnis zurück ins Leben zu schicken, damit sie dort als brave, kleine, konforme Bürger funktionieren) und die Gefängnisführung an Strafverfolgungskonzerne wie Lone Star abzugeben. Logischerweise hatten beide Methoden ihre Befürworter: Die Hardliner wollten, dass die Verbrecher für ihre Verbrechen auch leiden müssen, und die Weichherzigen waren der Meinung, selbst die hart gesottensten Verbrecher könnte man in die Gesellschaft wieder integrieren.

Keine der beiden Methoden war für Shadowrunner – insbesondere jene mit Cyberware oder magischem Talent – ein Zuckerschlecken. Seien wir ehrlich, das Gefängnissystem wurde für den normalen Kriminellen errichtet, der seinen Stuffer Shack überfällt oder kleine alte Damen ausraubt oder eine stadtweite kriminelle Organisation leitet. Wenn man nun die Fähigkeit dazu addiert Schaden im großen Stil anzurichten, macht das die Leute, die die Gefängnisse leiten, mehr als nur ein wenig nervös. In einer solchen Situation bedeutet „nervös“ dann, sie versuchen alles, was sie rein rechtlich noch zu tun erlaubt ist (und in manchen Fällen taucht das „rechtlich“ nicht einmal auf) um die Bedrohung zu neutralisieren. Solltest du die Bedrohung sein, könnte



das die Qualität deines Aufenthaltes in der Vollzugsanstalt mächtig beeinflussen.

Oh, bevor ich es vergesse, lasst mich eines klar stellen: verwechselt „Gefängnis“ nicht mit „Gewahrsam“. In Gewahrsam befindet ihr euch, während ihr euren Weg durch das Justizsystem geht, eure Berufungen erschöpft und alles macht, was ihr und euer Anwalt tun könnt, damit ihr nicht verurteilt werdet. Gefängnis ist die Justizvollzugsanstalt, in der du landest, nachdem du rechtskräftig verurteilt wurdest. Nacht und Tag, Chummer. Wenn du festgenommen wirst, hast du die besten Chancen darauf in einem Stück wieder raus zu kommen, indem du dir den besten Anwalt zulegst – deine Zeit in der U-Haft wird auf deine Haftstrafe angerechnet. Du glaubst gar nicht, wie viele Leute ihre Zeit im Gewahrsam absitzen, bevor das Urteil rechtskräftig wird. Das ist die beste Möglichkeit, es zu erledigen, wenn's geht. Wir wollen hier über die Zeiten sprechen, in denen du das nicht kannst.

• Man sollte auch noch ein wenig den Unterschied zwischen einem Konzerngefängnis und einem Bundesgefängnis herausstreichen. Der Hauptunterschied besteht darin, dass sie sich in einem Bundesgefängnis zumindest theoretisch an die Regeln halten müssen, wohingegen die Konzerngefängnisse ihre eigenen Regeln aufstellen. Am besten betest du, dass du im schlimmsten Fall in einem Bundesgefängnis landest.

• Horatio

• Das ist weitgehend zutreffend, aber der Star und andere Strafverfolgungskonzerne müssen sich immer noch an etliche Regulierungen halten. Die sind zwar nicht großartig, aber Komitees zur Aufsicht

und Inspektionen halten sie normalerweise in Schach. Bei den anderen Konzerngefängnissen muss man sich Sorgen machen.

• Bitrunner

GEFÄNGNISKULTUR

„Don't do the crime
If you can't do the time ...“

– Titellied einer alten Flachbildschirm-VidCop-Serie

Also, deine ganzen Berufungen sind Geschichte, und du hast dein endgültiges Ticket in die Justizvollzugsanstalt bekommen. Dein Einsatz heißt nun: Spiel des Lebens. Welche Gefängnishorrorgeschichten du auch von den Freunden von Freunden gehört haben magst, ich kann dir versichern, die Wirklichkeit ist schlimmer. Ich kann dir garantieren, es wird nicht leicht werden (nicht, wenn du keine richtig großen Verbindungen zum organisierten Verbrechen hast, und ich gehe mal davon aus, dass dem nicht so ist), aber du kannst die negativen Auswirkungen soweit wie möglich reduzieren, indem du zwei Dinge tust: Pflege deine Freundschaft zu den Mächtigen und verhalte dich unauffällig. Aber lass mich dir erst einmal erzählen was dich erwartet, wenn du in deinem neuen Zuhause angekommen bist.

Als erstes: Hast du irgendwelche Cyberware? Ob du sie behältst hängt von mehreren Faktoren ab: wie potentiell gefährlich ist sie, auf welche Ressourcen dein Gefängnis zugreifen kann, das politische Klima in der Gegend und die Haltung der Leute, die den Laden führen. Die ganzen Geschichten, was mit Cyberware im Gefängnis passiert, sind in der Regel übertrieben. Es ist meistens einfach zu teuer die Ware rauszureißen, wenn es viel leichter, billiger und weniger eingreifend ist sie einfach außer



Kraft zu setzen. Mit ein bisschen Glück müssen sie nur ein paar Drähte durchschneiden und die Verbindungen unterbrechen um das hinzubekommen. Wenn du nicht so viel Glück hast, machen sie so unangenehme Dinge, wie winzige Bomben implantieren, die losgehen, wenn du deine Ware aktivierst. Daten- und Chipbuchsen werden normalerweise einfach über einen Buchsenblocker gemacht, wobei es nicht ungewöhnlich ist, dass sie ihn zu SimSinn basierten Rehabilitationszwecken, zur Bestrafung oder zur Belohnung wieder entfernen. Manchmal entfernen sie deine Ware auch ganz, aber das passiert seltener als man glaubt.

❸ Zauberer haben's schlechter. Stark und zäh versteht das Gefängnissystem, aber Typen, die mit Zaubern um sich werfen können, und sich selbst woanders hinschicken, wann immer sie es wollen, die sind für so ein Gefängnis einfach zuviel. Die Reaktion darauf kann man in einem Wort zusammenfassen: Overkill. Magische Masken, 24 Stunden Simmsinn-Einspeisung, halluzinogene Drogen – kurz, die meisten Zauberertypen haben es im Knast deutlich schwieriger als der normale aufgemotzte Typ von der Straße. Wenn sie Glück haben, werden sie in eine von den fortschrittlicheren Anstalten geschickt, wo sie dann so Dinge wie Untergrundzellen, astrale Bakterien und spezielle Handschellen, die Astralprojektion verhindern, haben. Immer noch kein Spaziergang, aber man hat eine Chance drauf, mit einer intakten geistigen Gesundheit wieder raus zu kommen.

• Collide

- Das andere Problem, mit dem sich Zauberer in Gefängnissen abfinden müssen, ist, dass die meisten Gefängnisse eine entsetzliche Hintergrundstrahlung haben. Die ganzen Schmerzen und das Leiden sammeln sich da ziemlich schnell an. Das kann einem Erwachsenen ernsthafte psychologische Probleme bereiten. Es ist nicht ungewöhnlich, wenn Gefängnisse die Magier mit Absicht in Bereiche stecken, in denen schreckliche Dinge in der Vergangenheit passiert sind. Auch gibt es Gerüchte von magisch aktiven Wärtern, die sich auf die Hintergrundstrahlung „einstimmen“ und im Laufe der Zeit immer sadistischer und brutaler werden.

Eisner and

- ⦿ Wenn niemand was darüber sagen will, mach ich es eben: Blackstone Prison. Dies ist das berühmte „Magier-Gefängnis“ von dem ihr vielleicht schon was gehört habt. Blackstone wurde vor 30 Jahren über einer Manaverzerrung im östlichen South Dakota gebaut. Bislang hat noch niemand eruieren können, was die Verzerrung verursacht hat, aber MCT war ziemlich schnell dabei das Land zu kaufen und Blackstone zu errichten, als eine Unterbringung für „gefährliche Erwachte“. Die meisten Insassen sind Adepen oder Magier, aber es gibt auch ein paar wirklich eklige Normalos. Die Manaverzerrung von Blackstone scheint eine ganze Reihe von emotionalen Auswirkungen zu haben, von Depressionen bis hin zu Katatonie, was zu einer ziemlich fügsamen Population führt.

➤ Sirius

Als nächstes: Hast du eine SIN? Egal ob du vorher eine hastest, oder ob du eine Verbrecher-SIN bei deiner Festnahme bekommen hast, es wird dir im Gefängnissystem weiterverfolgen. Glaub bloß nicht, dass dir eine Verbrecher-SIN die gleichen Rechte gibt wie eine John Q. Public – sie ist nur dazu da, um dich besser verfolgen zu können.

Deine Unterbringung wird deutlich unter der 5-Sterne-Kategorie liegen. Eine zunehmende Überfüllung der Gefängnisse zwingt dazu, mehr Gefangene in eine Zelle zu stecken, was bedeutet, du wirst wahrscheinlich drei Zimmergenossen haben.

Die gute Nachricht ist, sie trennen normalerweise die Metatypen aus Sicherheitsgründen, wenn du also ein Mensch bist, endest du wahrscheinlich mit einem Elf oder Zwerg als Zellenkumpel und nicht mit einem Ork oder Troll.

- Die meisten Gefängnisse unterhalten eigene Blocks für Orks, Trolle und den ganzen Rest. Trolle stellen immer wieder eine Herausforderung dar, weil sie so groß und stark sind – sie mit der allgemeinen Bevölkerung zu mischen, endet in der Regel in einer ernsthaft erniedrigten Lebensqualität für alle anderen, deren Nase den Trolle nicht gefällt. Mahlzeiten und Freigänge werden normalerweise in Schichten versetzt gelegt, um die Probleme zu vermeiden.

➤ Goblin-Boy

- ⦿ Apropos Mahlzeiten: Der Gefängnisfraß allein sollte Grund genug sein aus dem Knast draußen zu bleiben. Sie nehmen die Versorgungsdienste des niedrigsten Bieters an, und man weiß nie, was so von Tag zu Tag auf deinem Teller landet. Klar, es erhält am Leben, aber so Kleinigkeiten wie Frische und Geschmack stehen nicht gerade oben auf der Prioritätenliste. Es ist sogar noch schlimmer wenn sie dich disziplinieren: dann nehmen sie alles und manschen es zu einem widerlichen Ding zusammen, das sie „den Laib“ nennen. Es hält dich am Leben aber du wünschst dir eher, du wärst tot.

► Gourmand

- ⦿ Nicht zu vergessen, dass sie in Gefängnissen ihre neuesten Nahrungsprodukte testen. Das bedeutet, manchmal durchaus eine richtige Leckerei zu bekommen – aber nicht wirklich häufig.

➤ Bogey

Wie nun bleibst du am Leben in dem Höllenloch? Wie ich vorhin schon sagte, der Schlüssel dazu sind Freunde und möglichst wenig aufzufallen. Wenn du bereits Teil einer Gruppe bist, von der schon Mitglieder sitzen (eine Gang, die Yakuza, Mafia, etc.), hast du es besser. Die Typen vom organisierten Verbrechen haben es am Besten, weil sie in der Regel die besten Kontakte zur Außenwelt besitzen, und das kann nicht nur den lebenswichtigen Unterschied bedeuten wie du behandelt wirst, sondern auch, welcher nützliche Kram rein gebracht oder reingeschmuggelt werden kann.

- Das stimmt. Schmuggelgut hält die Gefängnisökonomie am Laufen. Je mehr coolen Kram du in deine Finger zum Handeln bekommst – sowohl mit den Wachen als auch den anderen Insassen – umso besser wird dein Leben. Zigaretten, Musik und Trid-Chips (besonders Chips wie Cal Hots – Chipbuchsen sind eine der wenigen Dinge, die ein Gefangener normalerweise behält, weil sie dann ruhig sind) und Drogen sind am beliebtesten. Und wenn du eine gute Versorgung zum Laufen bekommst, wirst du sehr beliebt werden.

• Stir-Crazy

Wenn du keine Beziehungen hast, solltest du am besten gleich anfangen, welche aufzubauen. Vertrau mir, jetzt ist nicht der richtige Zeitpunkt um wählerisch zu sein. Wenn du nicht gerade der zähste Troll im Block bist, wirst du es als einsamer Wolf nicht überleben. Vielleicht widert es dich an dich mit Gangern abzugeben, Ork-Rassisten oder Humanis-Anhängern, aber du erinnerst dich? Das hier ist das Spiel des Lebens. Wie heißt es so schön, in der Politik legt man sich manchmal seltsame Bettgenossen zu. Das ist doppelt wahr im Gefängnisleben. Sagen wir einmal so, lass es im übertragenen Sinne wahr werden und du musst es nicht im tatsächlichen Sinn erleben, wenn du verstehst

was ich meine. Einigen von diesen Jungs wird es verdammt einsam in der Nacht, und sie haben immer noch Triebe, die es zu befriedigen gilt, und du möchtest ihnen nicht als einfach Beute dienen, oder?

• Eine andere Möglichkeit, die man tun kann, wobei man dabei etwas vorsichtig sein muss, ist, sich mit den Wachen anzufreunden. Am einfachsten gelingt dir das über Bestechung: Geld ist immer gut, aber sie werden nicht gut genug bezahlt, weswegen alles für sie von Interesse ist. Halte es nur unter der Decke und lass das die anderen Gefangenen nicht mitbekommen. Und glaub bloß nicht, es wird auf ewig helfen. Die Loyalität einer Wache hält nur so lange, bis nicht ein anderer auftaucht, der ihn besser bezahlt.

• Max

• Eine Sache, die hier noch niemand erwähnt hat: Wenn du alles gut auf die Reihe bekommst, kannst du deine Gefängniserfahrung tatsächlich positiv für dich auswerten. Sie nennen es nicht umsonst „Schule“ – man kann hier eine ganze Menge nützliche Dinge lernen, Fertigkeiten, Techniken und Infos von Insidern bekommen, wenn man sich mit den richtigen Leuten anfreundet.

• Bulldog

GEFÄNGNISGANGS UND DAS ORGANISIERTE VERBRECHEN

Ich hatte es schon erwähnt, möchte aber noch ein wenig näher darauf eingehen: Gangs und das organisierte Verbrechen und wie sie deinen Gefängnislebensstil beeinflussen können. Fast überall wo du hinkommst, sind sie schon da. Klar, ihre Zusammensetzung verändert sich, im Osten findet man mehr Mafia und im Westen mehr Triaden und Yaks zum Beispiel, aber egal wo du auch letztendlich deine Zeit absitzt, sie werden schon da sein.

Die meisten großen Gangs haben auch ihre Repräsentanten in den Gefängnissen, die Ancients, Cutters und Halloweeners z.B., sowohl die Ganger als auch die Mitglieder des organisierten Verbrechen sehen das Gefängnis wie eine Art erweiterte Zusammenkunft an, wo man sich mit Freunden trifft und neue Fertigkeiten lernt. Normalerweise hängen sie zusammen und freuen sich nicht über Außenseiter, aber wenn du deine Karten richtig ausspielst, kannst du sie zu deinem Vorteil nutzen. Sie sind diejenigen, die ihre Finger in den ganzen guten Kuchen hängen haben: sie schmuggeln Waren und Infos über Mulis rein und raus und sind immer bestens über die neuesten Gerüchte aus der Außenwelt informiert. Außerdem haben die meisten von ihnen einen Teil der Wachen in ihren Taschen. Das bedeutet, wenn du sich auf ihre Schokoladenseite stellen kannst, wirst du deinen Aufenthalt ein wenig angenehmer gestalten können.

• Aber sei bloß damit vorsichtig. Selbst die kleinste Gang hat noch Macht genug, wenn sie ausreichend Mitglieder im Knast haben, aber keiner von denen wird dir etwas umsonst geben. Häufig wirst du viel stärker an sie gebunden, als du es ursprünglich wolltest, auch noch wenn du aus dem Knast draußen bist.

• Torque

• Das muss nicht unbedingt eine schlechte Sache sein, besonders für einen Runner, der noch nicht an seinem Ruf gearbeitet hat. Es kann einem Schlimmeres passieren als sich mit jemandem zusammenzutun, der einem auch draußen weiterhelfen kann.

• Candlepower

• Schreib auch nicht die kleineren Gangs als potentielle Hilfe ab. Viele Verbrechersyndikate benutzen die kleineren Gruppen als Hilfe für ihre Schmuggeloperationen um ihre eigenen Hände sauber zu halten. Kläre bloß vorher ab, mit wem die Gang verbunden ist, bevor du Avancen machst.

• Aloysius

• Erwarte auch keine sofortigen Ergebnisse. Viele Gangs verlangen von dir einen „Loyalitätsbeweis“ bevor sie dich reinlassen. Das bedeutet in der Regel, du musst etwas riskantes für sie erledigen, was sie einem normalen Mitglied nicht zumuten wollen. Solltest du es tun und es überleben, dann bist du drin. Ansonsten steckst du ganz schön in der Scheiße.

• Tusker

GEFÄNGNISTECH

Ich habe schon einiges über die Wachen in dieser Datei erzählt, aber die Sicherheitsmaßnahmen aus Fleisch und Blut sind nicht das einzige, mit dem du es zu tun bekommst. Ja, die lebenden Wachen sind nicht einmal die wichtigste Methode um die Gefangenen in Schach zu halten, besonders nicht in den großen Bundesgefängnissen. Man bedenke nur dies: lebende Wachen können bestochen werden, als Geiseln genommen, korrumpt oder anderweitig gegen das System eingesetzt werden, mal ganz abgesehen von dem Punkt mit dem guten Anwalt, der mit seiner Klage wegen Gewalt und Missbrauch durchkommt. Nein, moderne Gefängnisse hängen viel stärker von Hightech-Maßnahmen ab um Sicherheit und Ordnung zu gewährleisten.

Man glaubt gar nicht, wie viel heute schon in den Gefängnissen automatisiert ist: Sicherheitsrigger und automatische Systeme benutzen Drohnen zum Patrouillieren, und man findet Kameras und Überwachungssysteme an nahezu allen Orten, die man sich vorstellen kann, und auch an manchen, die man sich nicht vorstellen kann. Ein guter Ratschlag: Gehe niemals davon aus, dass du nicht abgehört oder beobachtet wirst, wenn du drinnen bist. Das heißt nicht, dass du es immer wirst, aber es ist sicherer, immer davon auszugehen. Besonders wichtig wird das, wenn die Gefängnisleitung ihre technische Überwachung mit Astralmagiern und Geistern ergänzt, die überall sein können wo sie wollen. Privatsphäre und Gefängnis sind zwei Worte, die nichts miteinander zu tun haben.

Wenn einer oder mehrere Gefangene etwas vorhaben und eine Schlägerei anfangen, einen Aufstand oder irgendeine andere Störung der Ordnung, ist die Leitung mehr als in der Lage damit umzugehen ohne das Leben einer Wache zu gefährden. Viele Gemeinschaftsbereiche haben eingebaute Taserböden oder Gasleitungen, die einen ganzen Raum voller Aufständischer ausschlagen können ohne bleibenden Schaden zu hinterlassen. Bei kleineren Unruhen tragen Drohnen Betäubungswaffen bei sich, mit deren Hilfe die Situation geklärt wird.

• Das trifft nicht nur auf die Gemeinschaftsbereiche zu, in den meisten Gefängnissen haben sie es bis in die Zellen ausgedehnt. So haben die meisten neueren Selbst-Reinigungsmechanismen wie in Sarghotels üblich. Einfach einmal die Woche die Gefangenen aus ihren Zellen holen und den ganzen Raum abspritzen. Entmenschlichend, aber sehr wirkungsvoll.

• Kearney

• Einige neue Technik kann sogar ihre Vorteile haben. Ich habe von etlichen Bundesgefängnissen gehört, wo sie eine isolierte Matrix für die Gefangenen unterhalten. Sie können sich untereinander natür-

lich nicht kontaktieren, aber wenn sie ruhig sind, dürfen sie sich einstöpseln und ein bisschen Unterhaltung haben. Ich nehme mal an, sie finden, die Gefangenen sind leichter zu kontrollieren, wenn sie abgelenkt sind. Ich habe gehört, sie experimentieren sogar damit, einigen Gefangenen Zugang zu Pornografie und virtuellen Sex-Sims zu gestatten. In der Theorie sollen sie wohl ihre Mitgefange-nen in Ruhe lassen, wenn sie ihre Bedürfnisse im Cyberspace erfüllen können.

• Toreador

FÜR DIE OBRIGKEIT ARBEITEN: GEFÄNGNISINDUSTRIE

Okay, nun hockst du hier und sitzt deine Zeit im Knast für die absehbare Zukunft ab. Du glaubst doch nicht im ernst, sie lassen dich einfach nur so in deinem Stall rum sitzen, Trids gucken und dich auf dem Gefängnishof austoben? Allein die Unterkunft und Verpflegung der Gefangenen kostet eine Menge Creds und die meisten Gefängnisse werden diese Kosten an die Insassen weitergeben, indem sie sie in der Gefängnisindustrie zum Arbeiten bringen. Heutzutage haben wir uns ein ganzes Stück vom Nummernschild und der Gefängniswäscherie entfernt: Die Insassen produzieren alles von der Textilie bis hin zu industriellem Zubehör und elektronischen Komponenten und noch eine ganze Menge darüber hinaus. Der größte Teil des Verdienstes eines Gefangenen geht in seinen Unterhalt, aber normalerweise darf er sich einen kleinen Teil davon behalten um sich beliebige Dinge zu kaufen wie Zigaretten, Magazine oder andere Waren.

• Das stimmt natürlich nur solange ein Gefangener sich gut benimmt. Irgendeine seltsame Aktion und sie entziehen dir den ganzen Kram schneller als du „Strafmaßnahme“ sagen kannst. Deine Bereitschaft nett zu sein und das Spiel mitzuspielen beeinflusst auch ganz schön, welchen Job du bekommst – wenn du klug bist und die Wachen dich mögen kriegst du eine der coolen Stellen. Wenn nicht, hoffe ich, dass es dir gefällt Klos zu putzen und die Fettfilter sauber zu machen.

• Prole

• Wenn du in einem Vertrauensbereich arbeitest, kann sich das auch zu deinem Vorteil auswirken. Ich kenn einen Decker, der am Fließband Chips und Boards für nicht wesentliche Teile eines Cyberdecks zusammenbaute. Er koordinierte schließlich seine Flucht damit, dass er verschiedene Informationen in bestimmte Partien ätze, die für einen Kon bestimmt waren, in dem ein Freund von ihm arbeitete.

• T. C. Pip

REHABILITATIONSMÄßNAHMEN

Ob ihr es nun glaubt oder nicht, aber das System würde es vorziehen, seine Verbrecher zu rehabilitieren und in die Gesellschaft wieder einzugliedern, als sie in den Gefängnissen zu lagern. Es kostet sie deutlich weniger und reduziert das Problem der Überbelegung (was wiederum zu Problemen führt, um die sie sich lieber nicht kümmern wollen) und macht die ganzen weichherzigen Politiker und Bürger glücklich, denn dann tun sie wenigstens etwas Positives. Dein Problem ist, dass die meisten Reha-Methoden heutzutage die wenigen Jahre im Gefängnis wie eine annehmbare Alternative aussehen lassen.

Rehabilitation hat sich in den letzten paar Jahren nicht viel verändert. Im Großen und Ganzen besteht sie aus SimSinn, Verhaltenskonditionierung und anderen Gehirn verzerrenden Techniken um dich davon zu überzeugen, dass du das gar nicht tun willst, weswegen auch immer du in den Knast gekommen bist. Ich habe mit diesen Methoden keine persönliche Erfahrung (wenn

ich es hätte, würde ich diese Datei wahrscheinlich nicht pos-ten), aber von dem, was ich gehört habe, kommen die Leute, die durch diese „fortschrittliche“ Maßnahme gegangen sind, nicht als die raus, als die sie rein gingen.

• Lone Star hat viele Jahre mit verschiedenen SimSinn-Konditio-nierungstechniken experimentiert um die gewaltigen Impulse in den Verbrechertypen auszumerzen, damit sie am Ende die guten kleinen Bürger bekommen, die ihnen keine Schwierigkeiten mehr berei-ten. Unglücklicherweise sind sie nicht besser geworden. Das Gehirn ist ein empfindliches Instrument, das wir immer noch nicht vollständig verstehen, und wenn man damit rummacht kommen häufig eher unerwünschte Ergebnisse raus. Viele ihrer Versuchskaninchen endeten mit einer richtigen Aversion gegen Gewalt, soweit so gut, aber mit dem Nebeneffekt, dass sie total austicken, wenn sie mit irgendeiner Art von Gewalt konfrontiert werden – sei es nun ein Urban Brawl-Spiel im Trid oder wenn die auf der Straße überfallen werden.

• Sigmund

• Andere Techniken, die immer stärker in Gebrauch kommen, nachdem sie sich schon seit Jahren im Experimentierstadium befinden, sind so beängstigende kleine Dinger, die „Hirnschlösser“ genannt werden. Sie schweigen sich immer noch darüber aus, wie genau sie es tun, aber es funktioniert wohl wie eine erweiterte Form der Pawlow-schen Aversions-Konditionierung. Sie können es z.B. so einrichten, dass dir jedes Mal, wenn du darüber nachdenkst nach New York zu fahren, eine Waffe zu benutzen oder ein Auto zu fahren, total schlecht wird, du Schmerzen hast, ein überwältigendes Schuldgefühl dich packt oder was immer die Jungs in den Kitteln auch dir einpflanzen wol-ten.

• Skinner

• Ich habe gehört, das Neueste, an dem sie in ein paar Gefängnissen rumexperimentieren, ist, dass sie magische Rehabilitationstechniken zusammen mit dem üblichen psychologischen und chemischen Kram einsetzen. Sie behaupten, dass Gedanken basierte Magie ih-nen hilft den besten Bezugspunkt für jeden einzelnen Gefangenen zu finden, so dass sie ein speziell auf ihn angepasstes Reha-Pro-gramm ausarbeiten können. Sie behaupten, das sei „humaner“, aber ich verstehe immer noch nicht, wieso es besser ist, einen Magier in seinem Hirn rumkramen zu haben als einen Psychologen.

• Targa

UN SCHLAGBARE ANGEBOTE

Zugegeben, was ich bisher erzählt habe, klingt alles ziemlich düster, aber hier kommt der positive Teil: Man kommt raus. Und damit meine ich nicht am Ende der Haftstrafe, oder mit einem Zettel am großen Zeh. Ich meine auch nicht Flucht – das wurde schon geschafft, aber in den modernen Gefängnissen benötigt das mehr Planung und Koordination als ich hier erläutern kann. Nein, was ich meine ist, dass manchmal die Mächte da oben (oder wahrscheinlich eher ihre Konzernkumpel), jemanden für einen Job brauchen, und wenn du die gerade benötigten Talente hast, kann es passieren, dass sie dir ein Angebot machen – erledige den Job und wir vergessen den Rest deiner Haftstrafe.

Das kann gut und schlecht für dich sein. Die Kons sind lange dafür bekannt, Gefangene mit einer Biografie als Runner als bil-lige Arbeitskraft zu benutzen – alles, was sie dem armen Bas-tard dafür anbieten müssen, ist seine Freiheit, die sie nichts kostet. Nachdem sie immer ihren Blick auf die Zahlen unterm Strich haben, ist es eine kosteneffektive Lösung. Dein Problem ist, dass diese Art von Auftrag in der Regel nicht der Ansprechendste

ist. Häufig einfach nur unglaublich gefährlich. Sehr oft stehen die Chancen, dass du am Ende tot bist, ziemlich gut (naja, es kommt sie billiger als eine Todesstrafe, und das wissen sie auch). Solltest du jedoch den Job annehmen und ihn über die Bühne bringen, hast du es geschafft. Das ist der Grund, wie meiner-einer sich heute bei euch melden kann.

• Die Kons behalten die Gefängnispopulation ziemlich gut im Auge, immer auf der Suche nach der Form von Expertise, die sie für bestimmte Jobs gerade brauchen, die sei einem Freien nicht anbieten können. Glaub bloß nicht, dass sie das aus der großen Freundlichkeit ihres Herzens heraus machen. Normalerweise statten sie die Gefangenen auch mit allem möglichen aus, von GPS bis zur Kortexbombe, um sicher zu gehen, dass ihre kleine Zusammenarbeit nicht frühzeitig beendet wird, sobald du durch's Tor gegangen bist.

• Palo

• Glaub auch nicht, dass sie dich automatisch gleich laufen lassen. Wenn du klug bist, erledigst du den Job, den sie von dir haben wollen, und bleibst dann schön außerhalb ihrer Reichweite wenn du die Ergebnisse überträgst. Du musst vielleicht das GPS oder die Bombe entfernen, aber wenn du in Persona auftauchst, dann ist es wahrscheinlich, dass sie einfach nur „Danke, Arschloch“ sagen und dich wieder ins Loch stecken. Es kümmert niemanden – es ist nicht so, als wärst du ein „richtiger Bürger“ mit Rechten oder so etwas. Die gute Nachricht ist, sie verfolgen dich so gut wie nie, wenn du ihren Job erledigt hast und dann abhaust. Das würde ihnen die Rechnung wieder versauen.

• Cougar

Es gibt noch eine Möglichkeit, aber die ist deutlich gefährlicher und weitaus unvorhersehbarer. Kons brauchen eine ganze Menge Dinge, und nicht immer sind es Shadowruns. Manchmal brauchen sie einfach nur ein paar Versuchskaninchen um ihre neuesten Produkte zu testen, und nachdem Gefangene (besonders ehemals SINlose) im Prinzip entbehrlich sind, haben sie keine Scheu, ihnen eine Teilnahme als Laborratte im Austausch gegen ihre Freiheit anzubieten. Das Problem dabei ist, dass die Chancen ziemlich hoch stehen, dass du am Ende nicht mehr da bist um deinen Preis einzufordern. Du musst immer daran denken, dass sie genauso viel nützliche Informationen bekommen wenn du tot bist, wie wenn du das Experiment überlebt hast. Manchmal lassen sie dir keine Wahl, aber wenn sie dir eine lassen, mach's nicht. Das Gefängnis ist immer noch besser als der Tod.

• Hört dem Mann gut zu! Ich war ein paar Monate im Knast bevor meine Verbindungen mich rausholen konnten, und zwei unterschiedliche Zellengenossen haben das Angebot des Kons angenommen Test-objekt in einem Experiment im Austausch gegen ihre Freiheit zu sein. Sie hielten mich beide für blöd, weil ich nicht mitgemacht habe. Aber ich sah sie danach nie mehr wieder. Andere Insassen haben erzählt, ihre Körper wurden ein paar Tage später rausgekarrt.

• Chumley

• Der Tod ist nicht das einzige um das du dir dabei Sorgen machen musst, besonders wenn du ein Zauberer bist. Ein Magier-Chummer von mir endete im Knast und meldete sich „freiwillig“ für so ein Experiment. Sie ließen ihn hinterher raus, aber er war nicht mehr derselbe. Er sitzt eigentlich nur noch rum und grinst vor sich hin, und ich hab ihn keinen Mojo mehr machen sehen seitdem.

• Sasha

SPIELLEITERINFORMATIONEN

In diesem Kapitel findet man ausreichend Informationen um CopKons wie Lone Star in eine Shadowrun-Kampagne einzubauen. Falls Sie und Ihre Spieler daran interessiert sind, eine Polizei-Kampagne zu spielen, sollten Sie einmal einen Blick auf die Optionen auf S. 116 im *SR-Kompendium* werfen. Damit können Spieler möglicherweise die besonderen und einzigartigen Herausforderungen besser erleben, die Strafverfolgung in der Welt von Shadowrun so mit sich bringt.

DAS SPIEL MIT DER POLIZEI

Ein Shadowrunner wird am Wahrscheinlichsten mit der Polizei in Kontakt kommen, wenn er einen Run versiebt und ihm das den Zorn des Gesetzes auf sich zieht. Für einen Spielleiter ist es wichtig, eine solche Situation mit Sorgfalt zu handhaben, denn Strafverfolgungsbehörden haben viele Ressourcen zu ihrer Verfügung. Beinahe-Verhaftungen können einem Spiel Würze verleihen, aber man sollte die Spieler nicht zu Schlachten mit den Cops zwingen. Ein Schusswechsel mit der Polizei eskaliert schnell zu einer Verfolgungsjagd oder einem Freischießen auf der Flucht. Die Polizei wird viele Aktiva einbringen um Situationen wie diese einzudämmen, dazu gehört Luftüberwachung, Fast Response Teams, astrale Verstärkung, Straßenblockaden und vieles mehr. Runner, die jetzt nicht einen kühlen Kopf behalten, werden leicht übermannt und entweder getötet oder gefangen gesetzt. Was vielleicht nicht unbedingt die intendierte Richtung ist, in die das Spiel sich wenden soll, insbesondere wenn man sich mitten in einem Handlungsstrang befindet. Wird die Polizei als Herausforderung angeboten, dann sollte der Spielleiter aber auch immer seinen Runnern einen Ausweg bereithalten.

Es ist wichtig, daran zu denken, dass die meisten Shadowrunner keine legale SIN besitzen. Das wird plötzlich interessant, wenn es man mit der Polizei zu tun hat, denn eine Person ohne SIN hat rein technisch gesehen keine Rechte. Das bedeutet, die Polizei kann rein rechtlich gesehen mit einem Runner machen was immer sie will, bevor er eine Verbrecher-SIN bekommt. Auf der anderen Seite sind Polizisten bei einem Shadowrunner immer äußerst vorsichtig, da sie wissen, dass die typischen Fertigkeiten, Fähigkeiten und Ausrüstung einem durchschnittlichen Polizisten überlegen sind. Die Kombination aus beidem wird in der Regel dazu führen, dass die Polizei gegen Shadowrunner übermäßig viel Gewalt einsetzt, wenn sie ihn gefangen nehmen oder ihn außer Gefecht setzen möchte.

Cop-Kontakte

Cops müssen nicht immer die Feinde der Runner sein, sie können sie wertvolle Informationsquellen sein. Man sollte aber immer daran denken, dass der augenblickliche Job eines Cops Einfluss auf die Daten und Aktiva hat, auf die er Zugriff haben kann. Ein durchschnittlicher Straßencop auf Streife wird keinen Zugriff auf Untersuchungsakten über die Triaden haben, z.B., aber er weiß wahrscheinlich welche lokalen Straßengangs sich kürzlich bekriegt haben und wo man am wahrscheinlichsten Ärger anlockt. Ein Cop-Kontakt wird wohl auch keine Informationen rausrücken, die andere Polizisten gefährden können.

MIT EINER VERHAFTUNG UMGEHEN

Was passiert also, wenn ein Spielercharakter verhaftet wurde? Es liegt in der Entscheidung des Spielleiters, wie genau er die Prozedur beschreiben möchte. Man kann die gesamte Situation ausspielen, vom ersten Einsperren, über das Anhören der Anklage bis zur Kautionsverhandlung, alle Interaktionen des Cha-

rakters mit den Wachen, der Polizei, den Mitgefangenen, dem Richter usw. Damit bekommt der Charakter einen Einblick in das Leben hinter Gittern und trifft vielleicht ein paar neue Kontakte. Man kann ihm auch eine Chance zur Flucht geben oder Infos an Freunde rausschmuggeln, die ihn dann vielleicht befreien. Sollte der Charakter auf Kaution freikommen, bleibt die Frage offen, ob er zum Gericht zurückkehrt oder ob er flieht. Erscheint der Charakter vor Gericht, können der Charakter und andere Runner das Verfahren dadurch beeinflussen, dass sie einen guten Anwalt haben, man kann Zeugen bestechen, Beweise vernichten, den Richter und / oder die Geschworenen unter Druck setzen usw. Ein Charakter mit der Fertigkeit Recht kann sogar versuchen, sich selbst zu verteidigen, obwohl das natürlich keine leichte Aufgabe ist.

Alternativ kann der Charakter sich schuldig bekennen oder der Fall so eindeutig sein, dass man direkt zum Urteil übergehen kann, sei es nun Bewährung oder Haft.

IM KNAST SPIELEN

Die meisten Spieler (und viele Spielleiter) glauben, wenn ein Charakter erst einmal wegen eines Verbrechens verurteilt wurde und im Gefängnis landet, können sie auch genauso gut das Charakterblatt weglegen und einen neuen Charakter erschaffen. Das liegt daran, weil die meisten Spieler denken, den Charakter auf Nimmerwiedersehen verloren zu haben. Gefängnisse werden in Shadowrun durchgehend als brutale Orte geschildert, die von korrupten Wachen und gefährlichen Insassen bevölkert sind und von einem System verwaltet werden, dass prinzipiell gegen Shadowrunner voreingenommen ist. Darüber hinaus wird vercybernten Charakteren ihre Cyberware entnommen und magisch aktive Charaktere müssen Experimente, Wahnsinn oder den Verlust ihrer magischen Fähigkeiten fürchten. Alles in allem kein angenehmer Ort für eine Kampagne.

Und trotzdem sollte man sich durch die Reputation des Gefängnisses als Schwarzes Loch nicht davon abhalten lassen den Spielern zumindest für eine kurze Zeit die Erfahrung einer potentiell interessanten Spielmöglichkeit zu geben. Ein Spielleiter sollte kreativ genug sein um glaubhafte Wege zu finden, die Regeln zu beugen, damit Charaktere nicht den permanenten Verlust ihrer Cyberware oder geistigen Gesundheit fürchten müssen (es sei denn, das ist die Art von Spiel, die von Ihnen und Ihren Spielern bevorzugt wird). Hat man erst einmal einen Weg gefunden, so kann Gefängnis auch eine intensive und lohnende Erfahrung darstellen, die von den Charakteren wahrscheinlich nie wieder vergessen wird.

Der Schlüssel zu einer befriedigenden Gefängnishandlung ist alles zeitweilig zu halten. Anstatt Cyberware zu entfernen deaktiviert das Gefängnis sie nur, weil sie für eine richtige OP kein Geld haben. Natürlich haben die Charaktere unter Umständen ein paar Probleme die Ware wieder in Gang zu bekommen, wenn sie erst einmal draußen sind (was wieder der Aufhänger für einen eigenen Handlungsstrang sein kann), aber wenigstens muss sie nicht ersetzt werden. Das gleiche gilt für Zauberer: Erfinden Sie eine experimentelle Technik, die es dem Charakter gestattet sich innerhalb der allgemeinen Gefängnisbereiche aufzuhalten anstatt mit Magiermaske und einer SimSinn-Schleife in Isolationshaft zu sitzen. So kann z.B. das Gefängnis besondere Handschellen testen, die Astralreisen verhindern oder ein mentales Implantat (entfernbare), dass immense Schmerzen verursacht, wenn magische Aktivitäten registriert werden.

Eine andere Möglichkeit ist natürlich, seine Kampagne im Gefängnis beginnen zu lassen. Die Charaktere beginnen im Gefängnis mit ihrer Cyberware und ihren magischen Fähigkeiten

neutralisiert (oder im Fall der Cyberware wurde sie möglicherweise entfernt). An einem Punkt, kurz nachdem die Kampagne begonnen hat, werden sie von einem ehemaligen Auftraggeber kontaktiert, einem Konzernrepräsentanten, der auf der Suche nach einem Team für einen gefährlichen Job ist. Dieser Kontakt arrangiert ihre Entlassung gegen die Erledigung des Auftrags.

Denken Sie immer daran, es ist absolut wahrscheinlich und logisch, dass Konzerne einen Blick auf die Insassen ihrer Gefängnisse haben und wissen wer sitzt und welche speziellen Fertigkeiten sie mitbringen. Weil Shadowrunner im Gefängnis dafür bekannt sind qualitativ hochwertige Arbeit für wenig oder kein Geld zu erledigen, achtet man auf sie wahrscheinlich doppelt gut. Fügt man dem noch die Tatsache hinzu, dass eingesperzte Runner wahrscheinlich hoch motiviert sind um ihre Freiheit zu erlangen und wird es immer wahrscheinlicher, dass ein Konzern einen Decker anheuert, der nebenbei ein Auge darauf hat, wer drinnen ist und wer draußen. Dies kann man als wunderbare Möglichkeit einsetzen um einem Runnerteam einen Geschmack des Lebens im Gefängnis zu vermitteln ohne es zu lange auszudehnen.

Eine weitere Möglichkeit für eine ganze Reihe von Abenteuern im Gefängnis ist es, die Charaktere eine Flucht planen zu lassen. Natürlich wird das schwierig werden und man kann ganze Spielabende damit verbringen Kontakte zu arrangieren, Wachen zu bestechen und schließlich die Flucht durchzuziehen. Kommen die Spieler mit einem ausreichend guten Plan an, sollten sie auch Erfolg haben – man kann daraus ja eine ganze Kampagne ableiten, dass das Team den Strafverfolgungsbehörden (die sogar so Nettigkeiten wie rituelle Proben der Charakter haben) immer einen Schritt voraus sein muss. Paranoia ist ein Freund – zumindest der des Spielleiters.

Abenteuerideen

Hier ein paar Ideen aus denen ausgewachsene Abenteuer in einer Gefängnisbasierten Kampagne werden können:

Ein Runnerteam wird von einem Johnson angeheuert ein Gefängnis zu infiltrieren um etwas herauszuholen – Information von einem Gefangenen oder einer Wache, eine Datei aus einem System, das nicht mit der Matrix verbunden ist oder sogar ein tatsächliches Objekt, welches sich im Moment im Gefängnis befindet. Der Johnson arrangiert Tarnidentitäten für das Team und versorgt sie mit Kontakten hinter Gittern.

Eine Gruppe Spielercharaktere fängt ihre Kampagne innerhalb des Gefängnisses an, wo sie eine Möglichkeit bekommen sich miteinander bekannt zu machen, während einer Reihe vorausgehender Abenteuer. An einem bestimmten Punkt wird jeder von ihnen von einem zwielichtigen Konzernkontakt dazu aufgefordert einen gefährlichen Job im Austausch für ihre Freiheit zu erledigen. Nach der erfolgreichen Beendigung des Jobs hält der Kontakt Wort und arrangiert die Freilassung der Charaktere, wobei er weiterhin als Connection fungieren kann bis die Charaktere genügend Reputation aufbauen konnten um ihren eigenen Weg zu gehen.

Die Spielercharaktere sind alle Mitglieder eines organisierten Verbrechenssyndikat (Mafia, Yakuza, Triaden etc.) oder einer Gang in einem großen Bundesgefängnis. Wegen ihrer Beziehungen bekommen sie mehr Privilegien als der normale Gefangene, durch die ihnen mehr Freiheiten eingeräumt werden. Abenteuer für solche Gruppen könnten sein: das Befolgen von Anweisungen hochstehender Persönlichkeiten von draußen, Schmuggelware verteilen, Konflikte mit rivalisierenden Syndikaten oder Gangmitgliedern ausspielen, Erpressung oder sogar die Fluchtplanung mit Hilfe geschmierter Wachen und Connections draußen.

Die Wachen in einem Gefängnis führen auch diverse illegale Operationen durch (schmuggeln, Grubenkämpfe, Drogenhandel etc.). Die Spielercharaktere können auf unterschiedliche Arten involviert werden. Drei mögliche Ideen sind: den Wachen bei ihren illegalen Aktivitäten helfen, was zu zusätzlichen Privilegien führt, in Grubenkämpfen auftreten oder Angebote der Gefängnisverwaltung annehmen die Wachen auszuspionieren und die Informationen weiterzugeben, gegen Privilegien oder sogar eine vorzeitige Entlassung.

NEUE AUSRÜSTUNG

Die im Folgenden beschriebene Ausrüstung ist nicht der normale Kram, den ein Standard-Streifencop bei sich trägt, wird aber unter speziellen Umständen hervorgeholt und eingesetzt. Meistens ist sie mit Polizeimarkierungen übersät, um sie leichter wiederzuerkennen. Runner, die Hand an diese Teile legen wollen, sollten deshalb vorsichtig sein.

Elektro-Anti-Terrorschild

Dies ist ein großes Anti-Terrorschild mit Platten auf der Außenseite, die bei Berührung einen elektrischen Schlag abgeben (siehe Schockwaffen, S. 124, SR3.01/D). Die Spannung wird durch einen Schalter auf dem isolierten Handgriff kontrolliert und kann je nach Ermessen des Beamten ein- oder ausgeschaltet werden.

Jupiter-Taserschlagstock

Der Jupiter ist ein Betäubungsschlagstock mit einem eingebauten Ein-Schuss-Taser, so dass eine Zielpersonen auch aus der Distanz erwischt werden kann.

NEUES IC

„Spitzel“, Psychotropisches Schwarzes IC

Ähnlich dem Judas-IC (S. 108, *Matrix*), erzeugt Spitzel einen unterbewussten Zwang, die eigenen Missetaten an Autoritätspersonen zu melden. Ein Charakter, der von einem Spitzel infiziert wurde, alarmiert die entsprechenden Behörden über jede bevorstehende oder kürzlich begangene illegale Aktivität, von der er erfährt. Er wird anonym die Hotline zur Verbrechens-Verhinderung anrufen, Vorfälle bei 911 melden oder die nächste Person mit der Autorität, eine Verbrechensmeldung weiterzugeben aufzusuchen und es ihr mitteilen. Ein Spitzel-Charakter wird immer denjenigen aufsuchen, der bei dieser Art des Verbrechens zuständig ist oder dem die Opfer unterstehen (wenn er einen Runner sieht, wie er gerade Gangmitglieder in einer Z-Zone nie-

derschießt, wird er den Vorfall bei ihrem Gangboss melden). Der betroffene Charakter ist sich nicht darüber im Klaren, dass er Freunde, Bekannte oder sogar sich selbst verpeift. Wie unter dem Einfluss von Judas wird er jedes Wissen um die Handlung leugnen.

Wann immer ein von Spitzel betroffener Charakter die Möglichkeit dazu hat, ein Verbrechen zu melden, macht er eine geheime Willenskraft[Spitzel-IC-Stufe]-Probe. Sollte die Probe gelingen, widersteht der Charakter dem Zwang, weiß aber immer noch nichts über seinen inneren Konflikt.

Im Bezug auf Programmierungsgröße und Spielzwecke wird Spitzel wie ein Judas-IC behandelt.

NEUE FAHRZEUGE

Lone Star „Sherlock“-Tatort-Analysedrohne

Die Sherlock ist eine Mikroskimmerdrohne, die zu besonders empfindlichen Tatorten gebracht wird, um Proben zu nehmen und Daten aufzuzeichnen. Ihre geringe Größe (weniger als ein halber Meter im Durchmesser) und ihre Schwebeeigenschaften stellen sicher, dass kein Beweis durcheinander gebracht werden kann.

Ähnliche Modelle: Opel-DeMeKO Vigila, GMC Savana (New-
sNet personalisierte Variante)

Besondere Merkmale: Fernsteuerinterface, Rigger-Adaption, Chemsniffer (Stufe 6), MAD (Stufe 6), Mechanischer Arm (St. 2), Kamera, Trideorekorder

Lone Star „Spectator“-Überwachungsdrohne

Die Spectator ist die nächste Generation von „Spyball“-Überwachungsdrohnen, die seit Kurzem von FRT und SWAT-Teams eingesetzt wurde. Diese Drohne ist nicht größer als ein Squashball und setzt die neuesten Errungenschaften der gyrokopischen Antriebstechnologie ein, um über flache Oberflächen zu rollen, unter Türen hindurch und in Sicherheitszonen hinein, ohne bemerkt zu werden. Einmal an Ort und Stelle angelangt, stabilisiert sie ihre Position und beginnt mit der Datensammlung, bis sie vom kontrollierenden Rigger dazu aufgefordert wird, eine Blitzübertragung vorzunehmen. Vor Ort kann sie Geräusche und Bilder aufzeichnen und sie an den nächsten Rigger übertragen oder an ein Fahrzeug, das mit einem Receiver ausgestattet ist. Lone Star setzt die Spectator auch in ihren Gefängnissen ein.

Ähnliche Modelle: keine

Besondere Merkmale: Fernsteuerinterface, Rigger-Adaption, Mikrorekorder (Stufe 6), Mikrocamlcorder, Universal-Receiver (Stufe 4)

Modell	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last	Tarnstufe	Ballistisch	Stoß	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Kosten	St. Index	Legalität
												Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Kosten	St. Index	Legalität
Jupiter-Taserschlagstock		4	—/1	—/EM	10S/8S Bet.											3	12/14 Tage	1,800 ¥	3	4-V
Modell	Hand	Geschw	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last									
L. S. Sherlock	3	75	8	1	0	8	0	2	6	1	25									
L. S. Spectator	4/4	30	4	0	0	12	0	1	0	—	0									
Modell	Sitze	Zugang	Treibstoff	Wirtsch.	A/Z	S/L	Chassis	SI	Verfügbarkeit											
L. S. Sherlock	—	—	E (120 PF)	0.4 km/PF	—	—	I. Skimmer	2	12/3 Wochen	180,000 ¥										
L. S. Spectator	—	—	E (14 PF)	1.5 km/PF	—	—	Spezial	2	14/1 Monate	67,000 ¥										



MAGIE IN DER ALTEN WELT

● Unser Upload über Europa hat eine Flut von Anfragen nach weiteren Informationen über eine Reihe von Themen ausgelöst. Hunderte von Usern haben auf den Shadowland-Helix-Servern nach einem kurzen Überblick über die magischen Aspekte Europas gesucht. Und weil ich bekanntlich stets mein Bestes gebe, um euch mit Infos über die Dinge zu versorgen, auf die ihr bei eurer Arbeit stoßen könnt, habe ich Mime, den Sysop des Helix-Magicknets, gebeten, uns etwas über die magischen Traditionen zu erzählen, mit denen man es in der Alten Welt zu tun bekommen kann.

● Captain Chaos

Übertragen: 20. Dezember 2063 um 16:54:27 Uhr (PST)

von Mime

Wie bei fast allen Dingen auf unserem schönen Kontinent, begegnen die Europäer auch der Magie mit einer gewissen Art von Schizophrenie. Wenn man die kulturelle Vielfalt der Alten Welt betrachtet, überrascht es kaum, dass die hiesige magische Gemeinschaft ein großes Sammelsurium ist. Wer ein wenig Zeit im Magicknet-Undernet verbringt, erhält schnell einen Eindruck davon, wie abgefahren die Dinge hier werden können.

Anhänger der hermetischen Pfade – Prager Akademiker, Deutsche Faustianer oder Französische Seher – scheinen die Szene zu bestimmen. Doch sobald man das Scheinwerferlicht verlässt, stößt man auf eine Reihe von neoheidnischen Traditionen, lokalen Spielarten und magischen Richtungen ethnischer Minderheiten. Schamanistische Traditionen existieren in vielen Formen und Gestalten, doch wegen des extremen Misstrauens, mit dem man der Naturmagie der Hexen, Druiden und ihresgleichen begegnet, halten sie sich vergleichsweise bedeckt. Dadurch sind viele von ihnen gezwungen, ihr Geld am Rande der Mainstream-Kultur und in den Schatten zu verdienen.

● Diese Voreingenommenheit der Europäer reicht hinein bis in die Konzerne und Universitäten. Wenn es aber ans Eingemachte geht, geben sich die Execs mit allem zufrieden, was funktioniert, während die akademische Welt größere Anpassungsschwierigkeiten hat. In dieser Hinsicht sind die Europäer wegen ihrer Tradition stärker gebunden als die Nordamerikaner.

● Marcel Black

Wie in einer modernen Gesellschaft üblich, gibt es auch viele kleinere Traditionen und Schulen, die nur wenige Anhänger haben – von Wujen bis hin zu Voudoun. Auf unserer Reise durch die magische Kultur Europas will ich mich aber auf die bekanntesten Gruppen konzentrieren, denn andernfalls würden wir uns schnell in Details verlieren.

Ich habe einige Stammgäste des Europäischen Magicknets gebeten, mir bei der Darstellung der wichtigsten west- und mitteleuropäischen Traditionen, Glaubensrichtungen und magischen Gruppen zu helfen. Es ist ein großer Kontinent und es gibt viel zu entdecken. Also, schnallt euch an, wir haben eine lange Reise vor uns.

NEOHEIDNISCHE STRÖMUNGEN

Bevor wir uns der zersplitterten hermetischen Szene zuwenden, widmen wir uns zunächst einer magischen Richtung, mit der ihr vermutlich weniger vertraut seid – dem Neoheidnismus, auch Neopaganismus genannt. Die Unterschiede zwischen den magischen Traditionen der Neoheiden sind erheblich feinerer Natur.

Seit dem Anbeginn der Menschheit befinden sich spirituelle und religiöse Überzeugungen in einem ewigen Zyklus – sie gewinnen Anhänger, sie verlieren Anhänger und werden dann neu entdeckt. Die Menschen suchen immer nach Antworten, und die Sechste Welt wirft jede Menge Fragen auf. Das Erwachen stürzte jede bekannte Region in ein Chaos und ließ Überzeugungen und alte Glaubensrichtungen wiederaufleben, die niemals wirklich gestorben waren. Bedenkt man die manifestierte Macht vieler alter animistischer Riten, so verwundert es kaum, dass der Neopaganismus – hier verstanden im weitesten Sinne, von spirituellen Naturkulten bis hin zu klassischen und schamanistischen Glaubensrichtungen – viele Leute praktisch magisch anzog. Nach nunmehr rund fünfzig Jahren dürfte klar sein, dass das Neoheidnismus nicht nur eine vorübergehende Erscheinung ist. Wicca, Druidismus und andere alte Glaubensrichtungen, die ihre Wurzeln im alten Europa haben, durchdringen mittlerweile alle Aspekte der europäischen Gesellschaft.

Dessen ungeachtet betrachten viele Europäer die Naturmagie als Zauberei zweiter Klasse. Die Karls-Universität in Prag und die Erfurter Universität in der ADL sind die einzigen akademischen Einrichtungen, die höhere akademische Grade in Naturmagie verleihen. Letztlich ist es sogar noch stärker den Bemühungen der Anhänger der magischen Einheitslehre als den Naturzauberern selbst zu verdanken, dass sich dieser Zustand langsam verbessert.

• Man kann nicht wirklich über „das“ Heidentum sprechen, ohne dabei nicht eine gewisse Verallgemeinerung in Kauf zu nehmen. Das nordische Ásatru und Wicca mögen vielleicht einige Gemeinsamkeiten haben, aber philosophisch betrachtet liegen Welten zwischen ihnen. Die Anhänger der Ásatru folgen einer Glaubensrichtung mit kriegerischem Hintergrund, während für die Wiccias die Natur und das Gleichgewicht aller Dinge die höchsten Güter sind.

• Socio Pat

• Das kommt darauf an, über welche Wiccias man redet. Die tollwütigen Feministinnen der Sie haben ein äußerst radikales Verständnis der Göttin und sind nicht weniger gewalttätig als eine Go-Gang der Raubritter.

• Neostradamus

• Ob Ultra-Feministinnen oder Neo-Ludditen, natürlich gibt es auch unter den Wiccias einige Extremisten. Obwohl sie alles andere repräsentativ für ihre Religion sind, besitzen sie eine größere Öffentlichkeit und sorgen dafür, dass wir anderen Wiccias einem ziemlich miesen Ruf haben.

• Labrys

Selbst der spießigste Hermetiker wird zugeben, dass Magie, Religion und Kultur miteinander zu tun haben. Man darf nicht

vergessen, dass neopaganistische Überzeugungen ebenfalls Religionen sind, bei denen zwar die Magie eine wichtige Rolle spielt, aber eben auch nur einen Teilaspekt darstellt. Und obwohl die meisten kein gemeinsames Weltbild teilen, folgen sie doch einer vergleichbaren magischen „Tradition“ – einem begrifflichen Rahmen bzw. ein bestimmtes Verständnis von Mächten, Symbolen und Beziehungen. Es ist dieser Rahmen, der es neoheidnischen Zauberern ermöglicht, ihren Willen zu fokussieren und zu bewirken, was sie eben bewirken. Der Glaube verschafft den Neoheiden also ein metaphysisches „Paradigma“ (so würden es die Wissenschaftler bezeichnen) in Hinblick auf das Wesen des Manas, auf die Anwendung von Magie und den Ursprungs der Geister. Und genau dieses Paradigma macht Neoheiden auch äußerst tolerant gegenüber Erwachten. In den meisten neoheidnischen Gesellschaften werden Erwachte mit großer Wertschätzung behandelt und erfüllen oft sogar die Pflicht eines spirituellen Anführers.

• Das hängt von der jeweiligen Glaubensrichtung ab. In den meisten druidischen Gemeinschaften gelten Erwachte als „von den Göttern berührt“ und nehmen deshalb oft eine Position an der hierarchischen Spitze ein. Auch die Anhänger der Ásatru betrachten ihrer Zauberer als „von den Göttern auserwählt“, weshalb sie oft Priester genannt werden. Wicca-Coven wiederum schätzen die Individualität sehr hoch und bewahren in ihrer Hierarchie meist ein ausgeprägtes Gleichgewicht zwischen magisch aktiven und weltlichen Anführern.

• Malleus

• Diese Typen glauben also wirklich daran, dass Thor und Zeus uns von dort oben beobachten?

• GnuB

• Ja und nein. Es gibt einige Kulte und Gemeinschaften, die sich strikt an die alten Sitten halten, während andere wiederum glauben, dass die alten Götter eher menschliche Archetypen oder auch Avatare elementarer Mächte darstellen. Beide habe ich schon erlebt, aber ich würde niemals sagen, dass ein Standpunkt besser ist als der andere.

• Magister

• Du würdest anders denken, wenn du gesehen hättest, wie Thor auf seinem Streitwagen über ein Viking Game hinwegfegt. Ich habe mir fast in die Hosen gemacht!

• Hagar

• Hey Hagar, was hältst du davon, an einem dieser Entzugsprogramme teilzunehmen, die von der Skandinavischen Union angeboten werden?

• Red Erik

Die Beziehung eines neoheidnischen Zauberers zu seiner Gottheit ähnelt zwar der Verbindung eines Schamanen zu seinem Totem, ist aber ein wenig komplexer. Während unter den amerikanischen Ureinwohnern weitgehend Einverständnis darüber besteht, was die höheren Mächte sind und wofür sie stehen, ist dies bei den Neopaganisten nicht der Fall. Jede Entität hat ihre eigene substantielle Mythologie und bietet ein weitaus komplexeres philosophisches Gerüst als die primitiven Archetypen der amerikanischen und afrikanischen Totems. Obwohl einige Heiden einen präkeltischen schamanistischen Glauben haben (beispielsweise die Wilden Druiden im nördlichen Großbritannien) und schamanistischen Tier- und Naturtötems folgen, haben sich die meisten von ihnen den elementaren Gewalten,



besonders den Göttern gewidmet und ganze Pantheons für sich wieder entdeckt oder sogar ihre heidnische Überzeugung mit hermetischen Ritualen ergänzt, um verlorene Rituale zu ersetzen.

Diese Vielfalt tritt besonders deutlich zu Tage, wenn man die verschiedenen Zauberer betrachtet, die sich derselben Gottheit verschrieben haben. Für den einen nordischen Goden mag Wotan der Allvater sein, Inbegriff aller Weisheit, während er für einen anderen der Kriegsgott ist, der ihn in die Schlacht führt. Überraschenderweise werden diese verschiedenen Interpretationen im gleichen Maße von der jeweiligen Gemeinschaft respektiert, denn sie werden als die Hingabe an verschiedene Aspekte derselben Macht betrachtet.

Parasoziologen haben den Begriff „Idol“ geprägt, um die verschiedenen Aspekte der neoheidnischen Zauberer und ihres Verhältnisses zu einem Schutzpatron zu beschreiben. Die Wissenschaft betrachtet diese „Idole“ lediglich als mentale Konstrukte, die den Zauberern dabei helfen, ihre Magie zu wirken, nicht aber als Geister oder Gottheiten. Diese Angelegenheit ist Gegenstand einer leidenschaftlichen Debatte.

• Ich vergeude meine Zeit nicht mit der Frage, ob Wotan real ist oder nicht. Ich lasse meine Zaubersprüche für mich sprechen.
• Heimdall

• Ob es dir gefällt oder nicht, dieses Problem ist bis heute ungeklärt. Ist er wirklich ein Gott oder ein Konstrukt deines eigenen Geistes? Professor Miles Swinburnes Habilitation – „Metaphysik der Götter und Menschen“ – ist noch immer eine Pflichtlektüre für Studenten der Vergleichenden Thaumaturgie, und Jahr für Jahr erscheinen Tausende von Seiten mit neuen Argumenten.

• Silicon Mage

Ganz allgemein betrachtet sollte man einen neoheidnischen Zauberer eher im Zusammenhang mit seiner Religion sehen, nicht nur ihn allein. Während der nordamerikanische und afrikanische Schamanismus extrem individuelle Praktiken beinhaltet, ist die europäische Naturmagie stärker an der Gemeinschaft orientiert. Die meisten europäischen Naturzauberer sind Mitglieder in magischen Gruppen, die den gleichen Glauben teilen wie sie (Zirkel, Coven, Kreise oder Hütten), zumindest aber in neoheidnischen Organisationen mit derselben Ausrichtung. Größere Gruppen wie die Französische Druidische Restauration, die Neue Druidische Bewegung in Großbritannien und der Great Grand Coven in Deutschland besitzen enormen Einfluss in kulturellen und politischen Bereichen.

• Das stimmt. Der Weise Zirkel bildet das Herz des deutschen Wicca-Kultes. In Skandinavien ist die Aesir-Gemeinschaft die treibende Kraft der Ásatru-Bewegung, der viele magisch aktive Guden und Gydje-Priester angehören.

• Kopke

• Obwohl viele Druiden und weltliche Mitglieder der Neuen Druidischen Bewegung in Großbritannien keine wirklichen Heiden sind, erkennen sie die Macht und Symbolik der alten Traditionen an und berücksichtigen sie auch bei ihren hermetischen Praktiken. Die Keltischen Druiden in Vereinigten Königreich, Tir na nÓg und Frankreich dagegen haben eine vorchristliche Religion und führen viele der alten Rituale durch.

• Wednesday

• Sie würden die „alten Rituale“ nicht einmal erkennen, wenn man sie ihnen auf die Stirn tätowiert! Die letzten Druiden sind vor Jahrtausenden ausgestorben.

• O'Reilly

• Wirklich?

• Myrddin

• Ihr vergesst Extremisten wie Winternight und magischen Faschisten wie das Runenthing.

• Audun

• Ihr solltet euch darüber im Klaren sein, dass diese Typen die alten Pfade in ihrem Herzen tragen – und ich meine jetzt nicht die durchgeknallten Vereine wie Winternight und so weiter. Es gibt jede Menge intelligenter Menschen bei den Neoheiden. In Skandinavien wimmelt es von anständigen Leuten, die den Glauben und die Philosophie der Aesir-Gesellschaft annehmen.

• Munin

HEXEN IM JAHR 2064

Für jene unter euch, die mich nicht aus dem Magicknet kennen: Ich bin das, was man in der Alten Welt gemeinhin „Straßenhexe“ nennt. Was bedeutet das? Nun, das ist eine weniger formal ausgerichtete magische Richtung bzw. Sammelbegriff für die unterschiedlichsten Straßenmagier und Straßenschamanen. Ich betone das ausdrücklich, weil der Begriff „Hexe“ in Europa sehr großzügig verwendet wird. Die erste Sache, an die viele Europäer (selbst in den Schatten) denken, wenn man sie nach nichthermetischer Magie fragt, ist Hexenkunst – und das aus einem guten Grund. Die am meisten verbreitete nichthermetische Tradition in Europa ist nämlich tatsächlich die Magie von Hexen in ihren unterschiedlichen Ausprägungen – Wicca-Magie, traditionelle Hexenkunst und den Mischmasch-Stil der Straßenhexen.

Wicca-Magie

von Persephone

Ich könnte mich daran gewöhnen. Zuerst die Helix-Crew, jetzt verlangen Mime und Captain Chaos nach mir. Ich muss beliebter sein, als ich dachte. Ich beginne meine Ausführungen, indem ich betone, was viele Leute oft vergessen: In den meisten Teilen Europas ist Wicca eine offiziell anerkannte Glaubensrichtung, die unter großen religiösen Bewegungen den vierten Rang einnimmt – direkt nach dem Katholizismus, dem orthodoxen Christentum und dem Islam. In Deutschland, den Niederlanden, Großbritannien und in der Tschechischen Republik (wo ich meine Wurzeln habe) erfreut sich Wicca sowohl bei den magisch Aktiven als auch bei den Weltlichen großer Beliebtheit. Wegen des konservativen Katholizismus in Spanien und Italien sind die Menschen im südlichen Europa leicht voreingenommen gegenüber den Wiccias.

Für diejenigen, die in den letzten hundert Jahren in einer Höhle gelebt haben: Wicca ist eine Religion der Fruchtbarkeit, welche die Verehrung der heiligen Natur zum Inhalt hat, ähnlich dem Druidismus, wenn auch mit kleinen Unterschieden. Der größte Unterschied ist vermutlich die persönliche Hingabe der Wicca-Anhänger zur Großen Mutter und zum Gottvater sowie die tiefe innere Überzeugung, dass jedes menschliche Wesen einen Funken der „Begabung“ besitzt. Ungeachtet der grundsätzlichen Besinnung zu den alten Pfaden entspringt unser Glaube ebenso sehr aus der Spiritualität des neunzehnten und zwanzigsten Jahrhunderts wie aus einem modernen New-Age-Weltbild, dem zeremoniellen Hermetizismus und natürlich auch den alten Überlieferungen.

Erwachte und weltliche Wicca schließen sich traditionell in Coven und Zirkeln zusammen, die aus höchstens dreizehn Mitgliedern bestehen. Obwohl oft das Gegenteil behauptet wird, haben viele Coven eine urbane Ausrichtung, denn unsere Religion lebt in den Plexen des gesamten europäischen Kontinents.



• Selbstverständlich gibt es nicht „die“ Wicca-Religion. Von allen neoheidnischen Überzeugungen handelt es sich bei Wicca um die Vielfältigste und in ihren Ausprägungen am meiste zersplitterte Glaubensrichtung. Es scheint fast so, als hätte jeder Coven seine eigenen Überzeugungen und sein eigenes Weltbild.

• **Green Lady**

• Aus diesem Grund ist die Wicca-Religion auch bis heute nicht offiziell anerkannt worden. Pluralismus ist eine gute Sache – bis zu einem gewissen Punkt.

• **Door**

Wicca hat kein einheitliches Glaubensbekenntnis. Wicca besteht vielmehr aus einer Reihe von unterschiedlichen Untertraditionen oder Linien, wie wir es nennen. Was haben Wicca dann gemeinsam? Nun, mehrere Elemente unseres Glaubens sind so weit verbreitet, dass man sie wohl als Gemeinsamkeit aller Wiccas betrachten kann.

- **Der Glaube an die Göttin und den Gottvater**, die das Gleichgewicht der Mächte in unserem Herzen und der Natur selbst verkörpern. Verschiedene Gruppierungen haben unterschiedliche Beziehungen zu diesen beiden Mächten, aber die meisten Wiccas verehren Beide.
- **Die Überzeugung, dass Magie die Essenz aller Dinge ist.** Magie ist eine neutrale spirituelle Macht, die von Natur aus weder gut noch böse ist und alles durchdringt.
- **Die Wiccan-Rede**, auch bekannt als das Hexencredo, ist im Grunde genommen eher ein ethischer Verhaltenskodex als ein Gesetz und kann in einem einzigen Satz zusammengefasst werden: „Füge niemanden Schaden zu und tu, was du willst“. Bei der Interpretation dieses Satzes gibt es jedoch große Unterschiede.
- **Das Gesetz der dreifachen Rückkehr**, genannt auch das Gesetz der Drei oder das Dreifachgesetz, als eines der Vermächtnisse der alten Welt. In seiner bekanntesten Form lautet es sinngemäß: „Die dreifache Regel sei dein leitender Faden. Was du auch tust, fällt dreifach auf dich zurück. Diese Regel du sollst stets bei dir behalten, denn so wie du es hast gesät, wirst du es selbst erhalten.“

Wicca steht außerhalb der hermetischen und schamanistischen Regeln. Beide Pfade gelten bei den Wiccas als gleichberechtigte Ausprägungen der „Macht der Weisen“, die der Steuerung der natürlichen Erdenergien dient. Ich wurde in der häufigsten Form der Wicca-Kunst ausgebildet – der Gardner-Tradition, die dem Hermetizismus ähnelt. Der andere große Zweig der Wicca, die Natur- und Fruchtbarkeitsriten der Hexen, die die Göttin verehren, ist das direkte Gegenstück und ähnelt eher dem Schamanismus. Es gibt zahlreiche andere Linien, von den feministischen Dianischen Wicca (benannt nach der Göttin Diana) bis hin zu den keltischen Wicca, die viele Gemeinsamkeiten mit den Pantheon und Symbolen des Druidismus haben. Die „Eklektiker“ unter uns kombinieren die Stile und Überzeugungen verschiedener Richtungen zu einer eigenen Richtung und ähneln damit in gewisser den Chaosmagiern. Gezänk unter diesen Linien ist durchaus normal, bemühen sich die unterschiedlichen Wicca-Richtungen nicht darum, den anderen immer um eine Nasenlänge voraus zu sein und unterscheiden sich hierin deutlich von den hermetischen Schulen und Studienkreisen.

• Alle Wicca-Linien haben unterschiedliche Vorlieben in Sachen Magie. Wiccas neigen dazu, sich den Linien anzuschließen, bei denen sie sich am wohlsten fühlen.

• **Imagica**

• Gardnerische Wiccas haben eine strenge Hierarchie. Viele Geheimnisse sind nur Eingeweihten vorbehalten. In einigen Staaten, zum Beispiel in Deutschland oder der Tschechischen Republik, dienen Hexencoven als geweihte hermetische Gruppen der Wicca-Anhänger.

• **Bookworm**

• Die Dianische Tradition wurde in den siebziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts von Zsuzsanna Budapest gegründet und ist stark feministisch ausgerichtet. Viele dianische Coven nehmen nur weibliche Mitglieder auf und konzentrieren sich in ihren Rituale auf die Göttin. Obwohl nicht alle so extrem sind wie die Sie gibt es durchaus einige radikale Coven, die den Gottvater völlig ignorieren.

• **Socio Pat**

• Die meisten Wiccas glauben auch an die Unsterblichkeit der Seele und das karmische Gleichgewicht.

• **Green Lady**

• **Karmisches was?**

• **Kid Code**

• **Karmisches Gleichgewicht** – „Was kommt, das wird auch gehen.“ Obwohl dies für alle Dinge im Leben gilt, glauben viele, dass es sogar den magischen Entzug erklärt. Wenn ein Zauberer Energie manipuliert, muss er einen Preis dafür bezahlen. Je größer die Energie, desto größer der Preis.

• **Green Lady**

Obwohl Wicca die größte neoheidnische Tradition Europas ist, hat sie nicht den politischen und sozialen Einfluss, den man erwarten würde. Ursachen sind die fehlende zentrale Organisation, das interne Gezänk, schlechte Publicity und der Widerstand der organisierten Religionen. Die meisten Wicca-Gemeinschaften sind klein und dezentral organisiert. Die deutschen Wicca sind noch am besten organisiert. Sie sind untergliedert in Coven, Grand Coven und einen Great Grand Coven. Grand Coven üben keine Befehlsgewalt über die regionalen Coven aus, sondern koordinieren sie vielmehr. Der Great Grand Coven vertritt alle Coven und wirkt sein Gewicht auf nationaler Ebene in die Waagschale.

Werkzeuge der Wicca

Nun, woran erkennt man einen oder eine Wicca? Ich selbst würde sagen, Wiccas sind nicht besonders auffällig. In der Tat fügen sie sich meist gut in die Gesellschaft ein und passen sich dabei ohne Probleme an. Während der Rituale tragen sie schlichte dunkle Roben mit Schnüren, die ihren Initiationsgrad erkennen lassen. Im Alltag dagegen tragen sie überwiegend praktische und bequemere Kleidung. Zu ihren Erkennungszeichen gehören das Pentakel, sichelförmige Medaillons, Armbänder, Tätowierungen (sie sind zwar kein Muss, aber ziemlich verbreitet) und eine Athame – einen Ritualdolch (der wegen seiner Größe in einigen Ländern als Stichwaffe verboten ist).

Wiccas aller Linien verwenden eine Reihe von Foki und rituellen Paraphernalia, die sowohl aus der schamanistischen als auch aus der hermetischen Tradition stammen: die traditionelle Athame, die Bolline (ein Schneidemesser mit weißem Griff, das für die Zubereitung von Kräutern und rituellen Materialien benutzt wird), das Schwert (meist ein rituelles Schwert, das oft einem ganzen Coven gemeinsam gehört), der Zauberstab (für das Manipulieren des Manas und das Anrufen von Geistern) und der Kelch (mit starker symbolischer Macht, besonders typisch für die Göttin). Ein eindeutiger Bestandteil des hermetischen Erbes der Wiccas ist die Pflege eines Buches der Schatten, das als Zau-



berbuch und hermetische Bibliothek, aber auch als Verbindung zu dem Avatar des jeweiligen Covens client (zumindest bei magischen Gruppen). Auch Kerzen, Stäbe, große Kessel und Broschen sind ziemlich gebräuchlich. Fetische und rituelle Gegenstände, die in der Bretagne, in Marienbad und Osteuropa handgefertigt werden, sind bei Wiccias besonders beliebt und die meisten dieser Gegenstände kann man bei jedem Taliskrämer finden.

• Die Verfügbarkeit dieser Gegenstände ist unterschiedlich, je nachdem, wo man nach ihnen schaut. Während die meisten Taliskrämer in Deutschland und den Niederlanden alle handelsüblichen Wicca-Werkzeuge führen, operieren Wicca-Läden in Lissabon eher versteckt in kleinen Gassen und Hinterhöfen. Wenn ihr in Madrid oder Rom nach einem Wicca-Laden sucht, wünsche ich euch viel Glück.

• Restelo

• Es gibt einen profitablen Schwarzmarkt mit arkanen Gegenständen in Osteuropa, der über die Tschechische Republik abgewickelt wird. Die Doanescu-Rumänen haben das Sagen, aber die Cherkezov-Vory und albanische Syndikate versuchen, den eigenen Marktanteil auszubauen. Der Schmuggel ist ziemlich einträglich, wenn man bereit ist, sein Leben zu riskieren.

• Persephone

Traditionelle Hexenkunst

von Willow

Ihr alle habt schon einmal von den Zeichen und Merkmalen meiner Kunst gehört – Schutzauber, Amulette, Flüche, das böse Auge, Kräuter und Geburtshilfe. Dies alles sind Aspekte einer eigenen Annäherung an die Hexenkunst, die traditioneller und erheblich älter ist als Wicca-Magie. Hexen wie ich gehören nicht zu einer formalen Tradition, zumindest nicht mehr als ein durchschnittlicher Chaosmagier auf der Straße. Traditionelle Hexen reden nicht gerne über ihr Wirken. Sie sind oft Einzelgänger. Was mit mir ist? Nun, ich bin ein modernes Mädchen und obwohl ich meine Geheimnisse nicht ausplaudern werde, habe ich kein Problem damit, Mime zu helfen.

Weise Frau (Deutschland), Sorcière (Frankreich), Strega (Italien), Bruja (Spanien) oder Bruxa (Portugal) – dies sind nur einige der Namen, unter denen wir in ganz Europa bekannt sind. Thaumaturgische Experten nennen uns „traditionelle Hexen“. Wir sind die wahre Tradition an der „Basis“ von Europa, die weisen Frauen – Hebammen, Wahrsagerinnen, Naturheilerinnen, alte Weiber und spirituelle Führerinnen – in den Seitenstraßen und Gassen der Pleye und Dörfer. Unsere Wurzeln befinden sich bei den Minderheiten, den Unterprivilegierten und auf dem Land. Unsere Kunst wird bestenfalls betrachtet wie alternative Medizin im vergangenen Jahrhundert, schlimmstenfalls als Scharlatanerie verachtet.

• Viele Südeuropäer, die öffentlich die Hexerei an den Pranger stellen, pflegen eine seltsame Hassliebe zu traditionellen Hexen. Hexerei ist hier eine Ergänzung zur herrschenden katholischen Geisteshaltung und obwohl diese Glaubensrichtungen oft miteinander in Konflikt geraten, haben die Leute kein Problem damit, bei der Hexe um die Ecke auf einen Sprung hereinzukommen, um einen Trank zu kaufen oder einen Konkurrenten mit einem Fluch belegen zu lassen.

• Ozzie

Ich möchte an dieser Stelle ausdrücklich feststellen, dass wir keine Wiccias sind. Der Begriff Wicca bezeichnet ein bestimmtes Glaubenssystem und eine bestimmte Form der Verehrung, und

in Wirklichkeit entsprechen die meisten Hexen eher dem Bild der mit Flüchen um sich werfenden alten Frau aus dem Märchen als dem eines Neoheiden. Es gibt katholische, orthodoxe, protestantische und muslimische Hexen. Wieder andere Hexen gehören keiner organisierten Religion an, obwohl sich in vielen unserer magischen Instrumente und Utensilien eine große Nähe zur Religion und zum Glauben finden lässt. Wir sind bekannt dafür, dass wir keine Gewissensbisse haben, wenn es darum geht, christliche, neoheidnische und hermetische Symbolik bei unseren Zaubern und Beschwörungen einzusetzen. Wenn es funktioniert, dann benutzen wir es auch.

Ein weiterer Unterschied zu den Wiccias besteht darin, dass traditionelle Hexen fast ausschließlich Frauen sind (zumindest in diesem Teil der Welt). Unser Wissen wird seit Generationen mündlich von den Hexen an ihre Schülerinnen weitergegeben. Ausnahmen sind selten und kommen nur dann vor, wenn eine Hexe keine weibliche Nachfolgerin findet und ihre Linie vom Aussterben bedroht ist.

• Die Magie der Roma weist viele Ähnlichkeiten mit der traditionellen Hexenkunst auf und Zigeuner und Hexen wurden in der Vergangenheit allzu oft in einen Topf geworfen und gemeinsam verfolgt.

• Ambassador

Hexen lehnen die rituellen Paraphernalia der Wicca und der hermetischen Hochmagie ab und wirken ihre Magie durch die heilige und subtile Macht der Erde mit Hilfe von Anrufungen, Tränken und Geistern. Wir bevorzugen es, Naturmedizin mit mächtiger Magie, subtilen Zaubersprüchen und fundamentaler Psychologie zu verbinden. Man sieht uns nicht oft in der Schattengemeinschaft, aber wenn man den Pfad einer Hexe kreuzt, solltest man ihr mit Respekt begegnen. Wir mögen von Natur aus nicht gerade großspurige Zauberinnen zu sein, doch unsere Macht sollte man deshalb nicht in Frage stellen. Vielleicht erschlage ich dich nicht auf der Stelle mit einem Feuerball, aber du könntest unangenehm überrascht sein, wenn du bei unserer nächsten Begegnung plötzlich Wassermolche ausspeien musst.

• Und ihr solltet besser glauben, dass die Hexenzauber funktionieren. Nach einer Begegnung mit mehreren Lusiada-Schlägern war ich ziemlich hinüber und ich begann übel zu hinken. Schließlich befolgte ich den Rat eines Freundes und besuchte eine Bruxa. Sie kochte mir einen Trank, der meine Schmerzen lindern und meinem Bein die frühere Beweglichkeit zurückgeben sollte. Es hat mich eine Menge gekostet, aber es war jeden Cent wert.

• Xunga XL

• Eine Theorie aus Prag besagt, dass traditionelle Hexenkunst ursprünglich eine mittelalterliche Form der Chaos- oder Straßenzauberei war, die Elemente verschiedener Traditionen und Philosophien zu etwas Einzigartigem verband. Klingt nach der ursprünglichen Form einer großen Einheitstheorie der Magie.

• Acolyte11

• Die Vorstellung, dass ein paar alte Weiber den Eierköpfen in akademischen Spitzhüten bei der Suche nach einer metaphysischen Wahrheit um mehr als eintausend Jahre voraus sind, amüsiert mich extrem.

• Bookworm

Besonderheiten unserer Kunst

Obwohl einige traditionelle Hexen voll entwickelte Zauberinnen sind, nähern sich die meisten meiner Schwestern ihrer Kunst



auf eine einzigartige Art und Weise. Unser Verständnis von Magie unterscheidet sich ein wenig von dem anderer Traditionen. Wir glauben, dass eine zu große Einflussnahme auf das Geschehen in der Welt das Missfallen der Mächte erregt (wer oder was auch immer dies sein mag). Anstatt die Hexerei wie ein Hermetiker, ein Wicca oder ein Schamane zu erlernen, erwerben wir während unserer Ausbildung eine weitaus subtilere Herangehensweise an die Magie. Deshalb verdienen viele meiner Schwestern ihren Lebensunterhalt auch mit dem Verkauf von Amuletten und Tränken.

Willows Beschreibung lässt mich vermuten, dass viele traditionelle Aspektzauberinnen sind. Da es noch keine Studie über traditionelle Hexerei gibt, lässt sich diese Theorie aber schwer nachweisen. Das liegt wahrscheinlich daran, dass viele arrogante Wissenschaftler und Behörden nicht begreifen, dass „anders“ nicht gleichbedeutend mit „schlechter“ ist. Einige Wissenschaftler behaupten sogar, dass Hexen ihre Begabung nur vortäuschen.

• Silicon Mage

Diese Idioten! Eine süße junge Hexe in Sarajevo verzauberte während meines Ausflugs in den Balkan meine Lieblingswaffe. Das hat mir schon mehrfach den Hintern gerettet.

• Flak Jack

Ich habe einmal eine Hexe in einer kleinen Stadt im Harz bei ihrer Arbeit beobachtet. Der Fluch, den sie webte, war keine normale Bindung eines Zauberspruches. Sie webte eine Art astrales Konstrukt, eine Matrix, wenn ihr so wollt, in die sie den Zauber bis zu seiner Auslösung speicherte. So etwas habe ich noch nie zuvor gesehen.

• Magister

Vielleicht ist die Verachtung, mit der Magier den Hexen üblicherweise begegnen, nicht so simpel wie es scheint. Es kursieren Gerüchte, die besagen, dass es Hermetiker gibt, die Originalformeln „entdecken“ und veröffentlichen, die magische Praktiken erklären, die Hexen schon seit vielen Jahren anwenden. Verankerungsmagie könnte das offensichtlichste Beispiel hierfür sein.

• Miss Tick

Ich pfeife auf dich und den Besen, auf dem du reitest.

• Schiller Undergrad

Strassenhexen

von Mime

Wann ist eine Hexe nun eigentlich keine Hexe? Wenn es eine „Straßenhexe“ ist. Straßenhexe nennen die Europäer einfach einen Stadtschamanen oder einen Straßenmagier, der am Rande der normalen Gesellschaft lebt. Es ist ein Oberbegriff für jeden Zauberer, der sein Dasein auf den Straßen unserer Plexe fristet. Die Bezeichnung, die ursprünglich als Beleidigung gedacht war, tragen Leute, die wie ich sind, heutzutage mit Stolz.

Zu uns gehören die unterschiedlichsten magischen Spielarten: Freigeistige Wiccas, autodidaktische Straßenmagier, traditionelle Hexen, Chaosmagier und auch Schwarzmagier. Obwohl wir eine desorganisierte Bande von Einzelgängern sind, gibt es keinen Plex in Europa, in dem man nicht einen Straßenhexen-Coven findet. Wir sind die Aussteiger, die Unabhängigen, die Runner und die Händler. Deshalb stellen wir auch die Mehrheit der magisch Aktiven in den europäischen Schatten und auf den Straßen von Paris, Frankfurt und Wien. Zu uns gehören auch viele unabhängige Taliskrämer und Schieber, die sich auf arkane Waren spezialisiert haben.

• Vergesst nicht, dass die meisten Europäer dem Wicca-Brauch folgen und den Begriff „Hexe“ sowohl für weibliche als auch für weibliche Zauberer verwenden. Er wird heutzutage aber nicht mehr für weltliche Wiccas verwendet.

• Willow

Anders als Neoheiden und andere Zauberer sind Straßenhexen eher Einzelgänger – zu sehr auf sich selbst gestellt, um einer der strengeren Traditionen zu folgen.

• Socio Pat

Stimmt. Wenn sie sich zusammenschließen, bilden sie meistens multitraditionelle magische Gruppen. Mit Zauberern anderer Traditionen kommen sie weitaus besser klar als ein durchschnittlicher spießiger Hermetiker oder Druide.

• Ergo Sum

Notwendigkeit verpflichtet.

• Leoric

Die Camden Irregulars im nördlichen London sind eine solche Gruppe. Zu ihren Mitgliedern gehören einige Straßenmagier, ein oder zwei Druiden, einige paar Adepten und sogar ein haitianischer Houngan. Einige von ihnen sind in den Schatten aktiv, aber hauptsächlich ist die Gruppe damit beschäftigt, in Camden den Frieden zu wahren, wenn die Proteste die Cops in die Knie zwingen. Entweder sind sie mit Pendragons Jungs verbündet oder Ehrenmitglieder beim Anarchistischen Schwarzen Kreuz – es kommt ganz darauf an, wen man fragt.

• Citizen Rat

Solche Gruppen findet man in fast allen Plexen. Die Autonomen Hexen, eine Anarchistengruppe in Ostberlin, und die Grüne Zelle Laudstall in Amsterdam sind ähnlich politisierte Gruppen. Es gibt noch viele weitere Gruppen dort draußen.

• Magocrat

Um die Dinge noch komplizierter zu machen – genau, wie wir es mögen – gibt es auch keinen vorherrschenden Stil unter den Straßenhexen. Wir sind zu sehr ein zusammengewürfelter Haufen, als dass wir solche Aussagen machen könnten. Bis ihr danach fragt, werdet ihr niemals erfahren, ob dieser Typ namens King Rat, der euch von eurem Schieber als eure Straßenhexe vorgestellt wurde, ein Rattenschamane oder ein Houngan ist.

Ein neuer Trend unter Stadtschamanen und anderen Straßenarten in der Helix ist das Zurechtzimmern eigener Patchworkphilosophien aus verschiedenen magischen Traditionen, fast wie es die Chaosmagier machen. Ich persönlich habe nicht viel übrig für diesen Mischmasch. Mein Verstand setzt einfach aus, wenn ich versuche, neoheidnische spirituelle Systeme mit gnostischen Erschaffungsmythen zu kreuzen oder kaballistische und Wicca-Rituale mit klassischem Symbolismus zu verbinden; aber Straßenhexen haben ein Sprichwort: „Das Glück bevorzugt das, was funktioniert.“

Straßenhexen sind in den Schatten ziemlich verbreitet, weil ihre Stile und Persönlichkeiten nicht wirklich mit der typischen Konzernphilosophie zusammenpassen. Aber glaubt ja nicht, dass sie alle autodidaktische Zauberschleudern sind. Mehr als nur einige unter ihnen haben einen echten „Dr. thaum.“ in ihrem Namen gehabt, bevor sie durch das Schattengitter gefallen sind.

• Persephone



DRUIDEN

von Erwen

Genau wie alle Dinge in der Natur ist der Pfad des Druiden nur schwer greifbar. Wir sind die Hüter der Erde für die höheren Mächte. Wir sind ihre Wächter und Heiler, doch wir sind auch die Wahrer des Gleichgewichtes zwischen Natur und Menschheit. Anders als viele Leute glauben, verstehen die Druiden diese Verbindung als eine symbolische Beziehung und nicht als blinde Verehrung der Natur.

Es gibt eindeutige Beweise dafür, dass der Druidismus bereits vor der keltischen Kultur existierte. Einige Gelehrte glauben an Wurzeln im paleolithischen Schamanismus oder in der Kultur der Indogermanen, während andere behaupten, dass der Ursprung der Druiden in der mysteriösen vedischen Kultur liegt, die die Völker im Indus-Tal besiegt und den Hinduismus begründet hatte. Auch, wenn Streit über die Frage herrscht, wer als Erstes über den druidischen Pfad gestolpert ist, besteht unter den meistern Historikern weitgehend Einigkeit über die Tatsache, dass die Kelten den frühen Druidismus übernahmen, ähnlich wie ihre eigene Kultur vom Christentum verschlungen wurde. Die Hinweise auf den alten Druidismus stammen nicht von den Kelten, sondern von den Kulturen des Altertums, die auf sie stießen, beispielsweise den Römern. Seit Jahrhunderten schon suchen Gelehrte, Mystiker, Historiker und Erwecker nach den Geheimnissen der druidischen Kultur und sie alle haben ganz allmählich das Puzzle zusammengefügt, dass das Bild den heutigen Neo-Druidismus ergibt.

Obwohl wir möglicherweise niemals erfahren werden, auf welchen Pfaden die Menschen des Altertums wandelten, versuchen wir doch, den Grundlagen ihres Erbes zu verstehen und ein spirituelles System zu errichten – eine Religion und eine Magie, die ihr Wohlwollen finden würde. Gleichzeitig suchen wir nach einem Glauben, der den Bedürfnissen der modernen Menschheit und der Erde, auf der sie lebt, zu dienen in der Lage ist.

Wir sind der Überzeugung, dass die Kräfte des Ich (Intellekt, Gefühl, Intuition, Instinkt und Fleisch) mit Hilfe der Geheimnisse der Initiation (Weisheit, Liebe und Macht) verfeinert werden und zum Wohle der Gesellschaft eingesetzt werden sollten. Wir glauben an die Unsterblichkeit und an die Seelenwanderung. Wenn die Seele ihren Aufenthalt auf der Erde beendet und stirbt, steigt sie empor zu den höheren Ebenen, wo sie ruht, bis sie wieder geboren wird und wieder nach Abred zurückkehrt – in die materielle Welt. Die Aufgabe der Druiden besteht darin, die Verbindung zwischen unsrer aller Leben und dem Geist des Landes zu verstärken, um die Tore zwischen der Seele und den höheren Mysterien zu öffnen. Aus diesen dünnen Wurzeln ist die gewaltige Eiche des heutigen Druidismus entstanden, eine der größten schamanistischen Traditionen Europas, die zwei große Zweige hat: den Keltischen Druidismus und den so genannten „Wilden“ Druidismus.

Keltische Druiden folgen einem pantheistischen Naturglauben, bei dem die keltischen Gottheiten die Uravatare der elementaren Natur sind. Die Wilden Druiden dagegen folgen einer äußerst urzeitlichen Totemtradition, die angeblich noch aus der Zeit vor dem keltischen Einfluss stammt.

Erwen hat die Danaan und ihre Pervertierung der keltischen Mythologie und die Neue Druidische Bewegung vergessen, die sich der druidischen Symbolik wegen ihrer inhärenten mystischen Macht bemächtigt haben, in Wirklichkeit aber nicht mehr als getarnte Hermetiker sind. Der viel gepriesene Schutz des Landes wurde in das egoistische Streben nach Macht und die bloße Durchsetzung von Eigeninteressen verkehrt.

• Oakthorn

Lasst uns das Bild nicht völlig verdrehen. Britische Druiden haben großartige Arbeit bei der Wiederherstellung des Landes und der Reinigung verseuchter Gebiete geleistet. Man sollte einen Obstkorb nicht wegwerfen, nur weil er ein paar faule Äpfel enthält.

• Union Jill



• Auf der anderen Seite könnte ich darauf hinweisen, das Lord Marchment – einer dieser faulen Äpfel – praktisch das ganze Land beherrscht. Ups, jetzt habe ich es schon getan.

• Anonymous Botch

Genau wie Wicca ist der Neo-Druidismus gleichzeitig eine Religion und eine magische Tradition. Er betrachtet beide Geschlechter mit derselben Wertschätzung und hat sowohl weltliche als auch magisch aktive Anhänger. Der Neo-Druidismus besitzt ein religiöses und auch ein gesellschaftliches Gerüst und er unterscheidet eindeutig zwischen weltlichen Gläubigen und dem druidischen „Klerus“ – eine Unterscheidung, die zum Beispiel die Wiccans nicht kennen. Obwohl es von Ort zu Ort gewisse Unterschiede gibt, steigen magisch aktive Mitglieder als „von der göttlichen Macht gesegnet“ praktisch automatisch zu sozial höheren Positionen empor und bekommen den Titel eines Druiden bereits als Belohnung für seine Begabung.

Wilde Druiden dagegen sind oft Einsiedler und Außenseiter und darüber hinaus sehr schamanistisch in ihren Ansichten. Sie bevorzugen es, tief in die Natur einzutauchen und von außen auf die Gesellschaft aufzupassen.

Keltische Druiden

Die keltische Variante des Druidismus, zum Teil auch Pfad des Awen genannt, besitzt mit Abstand die größte Verbreitung. Keltische Druiden sind besser organisiert und politisch aktiver als ihre Kollegen. Ihr habt vielleicht schon einmal von seiner Wiedergeburt in Tír na nÓg gehört, doch sehr weit verbreitet ist diese Richtung auch im unruhigen Vereinigten Königreich, im spanischen Galizien, in Mitteleuropa und in der französischen Bretagne, wo sie der Motor der beliebten und einflussreichen Aznevezenti drouzel Breizh (also der Druidischen Restauration) ist.

Keltische Druiden haben die alten keltischen Sitten und Bräuche in einem großen Maßstab wieder belebt – zumindest so weit ihnen dies möglich gewesen ist. Sie verehren die Heiligkeit des Landes und die Götter, Helden und heiligen Tiere des keltischen Pantheons, die sich von Land zu Land leicht unterscheiden. Ein schottischer Druide verwendet andere Namen und Rituale als ein Bretone oder ein Spanier, doch sie alle verbindet eine gemeinsame Tradition.

• Beispiele für solche pankeltischen Gottheiten sind der große Jäger Herne („Cernunnos“ auf Irisch, „Hern“ auf Walisisch), Lugos („Lugh“ auf Irisch, „Lleu“ auf Walisisch), der jugendliche Gott des Lichtes und des Feuers; Nodens („Nuada „auf Irisch, „Nudd“ auf Walisisch), Herrscher der Anderswelt und Kriegsgott; Belenos („Bäl“ auf Irisch, „Beli“ auf Walisisch), der leuchtende Gott der Sonne und Don („Danu“), die urzeitliche Flussgöttin und Mutter der Götter. Und das sind nur die Varianten auf den britischen Inseln.

• Scholar

• Vergesst nicht, dass der Überzeugung des heiligen Landes mit einem ausgeprägten Kriegerethos und einer Begeisterung für rituelles Blutvergießen einhergeht.

• O'Reilly

• Babe, suchst du Streit, oder was?

• Cailleach

Die alten Druiden waren mehr als nur Mystiker, denn sie spielten eine aktive Rolle in der Gesellschaft. Sie waren Priester und Priesterinnen, Heiler, Philosophen, Bewahrer des Wissens und Richter zugleich. Sie betrachteten sich als eine intellektuelle Kaste, deren Aufgabe darin bestand, der Gesellschaft zu dienen und

nicht darin, sie zu beherrschen. Dieser Aspekt unseres Erbes ist der Grund, warum moderne keltische Druiden es als ihr Pflicht betrachten, politische und soziale Bewegungen zu unterstützen und zu führen. Seit Jahrzehnten besitzen Druiden Macht und Einfluss in sozialen und kulturellen Bewegungen und obwohl wir für alle erkennbar verschiedene Ideologien unterstützen, sind wir uns doch über gewisse Punkte einig. In einer modernen Welt des politischen Gleichgültigkeit, der Ausbeutung durch die Konzerne und der Herrschaft der Hermetiker bevorzugen Druiden nämlich oft Bewegungen, die für die Rechte der Unterprivilegierten und den Umweltschutz eintreten.

• Die Kelten sind sich nicht annähernd so einig wie Erwachsene. Während die meisten Druiden an die traditionelle Rolle der Druiden glauben, ist eine lautstarke Minderheit der Ansicht, dass die Rückkehr zu den alten Pfaden zu lange dauert. Wo immer sie auftauchen, fordern sie eine neue Ordnung innerhalb der druidischen Bewegung, in der die drei mystischen Kästen – Druiden, Barden und Voi – die Gesellschaft bei ihrem Wandlungsprozess aktiv anführen.

• Maub

• Für jene von euch, die nicht zu den Experten in Sachen Anthropologie gehören: Voi (auch Vates oder Ovates genannt) waren die religiösen und zeremoniellen Eingeweihten, die wahren keltischen Priester. Druiden waren bei den Kelten die Mystiker und Weisen, Barden die „Geschichtenerzähler und Hüter der Geschichte“.

• Elijah

• Wo sie auch leben, sei es in Tir, in der Bretagne oder in Schottland, die Voi halten ihre wahre Aufgabe geheim und geben sich oft als Druiden aus. Ihre Rolle als Voi üben sie nur in eingeweihten Kreisen aus, die sich der „wahren“ druidischen Tradition widmen. Wenn man das Blut bei ihren Rituale sieht, dann weiß man, warum dies so ist. Natürlich werden diese Praktiken von herkömmlichen Druiden strikt abgelehnt und in der Vergangenheit gab es eine Reihe von gewalttätigen „Meinungsverschiedenheiten“.

• Carlyle

• Die Kelten hatten eine Vorliebe für die Zahl Drei. Die druidische Weisheit sollte aus drei Quellen stammen: die drei Geschenke der Musik (Schlaf, Lachen und Tränen), die drei druidischen Tugenden (Mut, Brüderlichkeit und selbstloser Dienst) und die drei großen Mächte – Feuer, Intelligenz und Leben).

• Kinder

Die Wiederbelebung des Keltentums in Europa hat unterschiedliche Formen angenommen. Der Hohe Zirkel von Alba (Schottland) ist der Überzeugung, dass die Druidenkaste den Begabten vorbehalten bleiben sollte, genau wie verschiedene kleinere Gruppen auf den Britischen Inseln. Diese Ansicht hat ernsthafte Streitigkeiten zur Folge gehabt, die bis zum heutigen Tage verhindert haben, dass die britischen Druiden eine gemeinsame Front bilden. Merkwürdigerweise nehmen einige dieser „wahren“ keltischen Zirkel in Schottland und England auch hermetische Druiden auf, solange diese zumindest einem keltischen Ethos folgen – dies könnte möglicherweise daran liegen, dass viele von ihnen politisch und gesellschaftlich wichtige Positionen innehaben.

Im Gegensatz hierzu betrachten die Anhänger der Druidischen Restauration in meiner Heimat – der Bretagne – den Begriff „Druide“ als einen Titel, den sowohl Erwachsene als auch weltliche Ältere tragen können. Aber auch hier gibt es abweichende Bräuche. Als Reaktion auf die Probleme in der Bretagne hat die Re-

stauration einen bewaffneten Arm gegründet, die Ambact. Die Abteilung bestand früher aus französischen Legionären und Veteranen aus den Eurokriegen, hat aber mittlerweile eine Reihe von Adepts angezogen, die dem Vorbild des alten keltischen Kriegers desselben Namens folgen.

• Kriegeradepts sind nicht die Einzigsten, die sich der Restauration anschließen. In der Bretagne gibt es eine lebendige kulturelle Szene mit einer Reihe von keltischen Musik- und Tanzgruppen (sowohl moderne als auch traditionelle). Es gibt auch viele Adepts des Pfades des Künstlers, die unter der Bezeichnung „Barden“ bekannt sind.
• Leoric

In Deutschland vertritt der Vereinigte Orden der Druiden die keltische Tradition. Er hat dabei einen gemäßigten Standpunkt inne und distanziert sich dabei deutlich von einer anderen Druidengruppe, dem Reichsgroßhain. Die Mitglieder des Reichsgroßhains verstehen sich ausgenommen gut mit dem Thule-Orden und vertreten einige ziemlich radikale Ansichten. Merkwürdigerweise scheinen viele der jüngeren Druiden des Orden von „wahren“ Druiden aus einer anderen Gegend angeleitet zu werden.

Wilde Druiden

Es ist aus einer ganzen Reihe von Gründen sehr schwierig, über unsere „wilden“ Brüder zu schreiben, doch das Hauptproblem besteht in ihrer selbst auferlegten Isolation. Wilde Druiden führen oft ein Einsiedlerleben. Sie leben in der Wildnis und versuchen, im Einklang mit der Natur zu leben. Hin und wieder schließen sie sich in kleinen Gruppen oder Clans zusammen und bilden für ein bestimmtes Ritual auch einmal einen Zirkel. Sie meiden die moderne Gesellschaft, aber genau wie andere Druiden beschützen sie das heilige Land und verehren dessen Macht. Obwohl ihre Magie ursprünglicher ist und sie anlmistischen, mystischen und elementaren Mächten oder Totems wie Eiche, Wyrm, Mond und dergleichen mehr folgen, haben wir vieles gemeinsam. Mir wurde gesagt, es gibt eine bemerkenswerte Ähnlichkeit zwischen dem Druidismus und dem nordamerikanischen und zentralasiatischen Schamanismus. Vielleicht haben wir ja alle gemeinsame Wurzeln.

• Die Ähnlichkeiten sind mehr als bloß ein Zufall. Jeder Anthropologe kann die Entwicklung des Hirschtotems zum Gehörnten Mann, zum keltischen Herne und Cernunnos erkennen.

• LepreCon

Wilde Druiden findet man in ganz Europa auf dem Land in der Wildnis, von den Schottischen Wildlands über die Wälder Asturiens bis hin zu den ländlichen Gebieten der Tschechischen Republik. Es existieren sogar Gerüchte über Druiden, die in feindseligen magischen Wäldern in Spanien und Skandinavien leben, obwohl es sich hierbei auch um gefallene Druiden handeln könnte, die den dunklen Pfaden folgen.

Wanderer

Einige Druiden werden „Wanderer“ genannt. Diese Druiden haben sich dazu entschieden, Zirkeln fernzubleiben und stattdessen allein das Land zu verehren. Sie durchqueren das Land von Norden nach Süden und Osten nach Westen auf geheimnisvollen Questen für ihre Schutzpatrone und Totems. Sie leben nach der schamanistischen Überzeugung, dass ein Zauberer ein Außenseiter sein sollte, ein gerechter Hüter des ganzen Landes und seiner Leute.

• Die Wanderer kann man nicht wirklich dem einen oder anderen druidischen Zweig zuordnen, da Druiden beider Richtungen den Ruf vernehmen. Wundert euch auch nicht, wenn ihr einem dieser Typen auf seinem „Rundgang“ in Seattle oder Denver über den Weg lauft, denn diese Typen sind berüchtigt dafür, dass sie weit herumkommen.

• Silicon Mage

• Es gibt Hinweise, die darauf hindeuten, dass die Druiden des Altertums aus ganz Europa auf die Britischen Inseln reisten, um dort in die höheren Mysterien eingeweiht zu werden. Dies könnte auch zu der bemerkenswerten Homogenität der pankeltischen Kultur beigetragen haben, doch es lässt gleichzeitig auch darauf schließen, dass sie weniger stark an ihre örtlichen Gemeinschaften gebunden waren als heutige Gelehrte annehmen. Ich frage mich, ob ein Zusammenhang zwischen dieser Theorie und der großen Zahl von ausgerichteten Stätten der Macht in Großbritannien besteht.

• Elijah

Gemeinsame Grundlagen

Es gibt viele Ähnlichkeiten zwischen den beiden druidischen Zweigen und es kann durchaus sein, dass die Unterschiede vielfach eher philosophischer als praktischer Natur sind. Tatsächlich ist bekannt, dass Wilde Druiden bei zahlreichen Anlässen mit Keltischen Druiden zusammengearbeitet haben – zuletzt deutlich sichtbar beim Weben einer neuen Wilden Ley auf den Britischen Inseln.

Unabhängig von ihrem kulturellen Hintergrund suchen die meisten Druiden noch vor ihrer Initiation einen Zirkel auf. Zirkel sind das Rückgrat der erwachten druidischen Gemeinschaft. Bei ihren Rituale tragen die meisten Druiden graue oder weiße zeremonielle Roben, die mit kunstvollen Broschen und Anhängern verziert sind, die den jeweiligen Rang und Initiationsgrad erkennen lassen. Bei einem keltischen Ritual leitet stets der älteste Drude die Zeremonie, und zwar unabhängig von seinem Rang.

• Die hermetischen Poser der Neuen Druidischen Bewegung machen sogar das nach. Diese Schweine.

• Beeste

Hin und wieder nehmen auch Weltliche an Rituale teil – als Zeichen unseres Respektes und unserer Bindung zu der Gesellschaft. Obwohl es in unterschiedlichen Kulturen auch verschiedene Feiertage gibt, gibt es vier große Feste im Jahr, die für alle Druiden von enormer ritueller Bedeutung sind: Imbolc, Beltane, Lugnasad und Samhain. An diesen Feiertagen führen Druiden oft wichtige Rituale durch (so auch bei der Sommersonnenwende von 2064, als sie die Wilde Ley entfesselten). Initiationen und Prüfungen werden ausschließlich an diesen heiligen Tagen durchgeführt.

Die Stätten der Macht, die wir für unsere Versammlungen und Ritualzauberei aufsuchen, gelten bei den Druiden als Allgemeineigentum, das von allen Druiden genutzt werden kann. Diese magischen Stätten reichen von monolithischen Steinkreisen und natürlichen Höhlen über versteckte Lichtungen bis hin zu Grabhügeln. Sie alle gelten als heiliger Boden. Da eine Reihe dieser altägyptischen Orte und Steinkreise auf natürlichen Stätten der Macht und Leys liegen, was ein weiterer Hinweis auf die Macht und das Wissen unserer Vorfahren ist, sind moderne Druiden in den Techniken der Geomantie und astraler Sensibilisierung ausgebildet. Wenn ein neuer Kreis angelegt wird, geschieht dies fast immer in der Nähe einer natürlichen Stätte der Macht. Viele dieser Stätten richten sich allmählich nach der druidischen Magie aus, während andere bereits eine natürliche Affinität für Druidenmagie zu besitzen scheinen.



- ⦿ Das erklärt auch, was seit einigen Jahren in Großbritannien vor sich geht. Die keltischen und wilden Gruppen versuchen, die Ausrichtung zu beseitigen, die von der Neuen Druidischen Bewegung bei den alten Steinkreisen und Leys erreicht wurde. Durch den Callanish-Zwischenfall landete diese Sache vor einigen Jahren in den Schlagzeilen, doch im vergangenen Jahr eskalierte der Streit endgültig, als die Druiden eine völlig neue Ley anlegten, die alle Stätten der Macht entlang ihres Verlaufs völlig neu ausrichtete. Die Neue Druidische Bewegung beschwerten sich beim Lord Protector und dem Verteidigungsministerium und sie schickten den SAS und Templer los, um die Standorte zu sichern. Anscheinend haben sich die Jungs bei den Druiden blutige Nasen geholt.

➤ Myrddin

- Einige der neueren Steinkreise wurden versehentlich an instabilen Stätten der Macht errichtet und werden hin und wieder von merkwürdigen Manafluktuationen und ähnlichen Phänomenen heimgesucht. Seit den Manastürmen von '61 gibt es immer wieder Berichte über sich öffnende Astrale Risse und Passagen.

➤ Maui

- Eine weitere Besonderheit besteht darin, dass die Macht eines Druiden über Naturgeister in der Nähe von Hügeln und Kreisen größer zu sein scheint. Das muss damit zu tun haben, dass sie an diese Domänen besonders angepasst sind.

► Ravenna

NORDISCHE HEIDEN

von Mime

Das alte nordische Heidentum, Ásatru genannt, hat in den letzten Jahrzehnten in Skandinavien einen bemerkenswerten Aufschwung erlebt. Skandinavier haben eine ziemlich lockere Einstellung zu Religion und Magie, doch am Rande ihrer Gesellschaft entsteht seit einiger Zeit eine andere Mentalität.

Asatru wurde von den Mitgliedern eines lockeren Netzwerkes aus Piraten und Biker-Clans angenommen, das aus einer kulturellen Fusion von kriminellen Biker-Gangs, Neonazi-Organisationen und der skandinavischen Heavy-Metal-Szene hervorgegangen ist. Dies überrascht kaum, da ihr Lebensstil durchaus dem der alten Skandinavier ähnelt. Für einen Konskaven ist die Vorstellung, im Kampf zu sterben und nach Walhalla aufzusteigen, nicht besonders verlockend, aber für einen Nordseepiraten wird das Ganze schon etwas greifbarer.

Äsatru wurde auch von den Siida-Gemeinschaften angenommen, die eine Alternative für all jene bieten, die sich nicht in das moderne Großstadtgehetze einfügen wollen. Metas, Neo-Ludliden und Leute, die einen Neuanfang wollen, strömen zu diesen Gemeinschaften oder gründen eigene Kommunen im skandinavischen Landesinneren. Die Siida bieten den Wikingern eine sichere Zuflucht entlang der norwegischen Küste und die Wikinger rekrutieren ihren Nachwuchs aus den Jugendlichen, die keine Lust mehr auf das langweilige Siida-Leben haben.

Die Wiederbelebung des nordischen Heidentums ist nicht institutionalisiert und hat keine zentrale Organisation. Jede Gruppe, seien es Piratenbesetzungen, Wikinger-Straßengangs oder Siida-Dörfer, hat einen Goden (Priester) oder eine Gydje (Priesterin), die eine Verbindung zu den Göttern herstellt. Genau wie bei anderen Neoheiden handelt es sich bei ihnen oft um magisch aktive Personen.

Eine Ausnahme zu diesem Mangel an Organisation der meisten Ásatru-Anhänger ist die Aesir-Gesellschaft. Sie hat ihren Sitz in Uppsala in Schweden und hat sich in den vergangenen Jahren in ganz Skandinavien ausgebreitet. Sie ähnelt schon eher



einer typischen neoheidnischen Organisation, denn ihre Priester predigen das ursprüngliche Leben der alten Skandinavier und wie sie die Dinge damals richtig gehandhabt haben. Man begießt ihnen überwiegend in landwirtschaftlich geprägten Dörfern und Anlagen, die der Sekte gehören. Dort leben ihre Anhänger so, wie es ihre Vorfahren einst taten. Sie sind weitaus friedlicher als die Wikinger, die ihrer Meinung nach „Schande über die Aesir“ bringen.

• Es ist die Aesir-Gesellschaft, die Schande über die Götter bringt. Diese Schwächlinge würden lieber in Hels eisigen Reich landen als zu kämpfen wie wahre Männer.

• Jotun

Nicht alle Zauberer der nordischen Heiden treten jedoch als Priester auf. Eine Volve ist eine besondere Art von Priesterin, die eine einzigartige spirituelle Verbindung zu Norns beansprucht, der Göttin des Schicksal; ein Ganner ist eine typische Spruchschleuder, ein Seidmann lässt sich in eine wilde Trance fallen, um rituelle Magie auszuführen oder Geister zu beschwören und ein Runenmeister benutzt Runen, um seine Magie zu verbessern. Runenmeister scheinen eine einzigartige Verzauberungstechnik erlernt (einige behaupten auch „wiederentdeckt“) zu haben, die es ihnen ermöglicht, Foki mit Hilfe von Runenschnitzereien mit zusätzlicher Macht auszustatten.

• Runenmagie ist eine schwer zu beherrschende Kunst. Jede Rune hat eine spezielle Bedeutung, die sich verändert, wenn man sie mit anderen Runen kombiniert. Runen können die Macht eines Fokus' auch beschränken, indem sie ihn verwundbarer gegenüber Sonnenlicht oder anfälliger für Diebstahl machen oder von dem Eigentümer bestimmte Handlungen verlangen, damit er funktioniert (zum Beispiel Bier über den Fokus zu schütten).

• Sunnica

• Ich dachte, man benutzt Runen für Weissagung?

• Wiz Kind

• Richtig, aber traditionelle nordische Heiden missbilligen diese Technik. Es existieren keinerlei Hinweise, die darauf hindeuten, dass die alten Skandinavier Runen benutztten, um in die Zukunft zu sehen, zumindest nicht so, wie es viele Straßenhexen machen. Nordische Heiden, die ihren Wurzeln „treu“ bleiben wollen, lehnen diese moderne Interpretation deshalb ab. Aber nicht alle machen sich über solche Dinge Gedanken. Wissen ist schließlich Macht.

• Sunnica

Die bekannteste Richtung bilden vermutlich die Berserker – Krieger, die magische Fähigkeiten entwickeln, indem sie sich in einen Kampfrausch versetzen. Die meisten von ihnen scheinen Adepen zu sein, aber es gibt auch andere Berserker, die ein breites Spektrum von magischen Fähigkeiten zur Schau stellen. Normalerweise benutzen Berserker Drogen oder betrinken sich, um die Raserei herbeizuführen. Einheimische Zauberpilze und importierte magische Drogen sind ebenfalls sehr beliebt. Einige der Berserker scheinen aber auch auf Wunsch „ausrasten“ und sich so in einen Kampfrausch versetzen zu können.

• Berserker sind ein wirklich furchterregender Anblick. Sie sehen aus wie wilde Tiere, aber lasst euch nicht täuschen, denn sie kämpfen präzise wie ein Nahkampfmeister.

• Ola Krok

• Einige Berserker sehen wirklich aus wie wilde Tiere, wenn sie in einen Kampfrausch verfallen. Als ich das zum ersten Mal gesehen habe, dachte ich, der Typ wäre ein Gestaltwandler, doch ein Sami-Freund sagte mir, das es sich um eine Art schamanistische Maske handelt.

• Rodina

Nordische Zauberei ist im Grunde genommen schamanistisch und pantheistisch. Während die meisten Erwachsenen das gesamte nordische Pantheon verehren, widmen sich einige von ihnen auch besonderen Ás (das ist die Einzahl von Aesir).

Die Kulte des Odin und Thor sind am Beliebtesten. Beide sind im Grunde genommen Kriegerkulte, obwohl Odin-Anhänger ein wenig mystischer veranlagt sind als Thor-Anhänger. Letztere wiederum sind berüchtigt dafür, hart zu feiern, noch härter zu trinken und am härtesten zuzuschlagen. Die Kulte der Vanir sind ein wenig friedlicher, denn sie konzentrieren sich auf die Natur- und Fruchtbarkeitswesen der nordischen Mythologie und ähneln deshalb eher den Wicca-Kulten. Sie sind besonders verbreitet bei den Siidas, doch zwischen den Kulten herrscht meist Frieden. Die wirkliche Spaltung unter den nordischen Heiden betrifft die Metamenschen. Einige betrachten Metas als Verkörperungen der Jotnir, den mystischen Feinden der Aesir, während andere die Metas ohne weiteres tolerieren und damit einmal mehr unter Beweis stellen, wie uneinheitlich die Basis der nordischen Neoheiden wirklich ist.

Sowohl magisch aktive als auch weltliche Ásatru versammeln sich regelmäßig, um große Zeremonien zu feiern, die – basierend auf den alten Bräuchen – Blots genannt werden. Diese werden normalerweise zur Sommer- oder Wintersonnenwende und den Frühjahrs- und Herbst-Tagundnachtgleichen und auch an anderen Tagen abgehalten, wenn es einen besonderen Anlass gibt. Bei den Wikinger, die eine besondere Vorliebe für die Blots haben, sehen diese Feierlichkeiten meist wie ein normales Biker- oder Rockfestival aus, doch die Tieropfer, das gemeinsame Trinken von Blut und andere martialische religiöse und magische Rituale sind echte Highlights für die Heiden.

• Impliziert das nicht Blutmagie? Sie opfern Tiere und wirken Magie – sollte man nicht ein Kopfgeld auf diese Typen aussetzen?

• Set

• Ein paar Typen haben im letzten Jahr versucht, ein Kopfgeld zu kassieren, das auf einige Wikinger ausgesetzt war, doch die Dunkelzahn-Stiftung hat sie in die Wüste geschickt. Es sieht ganz so aus, als wären die Opfer strikt religiöser Natur und auf solche Praktiken ist kein Kopfgeld ausgesetzt. Obwohl es in Skandinavien illegal ist, Tiere zu opfern, nehme ich kaum an, dass sich die Wikinger um die Gesetze kümmern.

• Hugin

• Trotzdem werden viele nordische Zauberer während der Blots initiiert und das vergossene Blut verbessert die Magie, die bei diesen Rituale praktiziert wird. Vielleicht sind diese Opfer doch nicht ganz so „harmlos“.

• Red Erik

RÖMISCH-GRIECHISCHE HEIDEN

Während das nordische Pantheon eine leidenschaftliche Gefolgschaft in Skandinavien gefunden hat, haben die römischen und griechischen Götter eine allmähliche Wiederbelebung in Südeuropa erfahren. Die antiken Bräuche des griechischen und römischen Mystizismus sind wahrscheinlich die am Besten überlie-



ferten Religionen der Geschichte und viele Leute haben sich dieser Quelle des Wissens wieder zugewendet. Wiccans und Straßenhexen leihen sich viele Symbole und Bräuche aus der klassischen Mythologie, um ihre eigenen Traditionen zu untermauern, doch unter den kleinen neoheidnischen Gruppen, die sich ausschließlich der Wiederbelebung dieser Religionen gewidmet haben, stechen einige besonders hervor.

Die Einflussreichste ist das Orakel von Delphi. Auf den ersten Blick handelt es sich um eine magische und heidnische Gruppe, die sich der Verehrung von Apollo verschrieben hat. Sie hat die Tradition des Orakels neu belebt und bietet jedem eine Prophezeiung an, der bereit ist, für diese Dienstleistung den „Göttern eine Spende anzubieten“. Sie betreiben auch eine Beratungsgesellschaft, die sogar ein Beratungsmandat im Griechischen Föderationsrat hat. Ihre Macht beziehen sie aus der Kontrolle einer magisch äußerst mächtigen Stätte der Macht bei Delphi und einer weniger bekannten Stätte der Macht bei Larissa. Man nimmt an, dass diese Stätten auf die magische Technik der Weissagung ausgerichtet sind. Neben dem Beratungsgeschäft, das sie unter der Bezeichnung Orakle betreiben, ist die Gruppe auch an mehreren Naturmedizinprojekten in dem Gebiet von Epiros und auf den Cyclid-Inseln beteiligt. In den letzten Jahren wurde Orakle durch die wachsende Konkurrenz durch die Französische Sehergilde gezwungen, das Beratungsgeschäft betriebswirtschaftlicher auszurichten und das Geschäft die Grenzen von Griechenland hinaus auszudehnen. Obwohl sie ausschließlich aus Initiaten des Apollo-Kultes besteht, hat die Gruppe mittlerweile Büros in mehreren Mittelmeerstaaten, darunter Italien, Spanien, Konstantinopel und Tunesien.

• In Athen erzählt man sich, das sich Orakle gut auf dem Aktienmarkt schlägt und so mit dem allgemeinen Glaubenssatz bricht, dass präzise Prophezeiungen nicht möglich sind.

• Verby

• Das glaube ich nicht. Selbst die Seher sind dazu nicht in der Lage. Es ist vermutlich eher die Fähigkeit, bestimmte Dinge geschehen zu lassen. Orakle ist reich genug, um weniger spirituell veranlagte Helfer anzuheuern, die dafür sorgen, dass bestimmte Dinge passieren.

• 01110110111

• Fragt sich eigentlich niemand, woher die Gruppe die ganze Kniete bekommen hat? Natürlich verdienen sie ordentlich mit ihren Prophezeiungen, aber als sie in den 40er Jahren anfingen, war Griechenland ein vom Krieg verwüstetes Land. Ihre Synagoge hatten sie bereits wenige Monate nach ihrer ersten Versammlung fertig errichtet.

• Lone Gunman

Eine weitere Gruppe sind die Orpheisten. Der moderne Ableger dieses philosophischen Zweiges konzentriert sich auf dionysische Riten und das orphische Ideal von Mystizismus und Kunst, das von den ursprünglichen präplatonischen Orpheisten verehrt wurde (ganz ähnlich der tantrischen Tradition des Orients). Sie haben sich viele Dinge bei den späteren Traditionen und Kulten geborgt, um gewisse Lücken auszufüllen. Wie die Troubadoure im Altertum glauben auch sie an die göttliche Kraft der Stimme und der Musik sowie daran, dass man das Leben in vollen Zügen auskosten sollte, weshalb sie oft einen äußerst hedonistischen Lebensstil pflegen. Unter ihnen gibt es auch einige Erwachte, sowohl Künstleradepten als auch Zauberer, und hin und wieder geben sie ihre Vorstellungen in den Straßen europäischer Pleye vor einem erwachsenen Publikum. Am häufigsten aber begegnet man ihnen in den abgelegenen Siedlun-

gen im italienischen Mezzogiorno, wo ihr hedonistischer Mystizismus und ihre künstlerische Magie mehr Anklang findet.

Eine kleine Gruppe, die sicherlich eine Erwähnung wert ist, ist die Aesculapian-Bruderschaft. Der Aesculapian-Kult verbindet klassischen Mystizismus mit traditioneller Medizin und Kräuterkunde und erzielt damit enorme Resultate. Die reisenden Zauberheiler haben einen Lebensstil angenommen, der an den Bettelmönche im Mittelalter erinnert – sie sind stets auf Reisen, bieten ihre Dienste im Tausch gegen Waren und Obdach an und sind immer auf der Suche nach etwas, von dem niemand weiß, was es eigentlich ist. Wegen ihrer selbstlosen Hingabe sind sie besonders beliebt in abgelegenen Gemeinschaften und in von Kriegen verwüsteten und gesetzlosen Gebieten wie den GeMiTo-Barrens. Die Einwohner würden alles tun, um sie zu beschützen.

Kleinere Gruppen, die sich der Verehrung der römischen oder griechischen Götter gewidmet haben, gibt es überall in Griechenland, Italien und im übrigen Südeuropa. Die orthodoxen und die katholischen Kirchen unternehmen alles in ihrer Macht stehende, um dem wachsenden Erfolg dieser Heiden entgegenzutreten, doch die Bevölkerung scheinen die alten Götter einfach zu lieben. Die römischen und griechischen Gruppen haben Anhänger in der ganzen Welt, doch die meisten stammen aus dem Mittelmeerraum, der Wiege dieser Religionen.

• In diesem Jahr werden einige Sims produziert, die auf der antiken Mythologie basieren. Ihr könnt davon ausgehen, dass das römisch-griechische Heidentum ein kräftiges Wachstum erleben wird.

• Valens

ETHNISCHE MAGIE

Um den Bericht über die Unterströmungen in der magischen Szene Europas abzurunden, muss ich noch die vielen ethnischen Gruppen erwähnen, die nicht europäischen Ursprungs sind. Bei den Underdogs sind dies vor allem die Muslime, die mit mehr 15 Millionen Einwohnern bei weitem den größten Bevölkerungsanteil ausmachen. Seit dem Zweiten Osmanischen Dschihad haben viele Muslime, selbst solche, die in der zweiten, dritten und vierten Generation Europäer sind, Repressionen und manchmal sogar puren Hass über sich ergehen lassen müssen.

• Das stimmt leider. In vielen Teilen Europas ist es leichter, ein Ork zu sein als ein Muslim, ganz gleich, ob man Algerier, Somalier, Türke, Araber, Pakistani oder Albaner ist.

• Almond White

• Europäische Muslime haben wirklich leiden müssen, obwohl sich viele aktiv gegen den Dschihad eingesetzt haben. Einige kämpften sogar in den Rängen der Französischen Legion und der MET2000 in Spanien und später in Griechenland und werden trotzdem noch immer als Feinde betrachtet.

• Ambassador

Das Resultat dieser Entwicklung ist, dass die meisten muslimischen Gemeinden auf sich allein gestellt sind, und auch die islamischen Bewegungen werden daran nicht viel ändern. Obwohl europäische Muslime weitaus toleranter gegenüber Metamenschen und Magie sind als ihre Brüder im Mittleren Osten, fällt es ihnen schwer, in akademischen Kreisen aufgenommen zu werden und ihre Begabung außerhalb ihrer Gemeinschaften zu entwickeln. Viele schließen sich Madrassas (Koranschulen, die oft in Moscheen zu finden sind) an oder reisen in die Maghreb und in weniger radikale Nationen im Mittleren Osten, um eine formelle Ausbildung von magisch aktiven Imamen und

Mullahs zu erhalten. Manche von ihnen folgen der Sufi-Derwisch-Tradition, andere erlernen die arabische Alchemie und viele Adepten und Magier werden von der Jamil Islamiah zu Muhammads ausgebildet – zu Wächtern des Glaubens. Jene, die nach Europa zurückkehren, schließen sich oft radikalen islamischen Polyclubs an, von Dschihad X bis hin zu den Reformern der maurisch inspirierten Islamischen Renaissance.

Zu den großen ethnischen Gruppen zählen auch die Rumänen, die Ostinder, die Chinesen und Afrikaner, die alle ihre eigenen Traditionen mitgebracht haben. Ihr Einfluss ist örtlich begrenzt und in den entsprechenden ethnischen Gemeinschaften nehmen sie dieselbe Rolle ein wie die traditionelle Hexenkunst in der europäischen Unterschicht.

• Es gibt natürlich auch einige Ausnahmen. Prag, Berlin und der Merseysprawl sind besonders tolerant, und an den Unis in ersten beiden Plexen gibt es sogar eine Quote für Studenten aus nichteuropäischen Traditionen.

• Ersatz

• Was nicht bedeutet, dass sie dort hineinpassen.

• Acolyte11

Rumänische Hexerei gibt es überall. Zigeuner leben in fast allen europäischen Staaten, von Irland bis nach Russland, und ihre Kultur wird heutzutage sogar von einigen als falsch verstandener Mystizismus interpretiert. Wir vermuten, dass ihre Magie der traditionellen Hexerei ähnelt, aber Zigeuner isolieren sich sehr stark und sind äußerst reserviert, was ihre Geheimnisse angeht, weshalb man in dieser Frage überwiegend auf Spekulationen angewiesen ist.

• Ihr glaubt es nicht! Letzten Monat habe ich gesehen, wie ein rumänischer Schmuggler in Katowice einen Nosferatu, der für das Syndikat arbeitete, mit einem wirklich saftigen Zauberspruch aufgehalten hat. Das hatte nichts „subtiles“ an sich.

• Oczyniebieskie

Wujen haben ihre Nische unter den blühenden asiatischen Gemeinden in Großbritannien und Frankreich gefunden und werden stärker akzeptiert als viele ihre Pendants. Den meisten Wujen-Zauberern fällt es vergleichsweise leicht, einen Job zu finden, weshalb man in den Schatten weniger von ihnen begegnet, als man erwarten würde. Vor allem im Vereinigten Königreich haben die Triaden eine Reihe von Wujen auf ihrer Gehaltsliste, da sie lieber „unter sich“ bleiben. Auf Voudoun und Santaria stößt man bei vielen westindischen Bevölkerungsgruppen in Großbritannien, den Vereinigten Niederlanden und Skandinavien, wo sie den dortigen Gemeinschaften großen Rückhalt bieten und als magische Beschützer dienen. Afrikanischer Schamanismus und Hexenkunst sind weniger verbreitet, und wenn, dann findet man diese Traditionen vor allem in großen Häfen, Söldnerkneipen und Piratentreffpunkten. Hinduistischer Mystizismus, auf den man insbesondere im Vereinigten Königreich stoßen kann, wo es eine beachtliche indische Minderheit gibt, wird überwiegend im Verborgenen praktiziert, obwohl jeder weiß, dass Brahmin ihre Magie nur einsetzen, um Indern zu helfen.

Schließlich gibt es überall in Europa auch noch kleinere primitive schamanistische Schulen, beispielsweise die lappischen Schamanen und die Animisten in den Balkanstaaten, die ihre Wurzeln in ethnischen Minderheiten haben. Wie ich eingangs erwähnte: In unserem Kessel befindet sich eine ziemliche interessante Mischung.

EINE FRAGE DES PARADIGMAS

von Flamel

Wenn man in den europäischen Schatten irgend etwas mit Magie zu tun hat, sollte man über den akademischen Wettstreit Bescheid wissen. In Europa befinden sich verschiedene Geistes-schulen – oder „Paradigmen“, wie die Wissenschaftler sie gerne nennen – in einem Kampf um die Vorherrschaft über die magische Szene der Hermetiker, der zu einer extrem großen magischen Vielfalt geführt hat. Der Wettstreit wird überwiegend in den Universitäten und Forschungslaboratorien ausgetragen, doch da den Siegern sowohl Prestige als auch Einfluss winkt (ganz zu schweigen vom Interesse der großen Konzerne), mischen sich unzählige Agenten in diesen Konflikt ein in der Hoffnung, die Früchte dieses magischen Wettrüstens ernten zu können. Der Wettstreit wirkt sich auch in Nordamerika aus, obwohl nicht im gleichen Maße wie in Europa, was hauptsächlich an der dortigen Vorherrschaft eines eigenen Paradigmas liegt – dem Neuen Hermetizismus.

Aber lasst uns wieder zum Ausgangspunkt zurückkommen. Beobachtung und Logik sind keine absoluten Größen, wenn es um Magie geht. Es gibt kein „Was nach oben geht, muss auch wieder nach unten kommen“. Thaumaturgie verbiegt die festen Gesetze der Realität und Physik ständig bis an ihre Grenzen. Mehr noch, die Natur der Magie selbst sorgt dafür, dass zwar verschiedene Theorien über die Natur der Magie selbst existieren, aber weder durch Vergleich noch durch empirische Untersuchungen bewiesen werden können. Dies gilt nicht nur zwischen verschiedenen magischen Traditionen, sondern auch innerhalb des Hermetizismus. Und genau diese Theorien sind als Paradigmen bekannt.

Jedes Paradigma kann man sich als eine spezielle Schule der hermetischen Magie vorstellen – als ein grundlegendes theoretisches Gerüst, das die fundamentalen Prinzipien und akzeptierten Methoden, die Philosophie, Ideologie und die Metaphysik bestimmt, mit deren Hilfe die unabänderliche Natur der Magie und der Welt beschrieben werden sollen.

Paradigmen sind aber keine absoluten und in sich geschlossenen Systeme magischer Theorie. Die Paradigmen besitzen noch immer enormes Potenzial für hitzige Debatten und weisen enorme theoretische Lücken auf. Theorien werden in leidenschaftlichen Studienkreisen und Konferenzen sowie in Publikationen ihrer Vertreter diskutiert und ständig überarbeitet. Sie sind die „Hauptdarsteller“ in dem akademischen Wettstreit – dem Rennen, in dem es allein darum geht, zu bestimmen, welches Paradigma am effizientesten, flexibelsten und wirksamsten ist. Obwohl dieser Wettstreit wegen seiner akademischen Natur für den Laien scheinbar keine großen Konsequenzen nach sich zieht, ist er wegen der enormen finanziellen Mittel, um die es geht, wegen den Durchbrüchen in der Forschung und den neuen Theorien, die er unablässig hervorbringt, extrem interessant für einfach jeden – vom Senior-Exec bei Saeder-Krapp bis hin zum einfachen Shadowrunner.

• Dieser Wettstreit erstreckt sich weit über den akademischen Bereich hinaus. Da die meisten Konzernmagier einen „Dr. thaum.“ im Namen führen, richten sich die meisten Konzerne für gewöhnlich an einem dieser Paradigmen aus – je nachdem, wo sie ihre magischen Talente rekrutieren. Das hat überwiegend praktische Gründe, da Magier verschiedener Paradigmen normalerweise schlecht zusammenarbeiten. Nur Megakons können es sich leisten, ihre magischen Abteilungen aufzuteilen und müssen sich deshalb nicht für eine der Schulen entscheiden.

• Gemini



- Und da fragen mich die Leute, warum ich Hermetiker nicht ertragen kann.
 - Halo
 - Vielleicht mögen sie dich ja auch nicht.
 - Killjoy

WURZELN DES KONFLIKTES

Um zu verstehen, wie die verschiedenen Paradigmen entstanden sind, müssen wir bis ans Anfang des Jahrhunderts oder zur „Dämmerung der Sechsten Welt“, wie die History-Trids diese Zeit nennen, zurückgehen. Als der erste Schock des Erwachens abgeklungen war, versuchten die Leute, sich den neuen Gegebenheiten anzupassen. Die Fähigkeit, Magie zu wirken, war zu dieser Zeit selten und noch unerforscht. Die fieberhaften Forschungen in den Vereinigten Staaten wurden bald von militärischen Konzernen dominiert, was zu einer sehr wissenschaftlichen und rationalen Annäherung führte, die sich in erster Linie mit der Frage beschäftigte, wie diese Kraft beherrscht werden konnte und sich nur in zweiter Hinsicht damit auseinandersetzte, was genau sie eigentlich ist.

- ⦿ Genauer gesagt beschäftigte man sich mit der Frage, wie zur Hölle man auf den Großen Geistertanz reagieren konnte.
 - ⦿ Beach Boy

Während die Regierungsbehörden und Megakonzerne die thaumaturgische Entwicklung in Nordamerika dominierten, waren in Europa die öffentlichen und privaten Universitäten federführend. Ende 2012 hatte man auf beiden Seiten des Atlantiks Studien eingeleitet, die das neue Phänomen erforschen sollten, doch es würde Jahrzehnte dauern, bis die Gelehrten zu den Verboten wie den Schamanen von Howling Coyote und der Neuen IRA aufschließen könnten, die einen unerklärlichen Wissensvorsprung vor allen anderen zu haben schienen.

Die ersten dieser Studien wurden von vorgefassten wissenschaftlichen Ansätzen behindert, die versuchten, Mana mit Hilfe moderner wissenschaftlicher Methoden zu erklären und auf der Annahme beruhten, dass es sich bei der Magie um die Manifestation einer bislang unbekannten Kraft handelte. Parapsychologische Ansätze führten jedoch nur zu geringen Erkenntnissen und schon bald begann das Militär damit, „Psioniker“ zu rekrutieren und auszubilden. Einige von ihnen sind noch immer dort anzutreffen und es gibt tatsächlich ein Institut für Psionik in New Jersey, das noch immer an den überkommenen Ansichten festhält.

Trotz der bescheidenen Fortschritte, die man in Amerika machte, verfolgten die europäischen Wissenschaftler einen völlig anderen Ansatz. Das von den Eurokriegen verwüstete Europa sah in der Magie eine potentielle Lösung für seine vielen unterschiedlichen Probleme, weshalb die Wissenschaft auch eine ganz andere Richtung einschlug. Wegen der offensichtlichen Macht der traditionellen Magie in Amerika, Irland und Asien suchten europäische Wissenschaftler in die Vergangenheit nach Antworten auf unterschiedlichste Fragen, die sich ihnen stellten. Sie entdeckten bald, dass die Rituale, die in altägyptischen Schriften beschrieben werden, in den richtigen Händen zu erstaunlichen Ergebnissen führen konnten. Obwohl die Ergebnisse wenig beeindruckend waren, wenn man sie nach heutigen Standards beurteilt – die meisten frühen Zaubersprüche bewirkten nicht viel – war allein die Tatsache, dass sie etwas bewirkten, ein enormer Durchbruch. Dies führte dazu, dass mystische Traditionen des Altertums aus klassischen Quellen wie dem Codex Hermeticum und weniger bekannten Schriften wiederbelebt wurden.

Die Karls-Universität in Prag war die erste Universität, die im Jahr 2016 einen hermetischen Studiengang einführt. Andere Universitäten folgten schnell. Solche Programme erhielten in Europa große Rückendeckung – ganz anders in Amerika, dass durch den Großen Geistertanz erschüttert worden war und unter deren Folgen litt. Was später als der Klassische Hermetizismus bekannt werden sollte, dominierte schon bald die wissenschaftlichen Kreise, obwohl auch die Naturmagie durchaus funktionierende Erklärungsmodelle lieferte, wie die Druiden und die deutschen Naturzauberer später demonstrieren.

Eine Veränderung in der amerikanischen Wissenschaftlern erwies sie sich als entscheidend. Entstanden nicht aus der unbestreitbaren Macht des Schamanismus, sondern aus der schöpferischen Arbeit von Akiko Keno und Arthur White Eagle, führte sie zu einer völlig neuen Methodologie, die auf den Grundlagen des Hermetizismus basierte, aber trotzdem wissenschaftlicher Natur war. Auf klassischer hermetischer Theorie extrapoliert entwickelten sie ein theoretisches Paradigma, das die „rationalistische“ wissenschaftliche Gemeinschaft davon überzeugte, dass Magie als eine eigenständige Wissenschaft betrachtet werden kann. Diese Verbindung von klassischer Überlieferung und moderner Begriffsbildung war revolutionär und die Arbeit von Keno und White Eagle beeinflusste selbst die standhaftesten Klassizisten in Europa. Was später als der Neue Hermetizismus bekannt wurde, führte auch zum ersten Mal zu einer Teilung der hermetischen Tradition in Traditionalisten und Reformisten und entfachte den akademischen Wettstreit, so wie wir ihn heute kennen.

Die magische Forschung hat einen weiten Weg hinter sich und der Hermetizismus ist heute gespaltener denn je, da ständig neue Theorien und Paradigmen entwickelt werden. In einer Welt, in der jeder ein Stückchen vom Kuchen haben möchte, war es unausweichlich, dass Akademiker in der ganzen Welt damit beginnen würden, um Ressourcen und Einfluss zu kämpfen. Megakonzerne und Regierungen haben es auf jeden magischen Vorteil abgesehen, den sie bekommen können. Sie fördern und rekrutieren aus verschiedenen Schulen und spornen das magische Wettrüsten an, weil sie hoffen, mit den Resultaten aus der Forschung im Streben nach einem immer besseren Hermetizismus Gewinn erzielen zu können.

- ⦿ Wenn ihr dachtet, dass die Forschung und Entwicklung im industriellen und Hightech-Bereich die heißesten Rennen laufen, dann solltet ihr euch einmal die Durchbrüche in der thaumaturgischen Forschung ansehen. Das ganze Tohuwabohu um diesen „akademischen Wettstreit“ bedeutet eine fette Beute für die Schatten.
 - ⦿ Sepherim
 - ⦿ Es ist aber auch extrem gefährlich. Denkfabriken, die bei diesem esoterischen F&E-Rennen mitmischen, hüten ihre Geheimnisse argwöhnisch mit dem Besten, was man für Geld kaufen kann.
 - ⦿ Tell

SPIELREGELN

Dies ist eine Schlacht um Einfluss und es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Einfluss zu messen: Prestige und menschliche Ressourcen. Prestige bekommen diejenigen, die die besten Resultate erzielen. Da alle Formen von Magie tatsächlich irgendwie funktionieren (von Psionik bis hin zum Kult des Großen Toasters), geht es bei diesem Spiel darum zu beweisen, dass der eigene Ansatz besser funktioniert als alle anderen.

Größere Innovationen fördern das Prestige einer Forschungseinrichtung oder einer magischen Gruppe, doch auch das Ansehen des gesamten Paradigmas, auf dessen Grundlage sie forschen. Obwohl die Paradigmen schnell sind, wenn es darum



geht, „neue“ Entwicklungen rivalisierender Philosophien in die eigene Dogmatik zu integrieren, bekommen Kopiernäuse nicht viel von dem Ruhm ab, richtig? Dies führt zu einer extrem großen Geheimhaltung in Hinblick auf neue Forschungsprojekte und dementsprechend zu gut bezahlter Arbeit für „neugierige Sucher“.

• Wenn jeder Forscher in Prag so viel Zeit mit seinen eigenen Forschungen verbringen würde wie damit, alle anderen Forscher zu beobachten, könnten sie wahrscheinlich Woche für Woche einen Durchbruch feiern.

• Felix

• Und was sollen die tschechischen Runner dann machen?

• Kafka 2.0

Menschliche Ressourcen sind die andere Seite der Medaille. Magische Begabung ist außergewöhnlich. Magische Forscher und Wissenschaftler noch seltener. Je mehr Leute du auf deiner Seite hast, desto besser. Doch nicht nach allen Forschern besteht die gleiche Nachfrage. Es sind die begabtesten Personen, die extrem gefragt sind, und genau hier kommen die „Studienkreise“ ins Spiel. Studienkreise sind magische Verbindungen (fast so etwas wie Bruderschaften) bestimmter Universitäten und Forschungseinrichtungen, die gemeinsam ein bestimmtes Paradigma vertreten und bestimmte interne Ziele verfolgen. Man könnte fast behaupten, dass der gesamte Wettstreit eigentlich ein Konkurrenzkampf zwischen rivalisierenden Studienkreisen ist. Anfänglich bildeten Universitätsstudenten diese Kreise, um ihre Studien zu fördern, doch aus vielen von ihnen ist im Laufe der Zeit erheblich mehr geworden. Als Zusammenschluss ähnlich gesinnter Menschen entwickelten viele Kreise nämlich Ziele, die über den bloßen wissenschaftlichen Bereichen hinausgehen – manche verfolgen politische Ziele, andere haben kleine Filzokratien und Netzwerke gegründet, aus wieder einigen sind sogar mystische Mafias geworden. Viele magische Organisationen, von denen ihr schon einmal gehört habt, begannen als Studienkreise (darunter auch die Illuminates of the New Dawn (IOND)) und die Neue Druidische Bewegung.

• Ich dachte, die Wurzeln der IOND reichen zurück bis zu den bayrischen Illuminati im achtzehnten Jahrhundert?

• Scorpio

• Du solltest nicht alles für bare Münze nehmen, was dir unter die Augen kommt.

• Skeptic

Wie viele andere magischen Gruppen bieten auch Studienkreise eine lebenslange Mitgliedschaft. Nur, weil man seinen Doktor der Thaumaturgie im Sack hat, muss man also nicht austreten. Tatsächlich sind frühere Studenten der Schlüssel zur Macht der meisten Studienkreise. Wenn sie sich bei einem Konzern etabliert haben, sorgen sie dafür, dass die „richtigen“ Studentenprogramme gefördert werden und bieten Verbindungen zu mächtigen Sponsoren und potentiellen Arbeitgebern der nächsten Generation. Die Mitgliedschaft in einem Studienkreise bedeutet oft, dass man direkt nach der Uni einen Job im Sack hat. Dies bedeutet für die Konzerne einen genauso großen Vorteil wie für die Studenten. Nach magischen Talenten besteht eine große Nachfrage und die Studienkreise bieten eine ständig nachwachsende Quelle für die Rekrutierung des Nachwuchses. Einige Studienkreise sind mittlerweile kaum mehr also bloß Rekrutierungsinstitutionen für Konzerne, doch andere Kreise haben sich ihre Unabhängigkeit bewahren können, indem sie nicht nur auf einen Geldgeber setzen.



• Konzerne spielen die Gruppen auch gegeneinander aus und umgekehrt läuft es genauso. MCT und S-K haben die Sorbonne und den Campus der Karls-Universität fest im Griff, indem sie mehrere Gruppen finanzieren und viel versprechende Talente und Forschungsergebnisse kaufen.

• **Magister**

• Was zu einem extrem profitablen Gewerbe für Wilderer geführt hat, die für die Konzerne arbeiten, die es sich nicht leisten können, in das Spiel einzusteigen, aber trotzdem eine unersättliche Gier nach neuen magischen Talenten haben.

• **Linate**

Einige Studienkreise sind vergleichsweise große Organisationen, die aus mehreren magischen Gruppen bestehen und an verschiedenen Universitäten aktiv sind. Manche Universitäten werden völlig von einem Studienkreis dominiert, die ihr Paradigma auf den offiziellen Studienplan bringen. Größere Universitäten sind akademische „Schlachtfelder“, auf denen mehrere Studienkreise und Paradigmen miteinander im Wettbewerb stehen und ständig versuchen, den anderen um eine Nasenlänge voraus zu sein. Einige wenige Universitäten haben auf das Auftauchen verschiedener hermetischer Paradigmen reagiert und ihre magische Fakultät in mehrere kleinere Abteilungen untergliedert, die alle eigene Lehrpläne und Forschungsprogramme haben.

• Wie groß sind diese Vereine? Es gibt ja nicht gerade so viele Erwachte dort draußen, und selbst mit einem Konzerunterstützung und einem Universitätsstipendium ist nicht jeder für das Universitätsleben geeignet.

• **Struwwelpeter**

• Die größten Studienkreise haben annähernd tausend Mitglieder, darunter aber auch weltliche Studenten der theoretischen Magie. Die Zahl der magisch aktiven Studenten, die an Universitäten studieren, ist in Europa leicht höher als in den UCAS, was insbesondere auf die bessere Regierungsförderung und die Anwerbungsbemühungen von Gruppen wie die Dr.-Faustus-Gesellschaft zurückzuführen ist.

• **Magocrat**

KLASSISCHE SCHULEN

Die Klassische Schule steht nicht für ein einziges Paradigma, sondern für mehrere unterschiedliche Paradigmen. Die klassischen Paradigmen wurden von den frühen europäischen Gelehrten aus den alten okkulten und mystischen Traditionen entwickelt. Obwohl sie sich auf den ersten Blick stark voneinander unterscheiden, behaupten viele, dass die Unterschiede eher kultureller als philosophischer Natur sind, und dass sie eigentlich als ein einheitliches Paradigma verstanden werden sollten. Die geläufigsten klassischen Schulen sind der Klassische Hermetizismus, die Kabbala, der Ägyptische Hermetizismus, die Schwarze Magie und die magischen Richtungen des Hermetischen Druidismus und der Teutonischen Hermetiker. Einige Gelehrte zählen auch die asiatischen Wujen und andere nichteuro- päische Magiesysteme zu den klassischen Schulen, doch diese Richtungen besitzen in Europa keinen nennenswerten Einfluss.

Man sollte wissen, dass die klassischen Schulen nicht nur wissenschaftliche Rahmen, sondern vollständige spirituelle und philosophische Systeme darstellen. Ohne das richtige Verständnis der Philosophie ist man kaum in der Lage, die alten Schriften zu verstehen, die das Fundament dieser Paradigmen bilden. Magier, die diesen Paradigmen folgen, nehmen das ganze System an und stehen damit im krassen Gegensatz zu den Neuen Hermetikern, die sich ausschließlich auf die magischen Elemen-

te ihres Paradigmas konzentrieren. Diese Tatsache verhindert jedoch nicht, dass es hin und wieder auch zu Auseinandersetzungen zwischen den verschiedenen Schulen des klassischen Hermetizismus kommt.

Klassischer Hermetizismus

Wichtige Universitäten: Athen (Griechische Föderation), Köln (Allianz Deutscher Länder), Madrid (Spanien), Venedig (Italienische Konföderation)

Bekannte Studienkreise: Gesellschaft für Elementare Studien, Internationaler Orden des Hermes

Bedeutende Publikationen: Trismegistus Spiegel, Elementare Vierteljahresschrift, Zeitschrift für Hermetische Gedanken

Klassische Hermetiker, oft einfach nur Klassizisten genannt, vertreten die Ansicht, dass die Menschen im Altertum weitaus mehr über Magie wussten als wir, und dass die Metamenschheit deshalb von ihnen lernen sollte, anstatt ständig zu versuchen, das Rad neu zu erfinden. Ihr anfänglicher Erfolg bestärkte diesen Anspruch, doch weitere Beweise sind nicht zwingend. Ihre wichtigsten Quellen sind die Arbeiten des Hermes Trismegistus, die in den ersten Jahrhunderten vor und nach Christus verfasst wurden. Seine Schriften, das Corpus Hermeticum, sind die Grundlage der hermetischen Tradition, doch selbst die Klassizisten stützen ihre Forschungen auf eine Vielzahl historischer Quellen: die Kabbala, mittelalterliche Zauberbücher, ägyptische Pergamente, Rosenkreuzer-Rituale und sogar den Okkultismus des neunzehnten und zwanzigsten Jahrhunderts. Dies sorgt für gewisse Überschneidungen mit kleineren hermetischen und anderen Untertraditionen.

• Man sollte beachten, dass sie ihre Theorien immer auf Originalquellen stützen. Latein und Altgriechisch sind Pflichtsprachen für echte Klassizisten.

• **Schiller Undergrad**

Klassizisten waren die ersten erfolgreichen Hermetiker und ihre Modelle bildeten das Fundament für alle jüngeren Theorien. Das Verständnis ihres Ansatzes ist eine Grundvoraussetzung, um die anderen Theorien erschließen zu können. Der klassizistische Grundsatz lautet, dass Mana das mystische Grundelement des Universums ist. Obwohl sie die grundsätzliche Bedeutung der harten Wissenschaften nicht bestreiten, betrachten Klassizisten die Magie – die „spirituelle Achse des Universums“ – den anderen Kräften als fundamental überlegen. Mana ist Geist, Energie und Materie, weshalb eine Differenzierung dieser Aspekte überflüssig und illusorisch ist. Die Magie steht deshalb jenseits der reinen Wissenschaft; denn sie ist die höchste Form der Wissenschaft, die für die Menschheit verfügbar ist – eine Kunst, die ein tiefes Verständnis der Philosophie, Moral, Wissenschaft und künstlerischen Kreativität erfordert, was den Pfad des Magiers zum Pfad der wahren Erleuchtung macht.

• Das klingt fast wie die Propaganda der Illuminates of the New Dawn, obwohl die ihre Mitglieder hauptsächlich aus den Kreisen der Neuen Hermetiker rekrutieren. Bei den Illuminaten sind solche Gedanken aber eher Propaganda und hohe Ideale als ein pragmatischer Ansatz. Es gibt eine kleine klassizistische Gruppe in der Pariser Abteilung der IOND, die für eine Änderung dieses Verständnisses eintritt.

• **Idle Savant**

• Also sind die klassizistischen Studienkreise einfach nur eine schlimmere Variante der IOND?

• **Fletch**



• Einige von ihnen vielleicht, aber die meisten Klassizisten sind gegen das Konzept einer Magokratie. Sie glauben, weltliche Angelegenheiten würden sie von der „hohen Kunst“ ablenken. Viele Klassizisten sind der Überzeugung, dass die Erleuchtung der gesamten Metamenschheit offen steht. Die Begabten nehmen einfach nur eine Abkürzung, doch es existieren noch weitere Pfade. Einige glauben sogar, dass jeder Mensch in der Lage ist, Magie zu wirken, wenn er nur hart genug an sich arbeitet.

• Carabas

Ein Grundaspekt des Klassischen Hermetizismus ist die Konzentration auf die vier Elemente, die Grundpfeiler ihrer Metaphysik, die nicht nur mit den Naturgewalten korrespondieren, sondern auch eine mystische Affinität zu den menschlichen Geistern haben. Obwohl das spirituelle Gleichgewicht zwischen diesen Kräften ein Ideal darstellt, konzentrieren einige Klassizisten ihre Anstrengungen ganz auf ein bestimmtes Element. Strenge Klassizisten missbilligen solche „törichte“ Ansätze strikt, doch die Elementaristen ziehen aus ihrer Spezialisierung durchaus erhebliche Vorteile.

Klassizisten haben großen Einfluss in Frankreich und im Mittelmeerraum, wo sie kleine Studienkreise bilden, die mit bestimmten Universitäten in Verbindung stehen. Das bedeutet nicht, dass sie nicht organisiert sind, aber das heißt, dass sie sich lieber über Publikationen und Konferenzen untereinander austauschen als in magischen Gruppen. Ausnahmen sind der Internationale Orden des Hermes und die Gesellschaft für Elementare Studien. Der IOH besteht aus strengen Klassizisten, die entschlossen sind, die ethischen Standards der hermetischen Disziplin zu bewahren und sich stark auf die spirituellen und transzendentalen Aspekte der Magie zu konzentrieren. Die GES teilt die Sorge um gewisse ethische Standards, beschäftigt sich aber vorwiegend mit magischer Forschung mit Schwerpunkt in den Bereichen astraler Konstrukte und Beschwörung. Die GES hat sogar ein Patent auf die metamagische Technik der Anrufung angemeldet. Hierdurch wurde sie zu einem ernstzunehmenden Akteur im akademischen Wettstreit, von ihren engen Verbindungen zu verschiedenen Konzernen, darunter auch S-K und Sol Media, ganz zu schweigen.

Obwohl es den Klassizisten gelungen ist, mit den modernen Paradigmen Schritt zu halten, gibt ihnen ihre Einstellung nur wenig Raum für Innovationen, und in den vergangenen Jahren sind weniger alte Schriften entdeckt worden. Die Quelle des Wissens der Menschen des Altertums scheint zu versiegen. Die Klassizisten sind äußerst dogmatisch im Hinblick auf ihre hermetischen Systeme – zu dogmatisch für viele junge Magier. In ihren Ansichten und in ihrem magischen Stil sind Klassizisten so traditionell wie sie wirken.

• Um diesem Problem entgegenzutreten, haben einige Klassizisten ihre Aufmerksamkeit auf arkane Archäologie gerichtet. Die DIMR und die Atlantean Foundation haben eine Zusammenarbeit offen begrüßt, doch die Mainstream-Theorien über Atlantis, die von der Foundation vertreten werden, zieht die meisten Klassizisten nicht gerade an.

• Augustus Max

• Eine noch aussichtsreichere, aber nach wie vor unerschlossene Quelle des Wissens sind die vatikanischen Bibliotheken. Seit langem herrscht ein Disput mit Rom, dass Petitionen mehrerer Universitäten, in denen der Papst gebeten wurde, Zugang zu den Schriften zu gewähren, bislang stets abgelehnt wurden. Einige Klassizisten sind der Überzeugung, dass die Kirche einige der bedeutendsten Werke der Geschichte der Öffentlichkeit vorenthält.

• Bookworm

• Die Vigilia Evangelica behält das Wissen aus einem guten Grund für sich. Es gibt Dinge, mit denen die Menschheit niemals herumspielen sollte.

• Dante

• Aber was ist der Preis für diese Geheimniskrämerei?

• Padre Pedro

Hermetischer Druidismus

Wichtige Universitäten: Cambridge (GB), Oxford (GB)

Bekannte Studienkreise: Innere Kreise der Neuen Druidischen Bewegung

Bedeutende Publikationen: Der Oxford Almanach

Konferenzen: Halbjährliche Cambridge-Konferenz

Der Hermetische Druidismus ist ein Ableger des Klassischen Hermetizismus, wenn auch mit einer leicht anderen Ausrichtung. Anstatt den Pfad der Erleuchtung zu suchen, versuchen Hermetische Druiden, das keltische Ideal des Druiden als Philosoph, Weiser und Astrologe zu erreichen. Die Neue Druidische Bewegung betrachtet den Hermetischen Druidismus als den wahren Nachfolger des philosophischen und magischen Erbes der Kelten. Obwohl die Tradition dem Grunde nach hermetischer Natur ist, kombiniert sie neoheidnische und keltische Symbolik mit hermetischen Instrumenten, Paraphernalia und Formeln, wobei sie die Natur und die Umwelt stark betonen.

Genau wie Klassizisten betrachten auch die Hermetischen Druiden das Mana als die Essenz und die elementare Kraft der materiellen Welt. Anders als ein typischer Hermetiker sieht ein Hermetischer Drude in einem Elementargeist aber keinen parlementaren Zustand, sondern die spirituelle Verkörperung des wahren Elementes. Sie beschwören Elementare der Erde, der See, des Blitzes und des Feuers anstatt Elementare der Erde, der Luft, des Wassers und des Feuers. Viele Theoretiker glauben, dass diese Elementare besondere Manifestationen der Geister sind, die von den anderen Hermetikern herbeigerufen werden. Genau wie ihre naturliebenden Vetttern empfinden Hermetische Druiden eine große Begeisterung für Geomantie, druidische Stätten der Macht, den alten Kalender, für Astrologie und die Kräuterkunde.

Die Hochburg des Hermetischen Druidismus ist England, wo diese Tradition die magische Szene völlig beherrscht. Obwohl es auch im übrigen Europa einige Hermetische Druiden gibt, vor allem in Spanien, Deutschland und Frankreich, findet man sie vor allem an britischen Universitäten. Die Neue Druidische Bewegung ist nicht nur eine mächtige politische Kraft in Großbritannien, sondern auch der wichtigste „Studienkreis“ des Hermetischen Druidismus. Die inneren Kreise befinden sich an Universitäten und die Mitgliedschaft in einem Studienkreis (und damit der Neuen Druidischen Bewegung) ist in Cambridge und Oxford praktisch eine Pflicht.

• Obwohl die Hälfte der Magiebegabten in Großbritannien Hermetische Druiden sind, zögern die ausländischen Konzerne damit, sie anzuheuern – sie misstrauen ihren Verbindungen zu der Neuen Druidischen Bewegung. Das verschafft den Absolventen der Universität von Edinburgh, die zu den stärksten Anhängern der Vereinten Magietheorie und des Neuen Hermetizismus gehören, einen leichten Vorteil.

• John Dee

• Die Meinungsverschiedenheiten in den Reihen der Neuen Druidischen Bewegung sind größer denn je. Die Reformisten sammeln sich um den Herzog von Oxford, obwohl der Unmut über die strengen Sitten der britischen Universitäten viele junge Magier in die Arme



spirituelle Hintergrund fehlt, werden sie von vielen auch als „degeneriert“ betrachtet.

• Ironie des Schicksals, dass die Laborkittel ohne die Klassizistische Theorie nichts erreicht hätten.

• Mandrake

• Verifizierbare Phänomene lassen sich nicht leugnen, aber das bedeutet nicht, dass man die erste funktionierende Theorie als endgültig betrachtet werden sollte. Eine überprüfbare Hypothese ist immer besser als eine begriffliche Abhandlung aus einem alten Buch, und zwar schlüssig und einfach deshalb, weil man letztere nicht mit Beweisen unterlegen kann.

• Shetani

• Nun, die meisten Neuen Hermetiker haben privat eine weitaus esoterischere Veranlagung, als sie zugeben würden. Es ist ziemlich schwierig, in einer Welt voller Geister zu leben, ohne geistlich zu werden (hey, schönes Wortspiel).

• Reciprocity Rik

Neue Hermetiker verfolgen einen äußerst pragmatischen Ansatz, denn sie versuchen, Magie auf praktischer Ebene anzuwenden. Das macht sie besonders unter Konzernen sehr beliebt, die sich über verwertbare Ergebnisse ihrer Investitionen natürlich freuen. Es ist aber auch ein zweischneidiges Schwert, denn dieser Ansatz erweist sich als geistige Zwangsjacke, wenn es darum geht, intuitiv und kreativ zu forschen.

• Eine Ausnahme ist die Cybermantie, aber sie ist nur ein weiterer „Beweis“ dafür, wie moralisch korrumpt der Neue Hermetizismus geworden ist.

• Doc Shock

• Wurde die Cybermantie nicht von Aztechnology entwickelt? Die Blutmagier der Azzies haben nun wirklich nichts mit den Neuen Hermetikern zu tun.

• Miss Tick

Die meisten Neuen Hermetiker gehören Studienkreisen an, die von Konzernen gesponsert werden, obwohl es auch einige Kreise gibt, die sich der „Wahrung wissenschaftlicher Standards“ widmen. Am bekanntesten ist die Königlich Britische Gesellschaft für Astrale Studien und der Neue Orden des Hermes (denen dieses Paradigma seinen Namen verdankt).

Reformierter Ritualismus

Wichtige Universitäten: Lyons (Frankreich), Stockholm (Skandinavische Union), Jena (ADL)

Bekannte Studienkreise: Dr.-Faustus-Gesellschaft

Bedeutende Publikationen: Concordata Ultima

Der Reformierte Ritualismus, der auch als die Deutsche Schule bekannt ist, basiert auf dem Versuch der Deutschen, den Hermetizismus des Mittelalters und der Renaissance wiederzubeleben. In gewisser Hinsicht ist er ein uneheliches Kind des Klassischen und des Neuen Hermetizismus mit einem besonderen Augenmerk auf die rituellen Aspekte der Magie. Die ritualistische Magietheorie legt ihr Schwergewicht auf die Annahme, dass die Manipulation von Mana exponentieller Natur ist. Wenn sich mehrere Magier durch rituelle Magie und strikte Organisation miteinander verbinden, werden sowohl ihre Spruchzauber als auch ihre Beschwörungen mächtiger. Für Reformierte Ritualisten ist die Mitgliedschaft in Gruppen, strenge Disziplin und eine initiatorische Hierarchie die Schlüssel zur Verbesserung der



eigenen magischen Fähigkeiten.

Studienklassen der Reformierten Ritualisten an den Universitäten sind immer organisierte Ritualgruppen, bei denen die Mitgliedschaft aber nicht exklusiv ist, sondern die Beteiligung an anderen magischen Gruppen sogar aktiv gefördert wird. Die Dr.-Faustus-Gesellschaft, die in der Allianz Deutscher Länger großen Einfluss besitzt, ist das bekannteste Beispiel für einen ritualistischen „Studienkreis“.

- Das Corps Astralis Jenensis ist ein junger ritualistischer Studienkreis an der Universität von Jena. Er hatte sich ursprünglich auf astrale Forschungen konzentriert, scheint sich aber unlängst umorientiert zu haben. Es sieht so aus, als würden seine Mitglieder den Einfluss der Faustianer in der deutschen Magieszene anfechten wollen, doch ihre Ziele sind zur Zeit noch unklar und die Gruppe geht ziemlich unreif und idealistisch an die Sache heran.

Einheiten an

- Ihr junger Vorsitzender, Mathias Eisen, ist der Sohn von Silke Rothstein, einem herausragenden Mitglied der Bayrischen Abteilung der Illuminatis. Das könnte einen Anhaltspunkt liefern, was ihre Ziele angeht.

► Rofomaqus

- Ritualisten können einige der größten Fortschritte im Bereich der astralen Techniken und rituellen Beschwörung für sich verbuchen. An der Vorstellung, dass die Macht der Gruppe mehr ist als nur die Summe ihrer Mitglieder, könnte durchaus etwas dran sein.

• Magister

Avantgardistische Thaumaturgie

Wichtige Universitäten: Wien (Österreich), Paris-Sorbonne (Frankreich)

Bekannte Studienkreise: Arkadische Gesellschaft, Amsterdamer Club, „Kunst! Kunst! Kunst!“

Die Avantgardisten sind kleinere Mitstreiter im akademischen Wettstreit und die Enfants terribles und Gegenbewegung zum magischen Establishment. Für einen Avantgardisten ist das Lenken von Mana ein individueller und kreativer Akt. Magie ist keine Wissenschaft, sondern eine Kunst und als solche ein Weg zur persönlichen und schöpferischen Entwicklung. Die traditionelle Forschung ist eine nutzlose Zwangsjacke für Engstirnige. Avantgardistische Magier schätzen Kreativität und Individualismus mehr als alles andere, und die Anhänger dieser Schule sind nicht besonders erfolgreich in akademischen Kreisen. Ihr freier Ansatz in Sachen magische Forschung gilt als unproduktiv, obwohl ihre Gelehrten bekannt sind für ihre unerwarteten Forschungserfolge und Durchbrüche, die Wissenschaftler anderer Paradigmen immer wieder verblüffen.

Obwohl viele Avantgardisten zu einzelgängerisch sind, um sich einer magischen Gruppe anzuschließen, gibt es einige wenige „Kollektive“. Die 2054 in Wien gegründete Gruppe „Kunst! Kunst! Kunst!“ war die Erste unter ihnen. Obwohl sie ein Schock für die sonst so konservativen Österreicher darstellten, erfreut sie sich nach wie vor großer Beliebtheit auf dem Wiener Campus. Ihre Plattform hat viele junge Magier an anderen Universitäten inspiriert und einige Medienkonzerne haben damit begonnen, sie finanziell zu unterstützen. Die Kons haben es natürlich nicht auf den auffälligen Stil oder den notorischen Individualismus abgesehen, sondern auf die überschäumende Kreativität der Mitglieder. Genau wie ein Künstler im Bereich der Werbung kann ein Avantgardist seine Kreativität in Resultate verwandeln, die sich für die Konzerne in barer Münze auszahlen.

- Ich bin froh, dass ich nicht für einen dieser Kons arbeite. Alle Avantgardisten, die ich bis jetzt kennen gelernt habe, waren egozentrische und selbstverliebte Penner. Mir ist diese ganze „Künstlersache“ ziemlich schnell auf den Geist gegangen.

► Vienna Sophomore

- ⦿ Sie sind nicht alle so drauf, obwohl Avantgardisten tatsächlich ein Talent dafür haben, aufschneiderisch und großtuerisch zu sein. Leider scheint das aber auch der Grund für ihre Popularität zu sein und sie auch in Jetsetkreisen sehr beliebt zu machen. Bei der Grand Tour gibt es jede Menge Avantgardisten.

► Spider

- Wer weniger Erfolg hat, versucht oft, sich seinen Lebensunterhalt als freischaffender Künstler zu verdienen oder rutscht manchmal auch in die Schatten ab.

in die Ser

Vereinte Magietheorie

Wichtige Universitäten: Erfurt (ADL), Prag (Tschechische Republik)

Bekannte Studienkreise: keine

Bedeutende Publikationen: Thaumaturgica Universalis, Tellurische Vierteljahrsschrift

Die Universitäten von Prag und Erfurt, die beide zu wichtigsten magischen Forschungseinrichtungen Europas gehören, verfolgen einen praktischen Lösungsansatz für die Unterschiede zwischen den konkurrierenden Paradigmen. Während die Fakultäten anderer Universitäten von Machtkämpfen zwischen Studienkreisen und Anhängern unterschiedlicher Schulen geplagt werden, geben die Universitäten von Erfurt und Prag jedem Paradigma einen eigenen Spielplatz. Die magischen Abteilungen sind in verschiedene Institute unterteilt, die sich jeweils auf die Erforschung und Vermittlung bestimmter Paradigmen konzentrieren. Diese Vorgehensweise ermöglichte auch erstmals eine friedliche Diskussion unter den Vertretern verschiedener Paradigmen und eine gegenseitige wissenschaftliche Befruchtung, die schließlich zur Entwicklung eines eigenen Paradigmas führten – der Vereinten Magietheorie.

Obwohl es das jüngste der Paradigmen ist, waren es die Vertreter der Vereinten Magietheorie, die den Begriff Paradigma prägten, um die verschiedenen magischen Schulen zu unterscheiden. Nach jahrelangen Debatten und Auseinandersetzungen entstand dieses Paradigma im Jahr 2060 im Verlaufe der jährlichen Universellen Thaumaturgischen Konferenz. Die Konferenzen in den folgenden Jahren waren ein wichtiges Forum zur Förderung dieses Modells und haben dazu geführt, dass es sich ziemlich schnell verbreitet hat. Im Jahr 2060 gab es nur 50 Teilnehmer, die überwiegend aus Erfurt und Prag stammten. 2063 zählten die Veranstalter der Konferenz bereits rund 500 Teilnehmer, die aus Europa, Asien und den UCAS anreisten.

Um ehrlich zu sein, muss ich zugeben, dass ich ein Anhänger der Vereinten Magietheorie bin. Ich habe versucht, bei der Beschreibung der anderen Paradigmen so unvoreingenommen wie nur möglich vorzugehen, doch es wäre falsch, an dieser Stelle nicht meinen eigenen Standpunkt darzulegen. Wir Vereinheitlicher sind der Überzeugung, dass die gesamte Magie aus einer einzigen Quelle entspringt, weshalb man alle Varianten der Thaumaturgie einfach als unterschiedliche Zweige desselben Baumes betrachten sollte. Anstatt mit anderen Paradigmen in Konkurrenz zu treten, betrachten die Anhänger der Vereinten Magietheorie alle Schulen und Ansätze als gleichberechtigt und im gleichen Maße gültig. Ausgehend von dieser Prämisse versu-

chen sie, einen magischen Stil zu entwickeln, der frei von Dogmen und Vorurteilen ist und versuchen, von allen Traditionen zu lernen. Auf diese Weise wollen wir mehr über die Magie erfahren und schließlich eine magische Richtung hervorbringen, die die Vorteile aller Traditionen in sich vereint.

- ➊ Das ist nicht neu. Chaosmagier machen das schon seit Jahren.
 - ➋ Whiplash
 - ➌ Wie viele Chaosmagier kennst du, die tatsächlich darüber nachdenken, welche theoretischen Auswirkungen es hat, wenn man kabalistische Symbole mit Wicca-Beschwörungen in einer Formel verbindet. Wie und auf welche Weise behalten sie ihre Gültigkeit, wenn ein Zauberer keiner der beiden Glaubenssysteme angehört? Dahinter steckt weitaus mehr, als man auf dem ersten Blick meinen würde.
 - ➍ Bookworm
 - ➎ Es überrascht kaum, dass die Vereinte Magietheorie die Schule schluckte, die als Chaosmagie bekannt war. Die Chaosmagie, die noch immer in einigen amerikanischen Universitäten vorherrscht, war in Europa bis zu Konferenz im Jahr 2060 praktisch ausgestorben. Die Vereinte Magietheorie entstand, als die Chaosmagie erwachsen wurde.
 - ➏ Vaughn
 - ➐ Vereinheitlicher haben erreicht, was Chaosmagier noch nie zuvor geschafft haben – sie haben Zauberer unterschiedlicher Traditionen und Paradigmen dazu gebracht, zusammenzuarbeiten und sich als gleichberechtigte Partner zu akzeptieren.
 - ➑ Magocrat

Im Kielwasser der 2061er-Konferenz initiierte die Karls-Universität ein Programm, das sich der Erforschung und Lehre nicht-hermetischer Traditionen widmen sollte. Obwohl es schon früher einige naturmagische Vorlesungen gab, lautet das erklärte Ziel dieses Programms, die Barrieren zwischen den verschiedenen Traditionen niederzureißen. Anhänger der Vereinten Magietheorie gehen davon aus, dass diese Barrieren künstliche Gebilde sind und das alle Traditionen gleichermaßen gültig sind. Wie Arthur White Eagle es selbst während der Konferenz im vergangenen Jahr formulierte: „Diese Barrieren sind kulturelle Scheuklappen, die auf Jahrhunderten des Misstrauens und der Missverständnisse basieren.“

- ➊ War Arthur White Eagle nicht der Typ, der hinter dem Neuen Hermetizismus steht? Habe ich da etwas verpasst?
 - ➋ Curious Sam
 - ➌ Tatsächlich ist White Eagle seit fast einem Jahrzehnt einer der heftigsten Verfechter der Vereinten Magietheorie. Die Laborkittel betrachten seine Äußerungen aber als Wahnvorstellungen eines Wissenschaftlers, der in die Jahre gekommen ist.
 - ➍ Erfut
 - ➎ Flamel hat nicht erwähnt, dass es bereits eine Spaltung innerhalb der Vertreter der Vereinten Magietheorie gibt. Während eine Seite, die Vereinheitlicher, nach einer magischen Richtung forscht, die das Beste aus allen Traditionen miteinander verbindet, glauben die Pluralisten, dass es besser ist, unterschiedliche magische Perspektiven beizubehalten.
 - ➏ Schiller Undergrad
 - ➐ Arrrgh, wie verdammt anal regressiv kann man sein?
 - ➑ Slamm-0!

- ⦿ Vor einigen Monaten hat die Prager Karls-Universität einen Durchbruch ihres Wujen-Forschungsteams veröffentlicht, die zu einer bei-spiellosen Beschwörung von Geistern der Elemente durch hermeti-sche Magier führte. Nun, dass nenne ich einmal revolutionär!
 - ⦿ Ang

- Es sieht ganz so aus, als wäre diese Veröffentlichung verfrüht gewesen. Die Magier verloren ihre Fähigkeit, Elementare zu beschwören. Es wurde vertuscht, aber in ihren Laborberichten (die auf ihrem Matrix-Host öffentlich verfügbar sind) kann man es Schwarz auf Weiß nachlesen.

- ## ► Akoluth 11

- Obwohl die Vertreter der Vereinten Magietheorie die „Friedensstifter“ sind und das System rivalisierender Studienkreise ablehnen, haben sie einen inoffiziellen Studienkreis, der aus hochkarätigen Forschern und Professoren der Prager Universität besteht. Der Kreis hat keinen Namen, aber er wird scherhaft „Schwartzies Hochmagiergruppe“ genannt. Ratet mal, wer ihr Gönner ist?

- ## ► Magister

KLEINERE PARADIGMEN

Außerhalb der klassischen und modernen Schulen verdienen noch einige andere Paradigmen eine besondere Erwähnung.

Concordance Alchemique

Wichtige Universitäten: Europäische Akademie der Alchemie (Brüssel)

Bekannte Studienkreise: Nouveau Laboratoire Alchemique Pratique, Die Mittlere Säule

Bedeutende Publikationen: Prime Materia, Concordance Alchemique

Konkordanzmagier waren die Ersten, denen es gelang, die ehrwürdige Kunst der Alchemie im modernen Zeitalter zu beherrschen. Verzauberungen, die Herstellung magischer Artefakte und die Erschaffung von Radikalen sind zwar verbreitete magische Techniken, doch aus der zu Grunde liegenden Theorie ist ein gesamtes hermetisches Paradigma hervorgegangen. Während der Hermetizismus die Thaumaturgie als die Lenkung von Mana durch den Willen des Zauberers und die Macht der Symbole beschreibt, glauben die Konkordanzalchemisten an ein „inneres Potential“ in allen Dingen. Wem es gelingt, diese „Quelle des Manas“ anzuzapfen, der wird die astrale Macht sowohl seiner Zaubersprüche als auch seiner Beschwörungen steigern.

- Die gleiche Logik, die auch hinter der Blutmagie steckt, wenn ihr mich fragt. Zapfe die Lebensenergie eines anderen Wesens an und du verstärkst deine Magie.

- ## ► Divis Male

- ➊ Bitte lass uns nicht auf dieses Gleis abrutschen.
 - ➋ Miss Tick

Konkordante Alchemie ist wissenschaftlich äußerst anspruchsvoll und beschäftigt einige der klügsten Köpfe der Welt, doch wegen ihres komplexen metaphysischen Gerüstes erreicht sie nicht die breite Masse der Magier. Konkordanzmagier widmen sich hauptsächlich der magischen Erforschung von Materialien und suchen dabei nach dem Schlüssel zu ihrem „geheimen Feuer“. Sie kombinieren hermetisches Wissen mit moderner Wissenschaft, Quantenphysik, Nanochemie, Teilchenphysik und Dimensionslehren zu einem extrem komplizierten und anspruchsvollen Paradigma.



Das endgültige Ziel bleibt nach wie vor der „Stein der Weisen“, der metaphorische Schlüssel zu dem Potential aller Dinge. Indem sie versuchen, die wahre Natur des Universums zu begreifen, wollen Alchemisten sich selbst und die Metamenschheit verstehen und so zu wahren Weisen werden, die die wahre Erleuchtung erreichen.

⦿ Ihre Suche nach diesem „inneren Feuer“ führt zu zahlreichen Nebenprodukten, nach der die Konzerne geradezu lechzen. Einige Resultate sind aber zu abgehoben, um sie zu verwenden. MySTech Labs in Boston ist eine der wenigen Denkfabriken der Konkordanzmagie. Sie haben begriffen, dass ihre Nebenprodukte absolute SOTA-Entwicklungen sind und verdienen ein Vermögen mit der Lizenzierung ihrer Entwicklungen. Neulich habe ich von magisch sensitiven Farbzusätzen und einer Art astral sensitiven Beschichtung gehört.

⦿ Digitalis

⦿ Die chaotischen Methoden der meisten Konkordanzalchemisten zahlen sich unter dem Strich nicht aus. Die wenigen Konzerne, die alchemistische Forschungseinrichtungen unterstützen, hoffen schlicht und einfach darauf, dass bei den Experimenten zufällig etwas Nützliches für sie abfällt. Genau wie die mittelalterlichen Herrscher, die Alchemisten finanzierten und dabei hofften, es würde ihnen irgendwann einmal gelingen, Gold herzustellen.

⦿ Magister

Pythagorane

Wichtige Universitäten: Madrid (Spanien), MIT&T (UCAS), Atlanta (CAS)

Bekannte Studienkreise: Circle Descartes, Pentateuch Gruppe

Bedeutende Publikationen: Mechanica Celestial

Für Pythagorane ist Mathematik die Sprache des Universums und damit auch die Sprache der Zauberei. Sie haben zwar den mathematischen Mystizismus der Pythagorane wieder belebt, doch dabei auch die gesamte neuere Mathematik übernommen. Ein moderner Computer gehört zu ihren wichtigsten Werkzeugen.

Pythagorane haben ihren Namen verdient, denn ihre Zauberformeln ähneln eher mathematischen Algorithmen und geometrischen Ausdrücken als magischen Formeln. In Anerkennung der esoterischeren Ansichten der alten Pythagorane unterstellen sie auch der Harmonie der Sphären (die Metaebenen), einigen Zahlen mit mystischer Bedeutung und dem Dodekaeder (ein zwölfseitiges Vieleck) magischen Eigenschaften. Die Pythagorane sind der Überzeugung, dass sie heutzutage im Besitz der Werkzeuge sind, um die Suche beenden zu können, die Pythagoras einst begonnen hat, und so mit Hilfe der Mathematik ein umfassendes Verständnis der Welt zu erreichen. Die „Omegagleichung“ ist die pythagoräische Version des Steins der Weisen, der Schlüssel zu höheren Wahrheiten.

Die Pythagorane sind eine kleine Gruppe, doch ihre Konzepte haben einen großen Einfluss auf die Neuen Hermetiker. Die mathematische Annäherung an die Magie zieht jene an, die glauben, dass Magie eine harte Wissenschaft sein sollte.

⦿ Ein pythagoräisches Zauberbuch kann man nur verstehen, wenn man einen Doktor in höherer Mathematik hat. Ich verstehe nicht, wozu sie die ganzen Zahlen und Formeln brauchen, wenn sie damit nicht mehr bewirken als eine Hexe mit ihrem Küchenmesser.

⦿ Digitalis

MAGIE UND CHRISTENTUM

Das Christentum ist eine allgegenwärtige Erinnerung an die europäische Geschichte. Die protestantische Arbeitsethik durchdringt die europäische Gesellschaft noch immer in allen Schich-

ten und die orthodoxen Patriarchen spielten eine entscheidende Rolle beim Wiederaufbau Osteuropas nach den Eurokriegen. Außerdem kleben noch immer Millionen von Menschen auf der ganzen Welt an den Worten Papst Johannes XXV., obwohl der Katholizismus insgeheim in Konservative und Reformisten gespalten ist.

Obschon der Mythos der „Brennenden Zeiten“ während der Inquisition weitgehend ausgeräumt worden ist, besteht kein Zweifel daran, dass die Anwender von Hexenkunst, Schutzmagie und Kaballa von der Kirche verfolgt wurden. Dieses Vorurteil herrschte noch immer, als Papst Johannes Paul IV. die Boten des Erwachens – Magie und Metamenschen – als unheilig und dämonisch ächtete. Ich will die Folgen an dieser Stelle nicht näher erläutern (wer will, kann sich in dem Dokument „Europa in den Schatten“ ausführlich informieren), denn es genügt an dieser Stelle zu wissen, dass der Vatikan gezwungen war, die Enzyklika *Imago Dei* zu veröffentlichen. Andere Konfessionen folgten dem Beispiel.

Abgesehen davon, dass *Imago Dei* erklärte, dass Magie weder gut noch böse ist und dass Geister als elementare Mächte Bestandteil von Gottes Schöpfung sind, stellte der Vatikan fest, dass Magie kein göttliches Wirken und daher auch nichts mit göttlichen Wundern zu tun hat.

⦿ Natürlich brauchte Papst Johannes XXV. weitere zehn Jahre, bis er die Kirche reformiert hatte und selbst heute haben die Konservativen noch großen Einfluss. Höhere Tiere im spanischen und italienischen Klerus äußern nur Lippenbekenntnisse zu *Imago Dei* und den Ansichten des Papstes.

⦿ Padre Pedro

⦿ *Imago Dei* revidierte auch die Kirchendoktrin in Bezug auf Metamenschen, eine Tatsache, mit der sich die Katholische Kirche in Deutschland nur schwer abfinden konnte. Als die Enzyklika im Jahr 2014 veröffentlicht wurde, kam es schließlich zum Bruch mit Rom. Natürlich machen auch sie gewisse Ausnahmen in Sachen Magie, so lange die Magier dem Klerus angehören und ausschließlich Theurgie praktizieren.

⦿ Cain

Was bedeutet dies nun für christliche Zauberer? Glaube und Überzeugung sind wichtige Faktoren, wenn Zauberer Magie wirken und wahrnehmen. Für die christlichen Kirchenoberhäupter ist Magie eine mächtige Kraft, die den Menschen von Gott geschenkt wurde, genau wie alle anderen Kräfte der Natur. Da große Macht jedoch korrumptiert, wird Magie streng reguliert und kontrolliert. Daher auch die Entwicklung der Theurgie, einer Variante des Hermetizismus, die von heidnischen Einflüssen befreit und mit christlichen Symbolen durchsetzt ist. Die Kirchen setzen diese Tradition und Lehren nur innerhalb des Klerus durch. Gläubigen steht es dagegen frei, die Richtlinien der Kirche zu befolgen oder auch nicht – auf eigene Gefahr natürlich.

⦿ Der letzte Halbsatz ist besonders wichtig. Die Kirche sagt nicht, dass mit den anderen Paradigmen irgendetwas grundsätzlich nicht in Ordnung ist, doch von dem eigenen Klerus verlangt sie, dass er ausschließlich Theurgie praktiziert. Der normale Straßenschamane mag ein guter Christ sein, doch wenn er sich einer religiösen Berufung widmen möchte, muss er theurgische Praktiken erlernen.

⦿ Magister

Die Kirche ist der Überzeugung, dass sich Wunder der Macht eines Menschen entziehen. Sie sind göttliche Eingriffe und daher auch den Heiligen vorbehalten. Das Christentum zieht auf diese Weise eine feine Grenze zum Schamanismus, denn diese

Doktrin stigmatisiert Schamanen, die bekanntlich glauben, dass ihre Macht direkt von Gott stammt. Aus katholischen Gemeinden werden solche Schamanen oft zurückgewiesen wegen ihrer Vermessenheit, wenn nicht sogar wegen Blasphemie. Reformistische protestantische Kirchen wie die Anglikaner (GB), Lutheraner (Nordeuropa) und die orthodoxen Kirchen Osteuropas haben eine liberale Haltung zur Magie und schreiben der Begabung keine nennenswerte theologische oder metaphysische Bedeutung zu. Die Frage der Beschwörung von Geistern zieht zwar gewisse Diskussionen nach sich, die aber nicht wesentlich sind. Ganz gleich, wie verschwommen und unscharf die Trennlinie zwischen Magie und Wundern in der Sechsten Welt sein mag, die meisten christlichen Kirchen stimmen darin überein, dass es sie gibt.

KATHOLISCHER ORDEN DES HEILIGEN SYLVESTER

Obwohl katholische Konservative gegen diesen Schritt waren, änderte der Papst die Kirchendoktrin und gestattete es Katholiken, ihre Magie unter dem Dach der Enzyklika *Imago Dei* zu praktizieren. Am bemerkenswertesten unter den katholischen Magiern ist der Orden des Heiligen Sylvester, der Magie für das Gute und zum Schutz der Menschheit vor böser Magie und erwachten Gefahren einsetzt. Der Orden besteht aus magisch aktiven Priestern und Mönchen. Diese magischen Wächter sind auch die wichtigsten Exorzisten, die alle falschen Erscheinungen der Magie bekämpfen – von Insektengeistern bis hin zu Shedim.

⦿ Leider wurden der Orden von dem Neuen Templerorden unterwandert. Viele Methoden der Neuen Templer verletzen unmittelbar die Überzeugungen des Ordens des Heiligen Sylvester, weshalb sich auch allmählich Ärger zusammenbraut.
⦿ Roland

⦿ Der Orden des Heiligen Sylvester betreibt auch Schulen, in denen junge Leute in magischen Dingen unterrichtet werden, die sich sonst keine Ausbildung leisten könnten. Die Bekannteste befindet sich im früheren Turin.

⦿ Linate

⦿ Die Anhänger des Ordens sind toleranter gegenüber Schamanen als die anderen Katholiken. In *Tir na nÓg* verstehen sie sich sogar mit den keltischen Druiden.

⦿ Lorelei

WESTPHÄLISCHE THEURGEN

In den ersten Jahren des Schismas leisteten einige Gruppierungen innerhalb der Kirche Widerstand gegen die magie- und metamenschenfreundliche Doktrin des Papstes. An vorderster Front stand der westfälische Klerus in der ADL. Als diese extrem konservativen Katholiken erkannten, dass die Doktrin unausweichlich war, brachen sie mit Rom, vertrieben viele Metamenschen aus ihrem neu gegründeten Kirchenstaat und ächteten den Einsatz von Magie in der Bevölkerung.

Eine Ausnahme machten sie bei der so genannten „christlichen weißen Magie“ – der Theurgie, wie sie auch von der Deutsch-Katholischen Kirche praktiziert wird. Sie begründeten dies damit, dass die Begabung „von Gott stamme“ und im Kampf für das Gute eingesetzt werden könnte, wenn sie von jenen kontrolliert und reguliert wird, die einer „angemessenen Ausbildung“ unterzogen wurden und einen „reinen Geist“ haben. Diese heuchlerische Überlegung hat ihnen gute Dienste geleistet und ein großes Regierungsprogramm lässt magisch aktiven Jugendlichen eine simple Wahl: „Wenn du dein Talent fördern willst, dann schließe dich dem Klerus an oder verlasse das Land.“

Trotz ihrer geringen Größe zählt die Heilige Kirche Gottes und seiner Heiligen in Westphalen fast genauso viele Magier in ihren Reihen wie die gesamte Katholische Kirche im restlichen Europa.

ORTHODOXE EXARCHE

Die griechisch-orthodoxe Kirche gehörte zu den ersten religiösen Institutionen, die ihren Frieden mit dem Erwachen schlossen. Fast über Nacht wurde Griechenland zu einem magischen Brennpunkt. Anstatt den Konflikt zu suchen, versuchten die orthodoxen Patriarchen, die neue Wirklichkeit zu verstehen und sich ihr anzupassen. Eine Entwicklung, die durch die Offenheit der Orthodoxen für Mystizismus bestärkt wurde.

Als er feststellte, dass die Gefahren des Erwachens sehr real waren, bündelte der orthodoxe Klerus seine magischen Ressourcen in kleinen Gruppen, die den regionalen Patriarchen untergeordnet wurden. Diese „Exarchen“ sollten Feuer mit Feuer bekämpfen und genau wie der Orden des Heiligen Sylvester den Missbrauch der Magie durch das Böse verhindern. Obwohl sie sich weitaus bedeckter hielten als ihre katholischen Pendants, erwiesen sich die Exarchen als entscheidend, als es darum ging, bei der Insektengeisterseuche im Jahr 2056 in den osteuropäischen Staaten die Stellung zu halten.

⦿ Die wichtigsten Ausbildungsstätten der Exarchen sind die Dutzende von Klöstern bei dem griechischen Berg Athos. Die Klöster sind auch bekannt dafür, dass sie viele Schriften und Schätze aufbewahren, die noch aus der Zeit des antiken Roms und Griechenlands stammen. Und obwohl sie mehrmals geplündert wurden, hat die Orthodoxe Kirche sie immer wieder aufgebaut. Da muss man sich fragen, ob der Vatikan die einzige Institution ist, die alte Geheimnisse für sich behält.
⦿ Papadiamantis

⦿ Die Orthodoxe Kirche ist weniger einheitlich als die Katholische Kirche und in unterschiedliche Gruppen zersplittet. Normalerweise ringen die Orthodoxen in Griechenland mit den Kirchen in Russland und der Ukraine um die Macht, aber seitdem die beiden Letzteren ihre Aufmerksamkeit auf die Ereignisse in Russland richten müssen, ist es dem griechischen Patriarchen gelungen, mehrere kleinere Patriarchate im Balkan und in Osteuropa unter seine Kontrolle zu bringen.
⦿ Timora-T

SPIELLEITERINFORMATIONEN

Die neuen Regeln und Hintergrundinformationen über die europäische Magie basieren auf dem Material aus dem Grundregelwerk *Shadowrun 3.01D* (SR3.01D) und dem Regelbuch *Schattenzauber 3.01D* (SZ3.01D). Beide Bücher sind notwendig, um die neuen Regeln anzuwenden. Zusätzliches Material, darunter auch Informationen über bestimmte Orte und eine Reihe von fortgeschrittenen Magieregeln, befinden sich in den Quellenbüchern *Erwachte Länder*, *Niemandsland* und *State of the Art 2063.01D*.

NEOHEIDNISCHE MAGIE

Für die magischen Systeme der meisten Neoheiden gelten die Regeln für Anhänger der Idole und für Schamanen (S. 16, SZ3.01D). Die beigefügte Tabelle kann als grundsätzliche Richtlinie für die Verbindung der Götter mit den Idolen dienen. Für wenige Ausnahmen, wie etwa die hermetisch orientierten Wiccias, gelten die normalen Regeln für hermetische Magie. In der Sechsten Welt wird das Neoheidnentum weitaus stärker akzeptiert als in der realen Welt und ist auch erheblich verbreiteter. Viele europäische Zauberer stehen mit neoheidnischen magischen Gruppen, zumindest aber mit neoheidnischen Organisationen in Verbindung, von denen im fiktiven Teil nur einige we-



HEIDNISCHE GOTTHEIT

Wicca

Gott / Gehörnter / Pan / Manon
Göttin / Diana / Die Mutter

Keltisch

Herne / Cernunnos
Lugos / Lugh / Lleu
Nodens / Nuada / Nudd
Belenos / Balor / Beli
Don / Danu

Nordisch

Wotan / Odin

Thor

Freya
Loki

Hel / Heia

Heimdall

Njord

Fenrir

Römisch-griechisch

Jupiter / Zeus
Juno / Hera
Neptun / Poseidon
Pluto / Hades
Minerva / Athena
Apollo
Venus / Aphrodite
Diana / Artemis
Ceres / Demeter
Bacchus / Dionysos
Vulcan / Hephaestus
Prometheus
Pan
Vesta / Hestia
Mars / Ares
Cronus / Saturn
Hercules / Heracles

PASSENDE IDOLE

Gehörnter, Wilder Jäger	Große Mutter, Mondin
Gehörnter, Wilder Jäger, Drachtöter	Himmelsvater, Weiser Krieger, Drachentöter
Finsterer König	Himmelsvater, Weiser Krieger
urzeitliche Große Mutter, Liebhaberin, Meereskönigin	Schöpfer, Finsterer König, Himmelsvater, Weiser Krieger, Wilder Jäger
Drachentöter, Weiser Krieger	Große Mutter, Liebhaberin
Widersacher, Schwindler, Kojote (nur Beschreibung verwenden)	Widersacher, Schwindler, Kojote (nur Beschreibung verwenden)
Finstere Königin	Weiser Krieger
Weiser Krieger	Meereskönig, Große Mutter (männlich)
Fenrir (toxisches Idol)	Fenrir (toxisches Idol)
Himmelsvater, Weiser Krieger, Bacchus	Himmelsvater, Weiser Krieger, Bacchus
Große Mutter, Sirene	Große Mutter, Sirene
Meereskönig	Meereskönig
Finsterer König	Finsterer König
Himmelsvater (weiblich), Weise Kriegerin	Himmelsvater (weiblich), Weise Kriegerin
Himmelsvater, Wilder Jäger (ohne den Naturbezug)	Himmelsvater, Wilder Jäger (ohne den Naturbezug)
Liebhaberin, Verführerin, Sirene	Liebhaberin, Verführerin, Sirene
Mondin, Wilde Jägerin	Mondin, Wilde Jägerin
Große Mutter	Große Mutter
Bacchus	Bacchus
Feuerbringer, Schöpfer	Feuerbringer
Feuerbringer	Feuerbringer
Gehörnter	Gehörnter
Feuerbringer	Feuerbringer
Weiser Krieger	Weiser Krieger
Widersacher	Widersacher
Drachentöter	Drachentöter

nige exemplarisch genannt werden. Spielleiter können auf diesen Organisationen aufbauen und darüber hinaus auch eigene Gruppen und Bewegungen entwickeln.

Götter, Idole, Totems und andere Komplikationen

Wie bereits im fiktiven Teil des Quellenbuchs erwähnt, folgen viele heidnische Zauberer Europas einem pantheistischen, das heißt heidnischen Glaubenssystem, das einen mystischen Rahmen für ihre Magie und Hingabe zu einem bestimmten Wesen oder Pantheon bietet. Obwohl die Regeln für diese Charaktere im Quellenbuch *Schattenzauber 3.01D* enthalten sind, erfolgt an dieser Stelle ein zusätzlicher Hinweis im Hinblick auf die rollenspielerischen Aspekte im Zusammenhang mit diesen Charakteren. Die Verbindung zwischen dem Spielkonzept „Idol“ und dem Glauben des Charakters an einen Gott ist nicht immer so geradlinig, wie man meinen könnte.

Ein Idol repräsentiert eine Reihe von mystischen, symbolischen und intellektuellen Idealen, die für den Anhänger des Idols eine spirituelle Bedeutung haben und seine Magie in spieltechnischer Hinsicht deshalb auf ähnliche Weise beeinflussen, wie das auch bei dem Totem eines Schamanen der Fall ist. Der neoheidnische Charakter betrachtet dieses Phänomen oft als direkte Gabe sei-

nes Gottes. Da Idole archetypische Ideale sind, können mehrere Götter innerhalb desselben Pantheons von demselben Idol repräsentiert werden. Ein bestimmter Gott (z.B. Odin oder Wotan) könnte sogar durch mehrere unterschiedliche Aspekte / Idole verkörpert werden (Bacchus, Finsterer König, Gehörnter und Himmelsvater, Wilder Jäger und Weiser verkörpern beispielsweise verschiedene Aspekte des Odin- / Wotan-Mythos).

Der Spielleiter sollte seinen Spielern klar machen, dass „Anhänger eines Idols“ ein spieltechnischer Ausdruck ist, der den besonderen Aspekt eines Gottes oder einer Göttin beschreibt. Das bedeutet, dass zwei Götter des Odinkultus verschiedene spieltechnische Modifikationen für ihre Magie haben können, aber rollenspielerisch dieselbe religiöse Überzeugung und Bräuche teilen.

Viele europäische Neoheiden betrachten alle Götter eines Pantheons als gleich wichtig. Für einen pantheistischen Heidenzauberer gelten dieselben Regeln wie für einen pantheistischen Schamanen (S. 16, *SZ3.01D*), jedoch verbindet er die unterschiedlichen Vorteile oder Nachteile, die jeder Mondzyklus mit sich bringt, mit der Gottheit, die für die jeweilige Phase steht.

Feste

Für Neoheiden haben einige Tage des Jahres eine ganz besondere mystische Bedeutung, denn an diesen Tagen ist die Verbindung zwischen der Geisterwelt und der Erde am größten und die Gezeiten der Magie sind besonders ausgeprägt. In mehreren Religionen werden die Sommer- und Wintersonnenwende und die Frühlings- und Herbst-Tagundnachtgleichen gefeiert. An diesen symbolträchtigen Tagen ist die Hintergrundstrahlung der heiligen Orte und Ley-Linien besonderen Schwankungen unterworfen.

Wenn der Spielleiter möchte, kann die jeweilige Hintergrundstrahlung (die durch das Fest selbst oder die Manafluktuationen erzeugt wird) bestimmte Rituale unterstützen. Eine Hintergrundstrahlung von 2 oder mehr reduziert die Kosten der Initiation um 1 Karmapunkt. Dies gilt nur, wenn der Initiat aktiv an den Rituale teilnimmt und dem magischen System angehört, für das der entsprechende Ort und Tag eine besondere Bedeutung hat.

Stadthexen (Optionale Regel)

In der Metaphysik der europäischen Hexenkunst besitzen Geister des Himmels keine ausgeprägte spirituelle Verbindung mit Städten und Plexen. Deshalb beschwören europäische Stadthexen (S. 25, *SZ3.01D*) anstelle von Geistern des Himmels neben den Geistern der Menschen auch Ahnengeister (S. 16, *SZ3.01D*). Ansonsten gelten die normalen Regeln für normale Stadtschamanen und Totems.



WICCA

Wicca ist eine moderne Naturreligion, die wiederbelebte heidnische Überlieferungen mit modernen Spiritismus und zeremonieller hermetischer Magie verbindet. Wiccans gibt es in vielen Variationen, von Animisten, die Naturtotems folgen (es gelten die Regel für Wildnisschamanen) bis hin zu quasihermetischen Zauberern. Für einige Wiccans gelten die Regeln für Magier, für andere die für Schamanen. Dies variiert von Hexe zu Hexe, selbst innerhalb eines einzelnen Covens, da Wicca viele individuelle Interpretationen und Einsichten erlaubt. Weitere Richtlinien für den Wicca-Kult und seine Zeichen und Symbole befinden sich auf S. 11, SZ3.01D.

Die meisten großen Wicca-Gruppen bestehen sowohl aus hermetischen als auch aus schamanistischen Zauberern, doch einige konzentrieren sich auf hermetische Magie (insbesondere die Gardner-Wiccans), während die Göttinnenkulte oft schamanistischen Pfaden folgen (Idol-Anhänger der Großen Mutter und Mondin). Eine Minderheit (keltische Wiccans) sind wirklich schamanistischer Natur und folgen Natur-, Tier- und mythischen Totems.

Wie es sich für eine Tradition gehört, die viele unterschiedliche Überzeugungen und mythologische Rahmen miteinander kombiniert, üben Wicca-Anhänger sowohl schamanistische als auch hermetische Praktiken aus. Ein schamanistischer Aspekt ist das Aufsuchen von heiligen Hainen, Kreisen, Schreinen, Lichtungen, Tempeln und ähnlichen natürlichen Orten für Rituale. Während eines Rituals funktionieren diese genau wie eine normale schamanistische Medizinöhle, sind aber ansonsten magisch neutral, wenn es sich nicht gleichzeitig um Stätten der Macht oder Orte mit einer besonderen Hintergrundstrahlung handelt. Einige Ritualorte der Wiccans können auch permanente Hermetische Kreise haben, die jedoch unter Befolgung der normalen Regeln erschaffen werden müssen. Als Teil ihres hermetischen Erbes benutzen die meisten Wicca-Coven und -Zirkel ein großes Zauberbuch – das Buch der Schatten. Es dient als Bibliothek für hermetische Wiccans (maximale Stufe 6) und wirkt als materielle Verbindung zu allen Gruppenmitglieder und als Manifestationsfokus für den Avatar der Gruppe.

Zur den typischen magischen Werkzeugen eines Wiccans gehört die Athame (ein Ritualdolch, der oft auch als Fokus dient), der Kelch, das Schwert, der Stab, das Pentakel, der Kessel und der Besen. Zu den Rituale, die sich normalerweise nach dem Mondzyklus richten, gehört das Singen und Tanzen, für das sich die Wiccans manchmal auch völlig entkleiden.

Es kursieren Gerüchte über eine geheime Metamagie der Wiccans und Druiden, die es ihnen ermöglicht, die Macht des Mondes anzuzapfen und seltsame Geister wie die Wilde Jagd und Morrigan zu beschwören. Ihre Existenz und ihre speziellen Möglichkeiten liegen im Ermessen des Spielleiters. Falls sie tatsächlich existiert, sollte sie nur wenigen auserwählten hochgradigen Initiaten offen stehen, und sicherlich nicht irgendwelchen ungläubigen Shadowrunnern. Diese Mächte würden die Macht eines Totems oder Avatars besitzen.

Andere Gerüchte über Wicca-Opfer und den Einsatz von Blutmagie resultieren sicherlich aus einem mangelnden Verständnis für den Respekt der Wiccans vor der Natur, aus dem sich ergibt, dass man der Natur nichts nehmen kann, ohne es hier zurückzugeben (doch wer weiß).

Abenteuerideen

- Das Buch der Schatten eines Wicca-Covens wurde gestohlen. Die Diebe verlangen ein Lösegeld und drohen damit, es zu zerstören. Klingt nach einer Aufgabe für ...
- Der Great Grand Coven beschließt, politisch aktiv zu werden und beginnt damit, nach ADL-Politikern zu suchen, die den Interessen der Wiccans gegenüber aufgeschlossen sein könnten. Die einflussreiche Dr.-Faustus-Gesellschaft ist über die Konkurrenz nicht gerade begeistert und auch der westfälische Klerus und der Neue Templerorden macht keine Freudensprünge. Jede dieser Gruppen könnte sich für den Einsatz von Schattenagenten entscheiden, um ihren Standpunkt deutlich zu machen.
- Schlangen-Wiccans erfreuen sich in einigen Coven in der Tschechischen Republik und der ADL wachsender Beliebtheit. Die Runner könnten angeheuert werden, um herauszufinden, ob es eine Verbindung zu einem Drachen gibt.



HEXEN

Während die meisten anderen magischen Traditionen nach dem Erwachen praktisch neu erfunden wurden, hat sich die Magie der traditionellen Hexen kaum verändert. Obschon Hexen und Shadowrunner sich nicht gerade oft über den Weg laufen, führen Begegnungen zwischen ihnen oft zu interessanten Resultaten.

Für traditionelle Hexen gelten die allgemeinen Regeln für Schamanen mit einigen leichten Modifikationen, die ihnen den Charakter als eigenständige Tradition verleihen sollen. Diese Hexen haben keine Totems, keine Idole und erhalten als solches auch keine Vor- oder Nachteile. Hexen beschwören Naturgeister genau wie Schamanen, doch sie können sich dazu entscheiden, Ahnengeister (S. 16, SZ3.01D) anstelle von Geistern des Menschen beschwören zu können. Einzelne Hexen können auch wie Stadtschamanen behandelt werden, obwohl sie lieber in ländlichen Gegenden und Dörfern leben.

Die unauffällige Art und Weise, auf die traditionelle Hexen ihre Magie wirken, bringt besondere Vorteile und Einschränkungen mit sich. Der größte Nachteil besteht darin, dass traditionelle Hexen ihre Hexerei-Fertigkeit anders einsetzen als Magier oder Schamanen; sie beschränken sich auf rituelle Hexerei und eine spezielle Variante von verankerten Zaubersprüchen. Anhänger dieser Tradition beherrschen von Anfang an die metamagische Technik der Verankerung (S. 75, SZ3.01D) und büßen dafür ihre nichtrituelle Hexereifertigkeit ein. Flüche sind einfach normale Zaubersprüche, die auf Tränke, Fetische, Schmuckstücke oder ähnliche Dinge gewirkt werden. Diese Gegenstände müssen handgefertigt sein und es gelten die Regeln für die Verankerung von Zaubersprüchen. Tränke und Schmuckstücke werden besonders gerne für Flüche verwendet (siehe auch die Beispiele auf S. 76, SZ3.01D) und zu den üblichen Auslösern gehören das Trinken, das Zertreten unter den Füßen und das Zerbrechen nach dem Werfen.

Die meisten Hexen sind Vollzauberer, obwohl sie den Einschränkungen ihrer Tradition unterworfen sind. Aspekthexen können sich auf Hexerei oder Beschwörungen spezialisieren, es gibt aber auch Heilerinnen und Wahrsagerinnen. Aspektheilerinnen können Heilzauber wirken (wie sonst auch) und Geister des Menschen beschwören (wahlweise auch Ahnengeister), ansonsten gelten die normalen Regeln für Aspektzauberer. Wahrsagerinnen unterliegen größeren Einschränkungen, denn sie können weder Zaubersprüche wirken noch Geister beschwören. Dafür verfügen sie aber auch ohne Initiation über die metamagische Technik der Weissung. Obwohl diese Art von Begabung sehr selten ist, können Wahrsagerinnen mächtige Freunde oder Feinde abgeben. Auch mehrere magische Gruppen haben Aspektwahrsager in ihren Reihen, darunter auch die Sehergilde und das Orakel von Delphi.

Talismane

Hexen sind die einzigen Charaktere, die eine einfache Verzauberung bewirken können, die Talismane oder auch Glücksbringer genannt werden. Um einen bestimmten Gegenstand, der handgefertigt sein muss, in einen Talisman zu verwandeln, ist eine Verzaubern(6)-Probe erforderlich (eine Formel wird nicht benötigt). Gelingt die Probe, kann der Verzauberer 1 Karma-Punkt investieren. Ein Talisman muss die Hexe dem Empfänger freiwillig übergeben, damit dieser ihn an sich binden kann. Dieser Vorgang kostet kein Karma.

Mächtige druidische Orte	Typische Hintergrundstrahlung
Große Steinkreise bei geringeren Leys	1
Große Steinkreise bei großen Leys	2
Warwick Castle	3
Caerleon	3
Callanish	3
Zentrum des Broceliande Waldes	3
Stonehenge	4
Lyonesse	4

Von diesem Zeitpunkt an kann der Träger (ob magisch aktiv oder weltlich) das investierte Karma anzapfen, indem er den Talisman berührt (Einfache Handlung) und darf dann eine einzelne Würfelprobe wiederholen. Glücksbringer funktionieren nur ein einziges Mal. Die Aura des Talismans brennt dann aus und der Gegenstand kann künftig nicht mehr als Talisman oder Fokus verzaubert werden. Die Magie eines Talismans wirkt individuell und persönlich, weshalb ein Talisman jeweils nur einzeln eingesetzt werden kann. Alle Glücksbringer, die an eine Person gebunden sind (ob er sie nun bei sich trägt oder nicht), „brennen“ ebenfalls aus, wenn er einen Talisman benutzt. Für alle anderen Zwecke (beispielsweise Fokusabhängigkeit oder Astralkampf), gilt ein Talisman als Fokus mit einer Kraftstufe von 1.

Abenteuerideen

- Ein Runner bemerkt, dass er eine Pechsträhne hat, seitdem eine traditionelle Hexe ihn mit einem Fluch belegt hat. Ist er ihr zufällig über den Weg gelaufen? Wurde sie von einem Feind angeheuert? Oder gehen noch merkwürdigere Dinge vor sich?
- Durch einen hellseherischen Traum erfährt eine traditionelle Hexe von der Verschwörung einer Geheimgesellschaft, die einen hochrangigen französischen Bischof töten will, der mit dem Vatikan in Verbindung steht. Sie weiß, dass einige der Verschwörer Helfer sind, die dem Bischof nahe stehen, hat aber keine Ahnung, um wen es sich handelt. Sie braucht Beweise und muss persönlich mit dem Bischof reden, um ihn zu warnen. Die einzige Person, an die sie sich wenden kann, ist ein alter Runnerfreund, der ihr einen Gefallen schuldet. Die Dinge werden komplizierter, als sich herausstellt, dass der Bischof ein wichtiger französischer Agent des Neuen Templerordens ist, und die Leute, die es auf sein Leben abgesehen haben, der Schwarzen Loge angehören.

DRUIDEN

Keltische und wilde Druiden sind die Erben einer uralten Naturphilosophie und elementaren Naturmagie. Die gewaltige Mehrheit der keltischen Druiden und alle wilden Druiden sind spieltypisch eine Variante des Wildnisschamanen. Während viele wilde Druiden sowohl Natur- als auch Tiertotems folgen, die zu ihrem jeweiligen kulturellen Hintergrund passen (Sonne, Mond, Eiche, Fluss, Wildkatze, Bär, Adler, Wolf oder Wyrm), folgen keltische Druiden sowohl Idolen (siehe auch die Tabelle *Heidnische Götter und Idole* auf S. 123) als auch Naturtotems, die Göttheiten, elementare Mächte und heilige Tiere des keltischen Pantheons repräsentieren. Allgemeine Richtlinien für Druidenmagie befinden sich auf S. 25, SZ3.01D. Die folgenden Regeln sind optionale Regeln.

Fokus
Talisman

Verfügbarkeit
4 / 48 Stunden

Preis
1.000 ¥

Straßenindex
2

Bindungskosten
0



Druiden sind besonders begabt für die metamagische Technik der Sensibilisierung (S. 110, *Erwachte Länder*) und meist ist dies auch die erste Technik, für die sie sich bei ihrer Initiation entscheiden. Um ihre natürliche Begabung widerzuspiegeln, erhalten Druiden einen Zusatzwürfel für alle Proben im Zusammenhang mit Sensibilisierung. Dieses Bewusstsein für die sie umgebende Hintergrundstrahlung (insbesondere, wenn sie auf Druiden ausgerichtet ist) erleichtert ihnen auch das Sammeln von Verzauberungsmaterialien in der Nähe ihrer heiligen Kreise. Viele Druiden sind deshalb auch herausragende Kräuterkundige, weshalb sie Kräuterkunde als Ergänzungsfertigkeit für alle Verzauberungsproben einsetzen können, die mit dem Sammeln entsprechender Materialien zu tun haben. Alle Kräutermaterialien müssen mit der geweihten goldenen Sichel gesammelt werden, die alle Druiden tragen.

So lange sie sich innerhalb ihres heiligen Kreises aufhalten, besitzen Druiden außerdem die Fähigkeit, Geister der entsprechenden Domäne in großer Gestalt zu beschwören. Dies gilt selbst dann, wenn sie die metamagische Technik der Anrufung nicht beherrschen.

Wie viele andere Neoheiden feiern auch Druiden vier großen Feste im Jahr, die eine enorme rituelle Bedeutung für sie haben: Imbolc, Beltane, Lugnasad und Samhain. Druiden führen während dieser Feste oft große Rituale aus (beispielsweise das Entfesseln der Wilden Ley während der Sommersonnenwende im Jahr 2064) und begehen ihre Initiationsrituale und Prüfungen immer an diesen heiligen Tagen.

Barden

Einige Anhänger des Druidismus, Zauberer ebenso wie Adelen, betrachten sich als Nachfahren der bardischen Tradition in

der keltischen Überlieferung und nicht als Priester. Sie konzentrieren sich auf die bardischen Tugenden der Wahrung der Geschichte, des Geschichtenerzählens und der Beherrschung der Kunstfertigkeiten, die mit der traditionellen keltischen Kultur in Verbindung gebracht werden, obwohl sie hierzu durchaus auch moderne Medien einsetzen. Von keltischen Rockern bis hin zu traditionellen Troubadouren findet man Barden in fast allen druidischen Gesellschaften Europas. Die Berühmtesten unter ihnen sind die kornischen Barden auf den Britischen Inseln und die bretonischen Troubadoure in Frankreich. Es kommt nicht selten vor, dass sich solche Barden und fahrenden Künstler zu magischen Gruppen in der Form von reisenden Musik- oder Theatergruppen zusammenschließen.

Spieltechnisch handelt es sich bei Barden um Zauberer mit keltischen Wurzeln und künstlerischen Fertigkeiten sowie um Künstleradepten, obwohl zu den Gruppen oft auch weltliche Musiker, Schauspieler und Bühnenarbeiter zählen.

Viele Barden haben eine ziemlich politische Einstellung und verfolgen soziale und ökologische Ziele. Sie stehen mit verschiedenen Polyclubs und Organisationen in Verbindung, die sie mit ihren Fertigkeiten und Kräften unterstützen. Eine der erfolgreichsten Bands Englands gehören zum Beispiel einer Bewegung an, die sich gegen das Establishment richtet. In der Bretagne ziehen die Feierlichkeiten an den Feiertagen Beltane und Samhain viele tausend Touristen an, die sich an den jährlichen Wettbewerben der Barden und Bands erfreuen.

Abenteuerideen

- Die bretonischen Druiden der Aznevezenti drouizel Breizh stehen vor der Frage, ob sie ihre keltischen Brüder in Großbritannien oder die Reformen der Neuen Hermetischen Bewegung unter der Führung des Herzogs von Oxford unterstützen. Ihr Eingreifen könnte einen entscheidenden Einfluss auf die Situation haben. Beide Parteien schicken Repräsentanten, die vor dem Hohen Bretonischen Rat sprechen sollen, doch dafür müssen sie die Britischen Inseln erst einmal sicher verlassen, bevor die Templer des Lord Protector ihre Pläne durchkreuzen.
- Ein mächtiger keltischer Kreis in Tir na nÓg ist mit Giftmüll verseucht. Es ist unwahrscheinlich, dass die Seelie so etwas tun würden, und andere Feinde haben die Druiden nicht. Shadowrunner eignen sich hervorragend, um die Schuldigen ausfindig zu machen und die Gründe der rätselhaften Entweihung zu erfahren.

NORDISCHE HEIDEN

Für nordische Heidenzauberer gelten die Regeln für Schamanen. Sie widmen sich dem altnordischen Pantheon als Ganzes (es gelten dann die Regeln für pantheistische Schamanen) oder einem einzelnen Gott (als Anhänger eines Idols eines bestimmten Aspektes der Gottheit). Zu den beliebten Kulten gehören Kulte des Odin, des Thor, der Freya und der Vanir. In den meisten Ásatru-Kulten agieren Erwachte als Priester und Ratgeber. Bei den Kriegerkulten sind die Priester jedoch mindestens genauso blutdurstig wie die Masse und führen diese durch ihr eigenes Beispiel an. Weitere Richtlinien für nordische Zauberer befinden sich auf S. 26, SZ3.01D.

Runenverzauberung

Runenverzauberungen bewirken eine Bedingungseinschränkung bei Foki (ähnlich wie Geasa) und erfordern dabei mehr als nur das Schnitzen einer Futhark-Rune in einen Fokus. Um diese Technik einzusetzen muss der Charakter neben der magischen Fertigkeit Verzaubern die Wissensfertigkeit Runenkunde besitzen. Diese Fertigkeit verleiht dem Charakter das Wissen über die

magische Kraft, Bedeutung und Funktion der Runen und ihrer richtigen Verwendung (da die Bedeutung und die Funktion der Runen sich verändert, wenn man sie mit anderen Runen kombiniert).

Ein Spieler, der eine Rune einsetzen möchte, muss dies sagen, bevor er mit der Entwicklung einer Fokusformel (S. 42, *SZ3.01D*) beginnt, da die Runenbeschränkung in die Formel integriert werden muss. Die Einsatz von Runen verdoppelt den Grundzeitraum für die Erschaffung der Formel. Nach der normalen Verzauberungsprobe muss dem Spieler eine Probe auf die Fertigkeit Runenkunde gegen einen Mindestwurf in Höhe der Kraftstufe des Fokus' gelingen. Scheitert die Probe, wird dies behandelt, als wäre die Verzauberungsprobe fehlgeschlagen. Verzauberer ohne die Fertigkeit Runenkunde können bei dem Entwurf einer Fokusformel keine Runeneinschränkungen verwenden. Der Grundzeitraum für die Verzauberungsprobe wird ebenfalls verdoppelt.

Runische Einschränkungen werden behandelt wie Geasa (S. 31, *SZ3.01D*), abgesehen davon, dass es der Fokus ist, der nur dann funktioniert, wenn die Bedingung erfüllt ist. Typische Beschränkungen sind beispielsweise: „Funktioniert nur bei Sonnenlicht“, „Muss in Bier getaucht werden“, „Darf nicht von Stahl berührt werden“ oder „Muss sich im Mondlicht befinden“. Wenn der Spielleiter es gestattet, können besonders strenge Geasa als zwei Geasa zählen (z.B. „Funktioniert nur bei Vollmond“). Jede Einschränkung verringert den Mindestwurf für die Verzauberungsprobe sowie die Karmakosten bei der ersten und bei der normalen Bindung um eins. Runenfoki werden in Hinblick auf eine Fokusabhängigkeit als normale Foki behandelt und können sogar als eine Bedingung eines normalen Tallsman-Geasas verwendet werden.

Runen können beim Verzaubern auch ohne Runenbeschränkungen eingesetzt werden, was auch oft geschieht. In diesen Fällen gewähren sie aber keine Vorteile bei der Verzauberung.

Berserker

Berserker (ursprünglich Bearsarks oder Bärenhäuter genannt) sind Krieger, die magische Fähigkeiten zeigen, wenn sie in einen Kampfrausch geraten („berserken“). Die meisten von ihnen sind Kriegeradepten mit einem Kampfrausch-Geas für alle ihre magischen Fähigkeiten, aber einige von ihnen sind auch Magieradepten. Berserker können auch Schamanenadepten sein, da sie oft die Haut eines wilden (und furchterregenden) Tieres tragen, der ihr spiritueller Führer ist. Bei einigen mächtigen Berserkern wurden auch schamanistische Masken gesehen, wenn sie in einen Kampfrausch gerieten. Alle Berserker geraten auf dieselbe Weise in einen Kampfrausch wie ein Bärenschamane (S. 164, *SR3.01D*). Bestimmte Medikamente, BTLs und alkoholische Getränke können ebenfalls eingesetzt werden, um eine Raserei auszulösen. Magische Drogen, die daneben weitere Wirkungen haben, sind bei Berserkern besonders beliebt. Initiaten können sich mittels einer Willenskraft(6 – Initiationsgrad)-Probe in einen Kampfrausch versetzen.

HERMETISCHE PARADIGMEN UND SCHULEN

Paradigmen und die verschiedenen Schulen der hermetischen Tradition wurden eingeführt, um Spielern, die Magiercharaktere spielen wollen, die nicht dem traditionellen Bild eines „Allgemeinmagiers“ entsprechen, zusätzliche Möglichkeiten zu bieten. Auf diese Weise können sie dem vergleichsweise einförmigen hermetischen Pfad zusätzliche Tiefe und mehr Farbe verleihen. Sie bieten auch interessante und einzigartige Aben-

teuerplots, besonders für Spielleiter, in deren Kampagne die Magie eine besondere Rolle spielt. Schließlich unterstreichen sie einfach, dass die hermetische Sichtweise der Magie nicht so einheitlich ist, sondern die Natur der Magie weiterhin schwer zu greifen und mysteriös ist.

Spieltechnisch gelten für die Paradigmen die Regeln für hermetische Schulen auf S. 17, *SZ3.01D*. Der Spielleiter kann die positiven und negativen Modifikatoren auf +2 oder -2 anpassen, wenn der Charakter Hermetische Kreise oder Bibliotheken besonders geeigneter bzw. unterschiedlicher Schulen verwendet (z.B. wenn ein Avantgardist den Kreis eines Hermetischen Druiden benutzt). Eine andere Möglichkeit besteht darin, diese negativen Modifikatoren auch dann anzuwenden, wenn der Magier Foki, Zauberformeln und rituelle Materialien besonders unterschiedlicher Schulen benutzt (wenn etwa ein Hermetischer Drude versucht, eine pythagoräische Formel einzusetzen).

Schließlich könnten die verschiedenen Paradigmen auch höhere Preise (+20%) und eine höhere Verfügbarkeit (+50%) auf den Märkten für Foki und andere magische Waren zur Folge haben, wenn es sich um Materialien der Paradigmen handelt, die in dem jeweiligen Gebiet weniger verbreitet sind. Beachten Sie, dass die meisten wissenschaftlich ausgebildeten Magier Nordamerikas den Neuen Hermetizismus praktizieren, obwohl sich das Paradigma der Vereinten Magietheorie beim MIT&T einer wachsenden Anhängerschaft erfreut. Mehrere Schulen haben bestimmte Modifikatoren zur Folge:

Hermetischer Druidismus: Hermetische Druiden profitieren bei heiligen Kreisen und an den vier heiligen Tagen von denselben Vorteilen wie keltische und wilde Druiden; ansonsten gelten sie als normale Hermetiker.

Reformierter Ritualismus: Ritualisten erhalten +1 Würfel für alle Proben auf Rituelle Hexerei und -1 Würfel für alle anderen Spruchzaubereiproben.

Avantgardistisches Thaumaturgie: Die empirischen Avantgardisten haben eine Vorliebe für die Entwicklung neuer Zaubersprüche und bekommen +2 Würfel auf alle Zauberentwurfsproben, wenn sie eine neue Formel entwickeln (aber nicht für Varianten vorhandener Zaubersprüche). Ihr einzigerisches Verhalten hat zur Folge, dass sie in magischen Gruppen nicht gut arbeiten können und einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf alle Hexereiproben im Rahmen ritueller Hexerei erleiden.

Vereinte Magietheorie: Bahnbrechende Techniken ermöglichen es fortgeschrittenen Initiaten, die nach diesem Paradigma praktizieren (Grad 3 oder höher), ihre Beschwörungstechnik von Elementaren auf Naturgeister (und wieder zurück) wechseln können, anstatt eine neue metamagische Technik zu erlernen. Magier, die sich für diesen Schritt entscheiden, können jedoch nicht mehr die Geister beschwören, die sie zuvor beschworen haben. Vereinheitlicher erleiden keine Nachteile, wenn sie die Werkzeuge und Paraphernalia anderer Schulen oder Traditionen (auch von Schamanen, Houngans und Wujen) benutzen, bekommen aber auch keine positiven Modifikatoren für die Verwendung eigener Werkzeuge und Paraphernalia.

Konkordanzalchemisten: Sie erhalten +2 Würfel auf alle Verzauberungsproben, doch um überhaupt etwas von alchemistischer Theorie zu verstehen (und damit ein Alchemiker zu sein), muss der Charakter in den Wissensfertigkeiten Chemie und Physik mindestens eine Stufe von 3 aufweisen.

Pythagorane: Nur geübte Pythagorane und Magier mit der Wissensfertigkeit Mathematik auf Stufe 4 oder höher können pythagoräische Zauberformeln und Hermetische Kreise verstehen oder benutzen.

KULTURSCHOCH



● Das Unterhaltungs-, Kultur- und Freizeitkapitel der letztjährigen „State of the Art“-Datei stieß bei unseren Usern auf sehr großen Zuspruch. Das beweist wieder einmal, dass sich die Entwicklungen, die man als Shadowrunner im Auge behalten muss, nicht nur in den Konferenzräumen der Konzerne oder deren Top-Secret Laboren abspielen, sondern häufig auch direkt vor unserer Nase, auf der Straße oder im Trid. Ich habe die diesjährige Zusammenstellung einer Vielfalt verschiedener Quellen entnommen, einige davon zum Establishment gehörig, andere nicht. Wie immer dürft ihr euch selbst einschalten, besonders wenn es persönliche Anekdoten zu erzählen gibt.

● Captain Chaos

Übertragen: 20. Dezember 2063 um 16:59:58 Uhr (PST)

ORXPLOITATION

vom KA-POW! KA-POW! Team

Yo, Shadowteen! Willkommen bei einer Special Edition von KA-POW! KA-POW! Schnallt euch an und macht euch bereit, wir bringen euch einen fett-vollen Bericht über die neueste und kras-seste Revolution, die grad in die Plexe schwappt!

ALLE MACHT DEM VOLK, CHUMMER

Sie waren die hässlichen Entlein der Musikszene, aber das sind sie nicht mehr. Ihr werdet sie selten in Vashon Island-Anzügen sehen oder Sperethiel-la-cli-dah-Reime austeilten hören (gähn) ... aber sie haben Hauer, Gitarren und Attitüde – und davon jede Mengel! Die Goblin-Rocker haben die „Orxploitation“ auf ihre Fahne geschrieben und bereiten sich auf ihren weltweiten Siegeszug vor.

Sicher habt ihr das Wort schon x-mal im RockNet oder den unzähligen anderen Trid-Kanälen des Plex gehört, aber was ist Orxploitation eigentlich? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir gaaaanz weit zurück gehen ... Geschichtslektion: 2057, kurz nach Präsident Dunkelzahns Ermordung und der Veröffentlichung seines letzten Willens. Unter all den Reichtümern und Relikten, die an die Berühmten und Berüchtigten verteilt wurden, schien niemand die beiden Nobodys bemerkt zu haben, die sich zwei unscheinbare, aber wichtige Erbstücke aneigneten.

● „Gaaaanz lange“? Aber das sind doch erst sechs Jahre?

● Histobuff





● Immer daran denken, wer das Zielpublikum ist: Aufgedrehte Tee-nies mit einer Aufmerksamkeitsspanne von weniger als 30 Sekunden. Nicht, dass einige Runner da besser wären ...

● Socio Pat

Robert Page hinterlasse ich meine Kopie eines antiken Textes, der beweist, dass Elfen nicht die einzige Rasse sind, die eine eigene Sprache besitzen. Sei stolz auf deine Herkunft und kämpfe weiter für die Rechte deiner Leute, denn die Orks haben schon immer darum gekämpft, über den Stand hinauszuwachsen, in dem sie die anderen gerne halten wollen. Möge dich dieses Dokument in deinem Willen bestärken.

Maureen Williams vermahe ich den Treuhänderfond bei der Silicon Valley Virtual Bank, Kontonummer 0456 967 0145 86210, um damit eine freie Schule im Orkland zu gründen, die kostenlos besucht werden darf.

Ihr fragt euch wahrscheinlich, was diese beiden Leute mit Musik zu tun haben, ne? Die Antwort: So gut wie nichts! Der erste war ein angesehener Bürgerrechtsaktivist in San Francisco und die zweite ein UCLA-Fakultätsmitglied.

● Oh Gott, ich liebe die politisch korrekten Medien. Page gehörte zur October 25 Alliance, einer Gruppe Metamenschen, die versuchte, Tokyo-by-the-Bay wieder in das gute alte San Francisco zu verwandeln. Williams hatte eine glanzlose Karriere, bis Dunkelzahn sie mit Nuyen überschüttete. Es scheint, als wusste der Wurm, wie er ihr Potential wecken konnte.

● People Watcher

Hier stand also Ms. Williams, mit einem Haufen von Dunkies Geld und einer Mission. Schneller als du „Goodbye, City of Angels“ sagen kannst, sprang sie von LA nach San Fran und mit ihrem allmächtigen Zaubерstab aus Nuyen wedelnd errichtete sie das Orkland Community Center (OCC).

● Das klingt genauso fantastisch wie die Nachricht tatsächlich war. Die Japankons, denen die Bay-Area gehört, waren natürlich strikt gegen das Projekt und (zu recht) davon überzeugt, dass das OCC ein Brutplatz für den Pro-Meta-Widerstand würde. Aber Williams hatte genug Geld, um einige wichtige Bestechungsgelder zahlen zu können und/oder sie konnte die Bewilligung mit Hilfe einiger (Schock!) illegaler Aktivitäten erlangen. Wie auch immer, das OCC wurde gegründet.

● Bay Jewel

● Soweit die Geschichte, aber nicht jeder glaubt sie. Einige Leute glauben, die Japankons haben dem ganzen nur zugestimmt, nachdem Maureen einige geheime Absprachen traf – am wahrscheinlichsten, dass sie ihnen dabei helfen würde, die Dissidenten auszuspionieren. Und nachdem es erst einmal angelaufen war, unternahm Maureen wirklich alles, um die Radikalen daran zu hindern, sich zu sehr zu organisieren. Sie sagte ihnen, dass ihr an einer Stärkung der Ork-Gemeinde mehr gelegen war als an einer Bekämpfung der Jäger. Einige von uns sind immer noch davon überzeugt, dass sie uns verkauft hat – nach Saitos Machtübernahme verschwanden etliche Topmitglieder der October 25 Alliance, die im OCC involviert waren.

● Partisan

● Bulldrek. Kein Zweifel, die Japaner haben das OCC ausspioniert, aber Williams hat nicht mit ihnen zusammengearbeitet. Wenn sie

wirklich so anti-radikal war, warum hat sie dann der MPA erlaubt, den Vorrat an Kalaschnikows in ihrem Keller zu behalten?

● Chompsky

Als erstes heuerte sie Page an, dessen einzige Aufgabe darin bestand, das Rosettastein-artige Buch zu übersetzen, das der Drache ihm hinterlassen hatte.

● Rosettastein?

● Curious George

● Der ursprüngliche „Rosettastein“ war eine Steintafel mit dem gleichen Text in drei unterschiedlichen Sprachen: Demotisch, Griechisch und alte ägyptische Hieroglyphen. Seine Entdeckung war ein Durchbruch für die Archäologen, weil sie damit zum ersten Mal Hieroglyphen entziffern konnten. In Pages Fall hatte ihm Dunkelzahn einen riesigen Wälzer mit metallenen Seiten hinterlassen, der den selben Text in Sperethiel und einer nicht identifizierten Sprache enthielt, von der man annahm, es sei Orkisch.

● Champollion

● Mich interessieren uralte Sprachen einen Scheißdreck. Wie viel ist es wert?

● 9-Finger Steve

● Wenn es so echt ist, wie es scheint, dann ist es unschätzbar wertvoll. Ich habe gehört, Page weigerte sich, ein achtstelliges Angebot von einem privaten Sammler anzunehmen, der sogar ein Team geschickt hatte, um ihn zu „überzeugen“. Nur einer kehrte lebend aus Orkland zurück, um seinem Boss mitzuteilen, die Antwort laute für immer „nein“.

● Aegis

Zusammen mit einem Team aus Sperethiel-Übersetzern und linguistischen Experten, die von der Draco Foundation zur Verfügung gestellt wurden, konnte Page den Text analysieren und dechiffrieren, und seine ersten Ergebnisse 2060 veröffentlichen. Der Or'zet-Codex, wie er ihn nannte, bildete die Basis einer Orksprache und breitete sich schnell in die akademischen und sozialen Netzwerke aus.

● Die Hilfe der Foundation soll nicht billig gewesen sein. Page und Williams mussten ihnen das Vorrecht auf einige Teile des Buches einräumen. Und ja, ich würde auch meinen Cyberarm geben, um zu wissen, was auf diesen Seiten steht.

● Lexicon

● Ich kann nicht glauben, dass ihr alle diesen Drek glaubt. Es gibt keine „uralte orkische Sprache“. Was für ein Schwachsinn! Das ist nichts weiter als ein Betrug, den Page und seine Draco-Komplizen durchziehen. Eine künstlich zusammengestellte Sprache wie Esperanto oder Klingonisch. Ein schwacher Versuch, den Orks eine Art mystischer Abstammung und Rassenstolz zu verleihen, so wie die elfischen Snobs das in Tir Tairngire abgezogen haben. Als nächstes erzählen sie uns noch, dass „uralte Ork-Krieger“ auf Dinosauriern reitend in die Schlacht gezogen sind. Und dann hören wir davon, wie die Menschen die Orks immer schon unterdrückt haben und sie wie zweitklassige Bürger behandelten. To-ta-ler Blödsinn!

● Buzz

● Aber der Codex wurde doch von Akademikern auf der ganzen Welt verifiziert! Obwohl Page einige Vokabeln anpasste, um die Lücken zu

füllen, scheint der Rest ziemlich echt zu sein. Himmel, selbst Ehran der Schreiber hat sich für seine Arbeit verbürgt.

• Lexicon

• Was erwartest du? Die Löwenzahnfresser müssen ihre eigene Erfindung doch rechtfertigen.

• Buzz

• Hoppla, anscheinend hat jemand die Humanishalle in Tacoma in Brand gesetzt. Welch Unglück! Du schwirrst jetzt besser ab und triffst dich mit deinen Rassistenfreunden.

• Anita

• Obwohl es sicherlich eine ganze Reihe Verschwörungen gibt, über die man nachdenken sollte, gehört dies nicht dazu. Die Orksprache ist echt und es werden noch ganz andere Hinweise auf die verlorene Geschichte der Orks und anderer Rassen auftauchen. Man sollte nur im Hinterkopf behalten, das es manchmal besser ist, die vergrabene Geschichte ruhen zu lassen.

• Wordsmyth

• Ja los, gib ihm noch Stoff für seine Paranoia.

• Orange Queen

2061 begann das OCC mit dem Unterricht von Or'zet, aber alle Bemühungen endeten, als General Saito in San Francisco einfiel. Das Codex-Projekt wurde öffentlich als Betrug verdammt und die Mitarbeiter am Or'zet-Projekt wegen „gemeinsamer Verschwörung zur Durchführung eines Betrugs“ und dem willentlichen Hintergehen von Investoren und öffentlichen Beamten eingesperrt. Alle mit dem Projekt zusammenhängende Arbeit wurde konfisziert und öffentlich zerstört.

• Oder viel eher war es so, dass Saitos Schläger alle Forscher, die sich bis dahin noch nicht in den Untergrund abgesetzt hatten, zusammen trieben und sie wegen der „Verbreitung von Feindpropaganda“ einspererten. Sie hatten sogar eine ganz altmodische Bücherverbrennung (ok, Chip- und e-Papier-Verbrennung), bei der sie alle Dokumente, die sie finden konnten, zerstörten.

• Chomsky

• Keine große Überraschung. Die MPA hatte bereits damit begonnen, Or'zet als ihren geheimen Kommunikationscode einzusetzen. Man könnte es also eher als einen militärischen Gegenschlag bezeichnen.

• Windtalker

BEISPIELVOKABULAR OR'ZET UND STRASSENGLANG

Or'zet

buunda

Übersetzung

Kraftausdruck, der häufig noch von einer obszönen Geste begleitet wird, um die Verachtung für den Empfänger klarzustellen. „Sie zeigte ihrem Boss den buunda!“

cerri

Geschwister. Or'zet besitzt keinen eigenen Begriff für Bruder oder Schwester. Slang: Chummer, besonders ein Ork- oder Troll-Gangmitglied.

djoto

Leben. Wörtlich „Lebensart“. Slang: SINlos, Leben im Verbrechen.

drundeah

Exekution. Slang: jemanden ermorden.

egrand

Beschützer. Slang: Verbrecherkönig, Gang Boss

egrand'rohodo

Slang: Zuhälter oder Eltern der Freundin

ereth

Heim, Zuhause.

ereth'cerri

Slang: Ghetto, Turf, Revier

eth

Gruppe. Slang: Gang

eunabo

Auswahl des Besten. Slang: sexuell attraktiv

fahd

Opfer. Slang: Persönliches Opfer, das für einen Chummer gebracht wird. „Er hat's für mich wirklich aufgegeben, Mann. Er zog sein fahd raus und sagte dem Cop, es wäre seine Waffe.“

glok

Läufer. Slang: Shadowrunner

grumoge

Kämpfen. Slang: Schlägerei. Normalerweise wird es herausgeschrien, bevor man jemandem die Fresse poliert oder ihm in die Kronjuwelen tritt.

Hez

Hauer. Slang: Mut, Tapferkeit, sexuelles Standvermögen eines Orks. „Sieh dir das hez von dem da an!“

hurlg

Alkohol. Slang: Schnaps.

norgoz

Waffe. Slang: Pistole.

qualz

Idiotie, wie in „totaler Blödsinn“. Slang: Polizei

rohodo

Geschlecht, Sex

skraa

Laut ausgerufene Begrüßung

tharon

Tot. Slang: Konzern

turgma

Verräter. Slang: Spitzel

ujnort

Nicht-Orks

vrukart

Freund, Lebengefährte

vruken

Freundin, Lebensgefährtin

vut

Drek. Wird als Kraftausdruck verwendet.

wejoto

„Gegen den Weg“. Slang: Orkrechtaktivist

yerz

Geld. Slang: Bestechung oder Anteil. „Vut! Ich geh noch pleite vom yerz'eth der Spikes!“

zakhan

Ein Feind

[Den kompletten Download gibt es bei ORK-CODEX-4-U auf dem KA-POW! KA-POW! Knoten. Nur 10€ für die gesamte Ausgabe, Shadowteens!]

• Viele moderne Worte wurden an die orkische Aussprache angepasst. Überraschenderweise scheinen Or'zet und Sperethiel hier und da einige Merkmale zu teilen, insbesondere wenn es nicht-moderne Wörter betrifft. Vielleicht haben sie ja dieselben Wurzeln?

• Aiden

• Wurzel, Baum und Frucht

• Script Diver.

> Das Protektorat setzt eine beträchtliche Belohnung für jede Information aus, die zu der Festnahme dieser terroristischen Ausbilder führt. Für weitere Informationen setzen Sie sich bitte ihrem nächstgelegenen Marine-Offizier in Verbindung.

• Hatamoto

• Was ist mit Page? Der dürfte doch sein Gewicht in Gold wert sein, oder?

• Manhunter

• Page und das Originalbuch sind seit Saitos Coup „Im Einsatz vermisst“ – nicht einmal seine Freunde an der People's University wissen, wo er sich befindet. Es gibt natürlich einen Haufen Gerüchte: Angefangen bei einigen BigSur-Piraten bis hin zu Lowfyr, der sich ihn für ein Geheimprojekt gekascht hat, und allem was dazwischen liegt. Ich denke, eines Tages werden wir vom ihm Storys hören, wie er mit Elvis in Las Vegas einen gehoben hat oder sich im Raumschiff mit Juan Atzcapotzalco entspannte.

• Groucho Marxist

Die Razzia des Protektorats kam jedoch ein bisschen zu spät. Page und seine Freunde hatten bereits die erste Linguasoftware für Or'zet programmiert und zusammen mit dem anderem Or'zet-Material in der Matrix veröffentlicht, wo es sich schnell über die verschiedenen Untergrund-Knoten verbreitete. Innerhalb weniger Monate brachte MetErgonomics den ersten Or'zet-Linguasoftchip über seine weltweiten Verbreitungswege heraus. Obwohl sie noch nicht vollständig ist und von etlichen Experten und sogar einigen Wissenschaftlern als künstliche Sprache verurteilt wird, wurde Or'zet sofort zum Hit unter den jungen Orks!

• Und sie begannen fast sofort in ihren eigenen Interpretationen und Slangs zu babbeln.

• Tuskadero

UNMUSIKALISCHE UJNORT

Obwohl sich die Ork-Rechtsaktivisten das Or'zet sogleich zunutzte machten, wurden sie noch von den Goblin-Rockern übertroffen. Fast über Nacht tauchte Or'zet in den Songs auf, und vermischt politisch angereicherte Texte mit einem starken Identitätsbewusstsein. Diese Songs wurden unter den jungen Ork-fans sofort Hits, die absolut hype waren, Or'zet in den Medien zu hören. Die Orkmusiker nutzten das Or'zet, um eine klare politische Botschaft über die Diskriminierung, der die Orks jeden Tag ausgesetzt sind, zu verkünden, und ihr herausragendes Anliegen war der Überfall auf die Geburtsstätte von Or'zet: Orkland, Kalifornien.

„Wir mussten etwas tun,“ sagen die Bandmitglieder von Riot Squad. „Dieser Scheißkerl in Kalifornien will uns nicht einfach nur in Ghettos stecken, er will uns auslöschen, so einfach ist das. Für mich war der Überfall auf Or'zet einfach nur der Beginn eines kulturellen Genozid. Wir müssen nun selbst etwas tun, denn die Typen in Washington sitzen einfach zu bequem in ihren Sitzen, um sich zu rühr'n.“ Wirklich harte Worte von den Königen der alternativen Musik!

• Kultureller Genozid? Orks haben keine eigene Kultur, egal wie sehr sie es wollen. Sie sind ethnisch so geteilt wie die Menschen es sind. Demnächst verkaufen uns die Kons wohl noch „uralte orkische Geheimnisse“ als Waschmittel, Ketchup und Alk.

• Hood

Es dauerte nicht lange, bis die Unterhaltungsindustrie einen potentiellen neuen Markt witterte. Zu Beginn dieses Jahres schockierte der bekannte Künstler CrimeTime seine Fans, indem er seine Europatour abblies und „Djoto“ veröffentlichte, das erste Album fast ausschließlich in Or'zet. Djoto kombiniert die obligatorische politische Botschaft und CrimeTimes' Markenzeichen einer sorglosen Ausgestoßenen-Attitüde.

• Glaubt bloß nicht für eine Nanosekunde den ganzen PR-Drek über CrimeTimes Geheule wegen seiner armen CalFree-Schätzchen. Das ganze Album ist eine sorgfältig gestaltete kommerzielle Platte, die auf den orkischen Markt abzielt. Davon abgesehen ist die Sprache noch nicht einmal rein. Sie haben einen Haufen Mischsprache aus Cityspeak-Jargon verwendet, um die Lücken zu füllen.

• Character Assassin

Achtung, Shadowteens, denn jetzt kommt der witzige Teil: CrimeTimes Neue ist niemand anders als die berühmt-berüchtigte Tiffany Brackhaven. Ganz genau, die kleine Tiffany ist die rebellische Enkelin von Karl Brackhaven, dem Anführer des Humanis Policlub. Unnötig zu erwähnen, dass Opa Karl zur absoluten Witzfigur der Late Night Shows wurde.

• Und warum hat er den Trog dann nicht auf Eis gelegt? Alles was man dazu braucht ist eine Überdosis.

• Warthog

• Ich nehme mal an, das hat was mit CrimeTimes Vory-Freunden zu tun.

• Argent

Als CrimeTime sein nächstes Album veröffentlichte, ließ Brackhaven seine eigenen Medien-Hunde von der Legion of UCAS Decency (LOUD) los. (Wir hier bei Ka-Pow! Ka-Pow! Haben ihre Klage von 2057 noch gut in Erinnerung und lieben es, diese Drekskerle zu hassen.) Die LOUD startete sofort eine ekelhafte Schmierenkampagne gegen den Ork-Künstler. Der Plan schien narrensicher zu sein, ...

• Pinky, denkst du, was ich denke?

• Bung

... doch es wurde ein spektakulärer Fehlschlag. Der Versuch, CrimeTimes Karriere zu ruinieren, blies ihn erst recht zu einer Reputation als polemischer, charismatischer Straßen-Mobster auf. Fast über Nacht wurde Djoto zum bestverkauftesten Album aller Zeiten und die „Orxploitation“ war geboren.

• Wuhahahaha! *räusper* Tschuldigung, Chummers, mein Fehler. Weiter gehen, weiter gehen ... hier gibt es nichts mehr zu sehen, außer einem Humanis-Lynchmob, der wie ein Haufen kleiner Mädchen heult.

• Bullen

• Ich kann es nicht glauben, dass die LOUD das nicht kommen sah. Widerspruch verkauft sich, besonders wenn jemand von den selbsternannten Hütern des öffentlichen Anstands aufgebracht wird. Was haben die sich denn dabei gedacht?

• Socio Pat

[Wollt ihr ein paar Djoto-Songs? Wählt ORK-MUSIC-NOW auf dem KA-POW! KA-POW!-Knoten. Nur 2€ das Stück, Shadowteens!]



//Beginn Dateianhang//

An: [deleted]@lsss.seattle.net
Von: [deleted]@lsss.seattle.net

Bill,

ich weiß, du bist beschäftigt mit dem Serienmörder, den du letzte Woche erwähnt hast, aber wir haben hier ernsthafte Probleme in der Musikindustrie. Ich wünschte mir, unsere Sorgen wären auf die Kämpfe zwischen Goblin-Rock-Fans und den rassistischen Randgruppen beschränkt, oder darauf, dass die Mahnwachen von Humanis und LOUD vor den Konzerten hässlicher ausfallen als üblich. Tatsächlich hatten wir vom ersten Tag an Gewalt erwartet, wir dachten nur nicht, dass es so schlimm werden würde.

Die Rivalitäten zwischen den orkischen und den nicht-orkischen Künstlern steigern sich in unerwartete Höhen und enden regelmäßig in Gewalt. Das Schlimme daran ist, dass viele Musiker Gangverbindungen haben und sie als Verstärkung dazu rufen. Letzte Woche erlebten wir das perfekte Beispiel für das, was so passieren kann. Nach Tagen unbedeutendem Gezanke in den Medien und Nachtclubs brachten die Kumpel von Tusk Master bei den Rusted Stilettos bei einem Schusswechsel beinahe den Schagzeuger von Darwin's Bastards um. Zwei Tage später haben die Spikes die Lieblingskneipe von Tusk Master aus. Das Netto-Ergebnis? 11 Tote, 42 Verletzte.

Wir sprachen schon mit den Managern der Rockmusiker, aber ohne Resultat – ihnen geht die ganze Situation am Arsch vorbei. Im Gegenteil, wir ermitteln gerade gegen einen Direktor von Mitsuhamu Music wegen des Anmietens einiger Shadowrunner, die den Ärger zwischen zwei ihrer eigenen Musiker noch anheizen sollten. Ja, ich weiß, es klingt verrückt, aber das ist der Grund, warum ich ein Cop und kein Spion bin.

Das ist nicht verrückt, Geschäftlich gesehen macht es einen perfekten Sinn. Nichts ist förderlicher für die Verkäufe als ein paar tragische Tode. Zur Hölle, die können sogar jedes Jahr eine posthume Deluxe-Sonderausgabe raus bringen, zum dreifachen des normalen Preises.

• Tupac

Ist euch aufgefallen, wie einige Medienbosse, die am Anfang die Or'zet-Musik lächerlich machten, inzwischen ihre Hälse um 180 Grad gedreht haben? Ich rede von Konzernen wie MCT Music, die CrimeTime und andere Pioniere zu Beginn noch ignorierten oder ablehnten. Jetzt glorifizieren sie das Genre so sehr, dass man meint, der gesamte Vorstand wurde goblinisiert.

• Media Watcher

• Orxploitation wirft Gewinn ab, das ist alles, was zählt.

• Reality Czech

Klar, aber ich denke Media Watcher trifft da einen wunden Punkt. Sie konzentrieren sich nicht auf die Musik, sondern auf den Lifestyle dieser Künstler: schnell reich werden, Gewalt, Hedonismus und Kriminalität. Die Kids in den Slums werden mit der Vorstellung bombardiert, dass all diese Dinge richtig sind. Ich habe ein schlechtes Gefühl dabei ...

• Mom on the Run

Versucht nicht jeder, der das hier liest, durch Kriminalität und Gewalt reich zu werden?

• Cereal Killer

Um das alles noch auf die Spitze zu treiben, warnt uns die Abteilung für Organisiertes Verbrechen davor, dass die Industrie von den Vory v Zakone durch solche Hirnis wie Hez Music infiltriert wird. Dieses Unternehmen gehört zwei Personen russischer Nationalität: Josif „Joe“ Radek und Sergei Malenkin. Radek ist schon lange ein bekannter Name in der West Coast Vory, während Malenkin mit einer Gruppe Auftragsmörder in Verbindung gebracht werden kann. Uns fehlen bislang noch nähere Informationen über ihre Operationen, aber wir gehen mit Vorsicht vor.

• Das ist der Grund, warum ich mich an Radek erinnerte. Er ist einer der beängstigendsten Mobster, die ich jemals gesehen habe – klug, geschickt und charmant, aber mit einem rasierklingenscharfen Verstand und einem Herz aus reinstem Eis. Und Malenkin ist ein russischer Auswanderer, der mit Chimera in Verbindung gebracht werden kann, diese dreckheißen Ex-KGB-Attentäter, die jetzt auf dem freien Markt zu haben sind. Mir persönlich genügt die Vorstellung, Vory und Chimera könnten sich zusammentun, um mir Albträume zu verursachen.

• X-Star

• Man sagt, Malenkin ist nicht mehr der Kontaktmann für Chimera – angeblich soll er sich zurückgezogen haben und jetzt nur noch (semi-)legalen Geschäften nachgehen.

• Kosak

• Das ist kein Job, aus dem du dich einfach so zurückziehst. Du kannst drauf wetten, dass er immer noch seine Kontakte zu der Gruppe hat. Aber da kommt doch die Frage auf, wer Chimera jetzt versorgt?

• Argent

• Was zur Hölle hat CrimeTime mit diesen Leuten zu schaffen?

• Tuskadero

• Ursprünglich hat die Vory seine Chip-Sucht versorgt. Inzwischen haben die Dinge sich geändert, aber ich denke, der arme Irre ist nichts weiter als die goldene Gans für die Russen.

• SPD

Die Abteilung glaubt, sie benutzen die Konzerte für Geldwäsche und BTL-Verkauf, aber wahrscheinlich steckt mehr dahinter. Offenbar verschwinden einige Fans, nachdem sie bei einem Konzert waren oder an einer Künstlerparty teilgenommen haben, nur um in der Prostitution oder in Pornografieringen wieder aufzutauchen. Es wird wahrscheinlich nicht lange dauern, bis die anderen Syndikate versuchen, sich einen Stück des Kuchens zu sichern, was eine dramatische Gewalt-Eskalation zur Folge haben könnte.

• Die Vory schneidet sich hier ein Stück von einem Kuchen ab, der von anderen Syndikaten dominiert wird. (Die Yaks in Seattle und die Mafia in LA.) Bleibt nur abzuwarten, bis jemandem recht bald eine blutige Warnung zugeschickt wird.

• Cottonmouth

• Vergiss nicht Karl Brackhaven. Er ist so von seiner Rache besessen, dass er Humanis auf Kollisionskurs mit den Vory schickt. Man sagt, er könnte versuchen, Tiffany zu entführen um sie in einer Reha-Klinik in Renton, tief im Humanis-Territorium, umzuprogrammieren. In der Zwischenzeit versucht LOUD weiterhin, Karrieren zu zerstören, während die militanten Zellen es auf die direktere Weise versuchen.

• Puget Deb



• Viele Stars heuern wegen eines hässlichen Gerüchtes über die unzuverlässigen Konzern-Bodyguards inzwischen Runner zu ihrem Schutz an. Das hat Orxanne auf ihrer Europatour vor einem Eintrag in den Nachrufen beschützt.

• Synner

• Viele von denen, die getötet wurden, weigerten sich, der Vorgabe der Kons zu folgen. Es waren jene, die sich noch daran erinnerten, um was es einmal ging. Ich weiß nicht, wer dahinter steckt – man sagte mir, sie seien zu ausgeklügelt für Humanis-Schlager gewesen. Merkt euch meine Worte: Jemand versucht, uns zum Schweigen zu bringen.

• Orxanne

• Musik ist der einzige Bote, den niemand zum Schweigen bringen kann. Vergesst das niemals.

• Maria

KON VOGUE

von Spiderhawk

Ich habe diesen Chummer, einen Shadowrunner, dessen Namen ich nicht nennen werde, weil das, was ich über ihn erzählen werde, seiner Reputation ernsthaften Schaden zufügen könnte. Er wurde angeheuert, um eine vorbereitende Überwachung

für die Extraktion eines Shiawase-Angestellten durchzuführen. Das übliche, komm dem Ziel so nah wie möglich, finde die tägliche Routine des Typen heraus. Er zog sich also seinen besten Victory-Overall an und betrat diese Arkologie, um sich umzuschauen. Es war ziemlich einfach, das Ziel auszumachen, der Typ verhielt sich wie ein Uhrwerk. Jeden Tag pünktlich um 13:15 zog er sich zum Mittagessen ins Atrium zurück, gerade wenn die Kids von der High School zurück in ihre Klassen hetzten. Anscheinend war es der Overall, der alles in Gang setzte. Sie machten ihn im selben Augenblick aus, als er durch die Tür kam, zögerten jedoch, weil sie sich nicht sicher waren, ob er mit Absicht respektlos genug war, den Anzug eines rivalisierenden Konzerns zu tragen, oder weil er die Regeln nicht kannte. Es zeigte sich, dass er die Regeln wirklich nicht kannte, aber es war zu spät, seinen Fehler zu korrigieren, denn die Kids ließen seine Tarnung auffliegen. Als sie anfingen, ihn aufzuziehen, drehte sich das Ziel um und konnte einen guten Blick auf ihn erhaschen. Danach gab es keine Möglichkeit mehr, die Überwachung fortzusetzen. Ein ganzer Run ging den Bach runter, weil mein Freund den falschen Overall getragen hatte.

• Markennamen und Logos waren für die Fashionistas und Glitterati der High Society schon immer von Bedeutung, aber inzwischen hat sich auch bei den Ausstattern der Konzerne ein neues Bewusstsein

für die Konzernzugehörigkeit ausgebildet. Unter den oberen Rängen bestimmter Megakons (insbesondere Japankons) gilt es immer mehr als unloyal, wenn man nicht die Fummel trägt, die von einer der Tochtergesellschaften des Kons produziert werden, oder – schlimmer noch – man trägt die Klamotten eines Rivalen. Bei einem Meeting mit S-K-Vorständen zum Beispiel einen Zoë-Anzug zu tragen, kommt einem Schlag ins Gesicht gleich. (Zoë steht der Graf-Beloit-Familie nahe, die auf eine unfreundliche Geschichte mit Lowfyr zurückblicken können.)

Dieses Markenbewusstsein breitet sich inzwischen auch unter der Konzernjugend aus. Hier kommen bestimmte Marken inzwischen Gangfarben gleich. Trägt man ME-Klamotten (MetaErgonomics, eine Yamatetsu-Tochtergesellschaft) auf Renraku-Boden, kann es dazu führen, dass man schikaniert wird – oder Schlimmeres.

• Black Knight

• Nicht jeder in einem Konzern spielt das Markenspiel. Viele Angestellte kümmern sich nicht darum, sind zu liberal oder achten einfach nicht auf Mode-Fauxpas. Die Kons arbeiten allerdings vermehrt an einem Ausbau des Konzernbewusstseins, so dass inzwischen klar ist: Wenn du die Karriereleiter hochsteigen möchtest, musst du das Spiel mitspielen.

• Trickledown

• Manchmal ist das Vorurteil in der Kultur verankert und weniger im Kon. Trägt man konstant die neueste japanische Mode, bekommt man in den Wuxing-Hallen böse Blicke zugeworfen, während der Pueblo-Urban-Tribal Stil in den Büros von Aztechnology nicht gern gesehen wird.

• JongWK

KINDER DES KONZERNS

Die kleinen Bastarde, die meinem Freund den Tag versauten, waren eine Kon-„Gang“ (auch als „Yuppie-Rotte“ bekannt), einer bekannten Art der Teenager-Konzernkid-Revolution. Ich weiß das, weil ich in meinen Konzernzeiten selbst dazugehörte. Kids, die auf Konzernschulen gehen, werden so voll mit Stolz auf den Kon gepumpt, dass man meinen könnte, es sei etwas im Trinkwasser (tatsächlich ist es das). Wenn du drinnen bist, bekommst du die Weltgeschichte durch die Linse der Konzernrungenschaften beigebracht. Du wächst mit dem Bewusstsein auf, dein Megakon sei das Zentrum des Universums. Schon von sehr jungen Kindesbeinen an ziehen sie dich dazu heran, ein Rädchen zu sein. Du wirst dazu geformt, auf eine bestimmte Art und Weise zu leben, zu denken und dich anzuziehen. Und die ganze Zeit wird dir erzählt, wenn du hart arbeitest, dich deinem Kon verschreibst und das tust, was man dir sagt, wirst du auf's Beste belohnt werden.

KonGangs sind wie Hooligans oder Burschenschaftler, alles hängt am Konzernstolz und Nationalismus. Wenn jemand daherkommt, der anders handelt, als der Konzerngeist es lehrt, reagieren diese Kids. Sie rotten sich zusammen und plötzlich sollte jeder, der nicht zu ihnen gehört, besser anfangen, sich aus dem Staub zu machen.

Meine ersten KonGang-Erfahrungen fanden in der Grundschule statt. Jeder in der Schule wusste, dass die Eltern eines Klassen-

kameraden darum verhandelt hatten, zu einem anderen Konzern zu gehen. Sofort wurde ihr Sohn zu einem Pariah. Er war immer der letzte, der im Sport ausgewählt wurde. Niemand setzte sich während des Mittagessens zu ihm. Einige begannen, darüber zu reden, wie dieses eine Kind uns alle schlecht aussen ließ. Sie ließen also verlauten, es wäre an der Zeit in „Konzern-Aktion“ zu treten. Eine bestimmte Zeit und ein bestimmter Ort machte unter den Schülern die Runde, zu der sich alle versammeln sollten, die noch an den Kon glaubten, um dem Abtrünnling zu zeigen, dass ein Seitenwechsel eine schlechte Idee war. Ich kannte die meisten Kids noch nicht einmal, die an diesem Tag auftauchten, aber wir hatten alle ein Ziel vor Augen. Wir schlugen dieses Kind so zu Brei, dass es in die Unfallchirurgie zur plastischen Chirurgie musste. Und keiner von uns wurde dafür zur Rechenschaft gezogen.

• Niemand wird wegen so etwas jemals in Schwierigkeiten geraten, solange die „Botschaft“ nicht tödlich endet. Die Gangs sind so organisiert, dass die Kinder, die sich an der Schlägerei beteiligen, normalerweise nicht einmal denjenigen kennen, der verprügelt wird. Alles wird anonym durch den Konzern koordiniert, um die schwachen Mitglieder der Herde auszusortieren. In Asien gibt es diese Art der Gehirnwäsche schon so lange, dass es sich auch bis in die Nicht-Konzern-Jugend verbreitet hat. Dort gibt es die Konzern-Poser, die sich im Namen eines Konzerns zusammentun, mit dem sie in Wirklichkeit nichts zu tun haben. Sie können schlimmer als die eigentlichen Konzern-Kids werden, denn sie haben keine Kon-Autorität, die sie in Schach hält.

• Death Angel

• Die Yuppie-Rotten fangen bei allem, was auch nur ein bisschen von ihrem Kon abweichen könnte, Ärger an. Alles vom Ausgehen mit einem Mädchen von dem falschen Kon bis hin zu einem neuen Trideo von einem Wettbewerber kann in Gewalt ausarten. Es wird immer gefährlicher, die Sportereignisse privater Schulen zu besuchen, weil man niemals weiß, wann eine Horde von einem Kon auftaucht und sich dazu entschließt,

dass sie die Desert Wars hier und jetzt auf den billigen Plätzen neu aufführen wollen.

• Blinky

• Witzig, dass du gerade die Desert Wars erwähnst. Denn gerade sie haben eine Menge mit Konzern-Chauvinismus zu tun. Viele dieser Yuppie-Rotten wachsen auf und dienen im Militär ihres Kon, weil sie wie ihre Idole aus den Desert Wars sein wollen. Auf diese Art und Weise erhält der Konzern die Loyalität der Kids, die nicht aus dem Holz der mittleren Angestellten geschnitten sind, sondern sich auf dem besten Weg zum Hausmeister oder Arbeitsknecht befinden.

• Corp Watcher

• Einige dieser KonGangs gibt es schon lange genug, um inzwischen auch richtig erwachsene kriminelle Projekte anzugehen. Sie versorgen nicht nur die Gelangweilten und rebellischen KonKids mit BTLs, Drogen und anderer Kon-Schmuggelware, sondern graduieren auch in Richtung Glücksspiel, Prostitution und anderen unlauteren Unternehmungen.

• Cosmo

AUSGEWÄHLTE KONZERNZUGEHÖRIGKEIT EINZELNER BEKLEIDUNGSGESCHÄFTE

Linie

Beaux Retail
Bodyline
Europa
ME, MetaL
Très Chic Cosmetics
Victory
Wellington Bros.

Konzernzugehörigkeit

Cross Applied Technologies
Spinrad Industries
Renraku
Yamatetsu
Aztechnology
Ares
Shiawase

SICH LOYALITÄT ERKAUFEN

Das KonGang-Phänomen ist ein Beispiel, wie die Megakons den Verstand ihrer Untertanen formen. Heutzutage setzen die Megakons alle Arten von Tricks ein, um sich die Loyalität ihrer Angestellten/Bürger zu erkaufen und sich ihre Linientreue zu erhalten. Eine allgemein bekannte Taktik ist der Aufbau eines Belohnungsprogramms, bei dem Bürger, die ausgezeichneten arbeiten oder sich für ihren Kon aufopfern, mit zusätzlichem Urlaub, höheren Unterbringungsprivilegien, Krediten bei den Konzernläden usw. belohnt werden. Etliche Kons haben dieses Modell noch einen Schritt weiter getrieben, indem sie ein punktebasierendes Prämienprogramm starteten. Wenn man z.B. ein Shiawase-Bürger ist, bekommt man jedes Mal Punkte, wenn etwas positives für den Kon erreicht wurde: der Kauf von Shiawase-Aktien, das Beenden eines Projektes vor der Frist oder das Ansehen der erforderlichen Menge Kon-Programme auf dem Trid. Diese Punkte sammeln sich an und dienen als eine Art Statussystem innerhalb des Kons. Sind die Punkte hoch genug, kommt man vielleicht für bestimmte Rabatt- oder Fürsorgeprogramme in Frage. Ist die Punktzahl höher als die eines anderen Angestellten, schlägt man denjenigen in einem Jobtransfer innerhalb des Büros. Wird ein bestimmter Wert zum ersten Mal erreicht, überrascht einen der Kon vielleicht mit einer Einladung zu einem Abendessen mit einer Konzern-Berühmtheit (alles wird natürlich auf Trideo aufgezeichnet, damit es später als Kon-Propaganda gesendet werden kann).

• Als ich noch aufstrebender Angestellter bei Yamatestu war, bekamen wir Punkte dafür, Kleidung mit dem Logo des Kons zu tragen. Inzwischen ist es bei den jungen Managern üblich, Tätowierungen des Unternehmens zu besitzen, weil sie sich auf diese Art ihre Medaillen verdienen können.

• Long Tooth

• Himmel, als ich noch beim Star war, hatten wir einen Captain, der Punkte an Beamte verteilt, die Metas verprügeln.

• X-Star

• Das sind die Momente, wenn das ganze System missbraucht wird. Ich hatte Teil an hastig verhandelten Abmachungen, bei denen jemand, der unten auf der Konzernleiter stand, für jemanden anderen, der weiter oben auf der Leiter stand, im Austausch für versprochen Punkte eine geheime Aufgabe übernahm. Üblicherweise endete das alles mit dem Einsatz von Shadowrunnern.

• Corp Watcher

• Manchmal spielt es keine Rolle, wieviel Punkte man ansammelt, man wird trotzdem übersehen. Versuch mal, ein Meta in einem Japankon zu sein. Deine SIN spielt ebenfalls eine Rolle. Jedes Land und jeder Megakon hat seine eigene Bandbreite an SINs, um sie an die jeweiligen Bürger auszugeben. Daher zeigt die SIN, die du bei deiner Geburt bekommst, zu welchem Konzern-„Elternteil“ du gehörst. Wenn deine SIN beispielsweise mit 873 beginnt, dann heißt das, du wurdest als Yamatetsu-Bürger geboren. Diese Zahl verfolgt dich von deiner Geburt bis zu deinem Tod, es sei denn du bekommst eine neue SIN oder du veränderst deine Identität. Wenn also ein Lohnsklave eine SIN hat, die besagt, dass er von dem Tag seiner Geburt an ein Bürger des Konzerns war, wird er eine positivere Beurteilung bei seiner monatlichen Bewertung bekommen, als der Typ, der frisch von der Straße kommt. So funktioniert das Vertrauen der Megakons. Du wurdest hier geboren, du lebst hier, du wirst dafür belohnt. Das Leben ist noch schwieriger, wenn du in einem Mega-

konzern geboren wurdest und für einen anderen arbeitest. Klar kannst du inzwischen zu Shiawase gewechselt sein, aber mental werden sie nie jemandem trauen, dessen SIN-Vorzeichen Renraku herausbrüllt – man kann einfach niemandem wirklich trauen, der sich schon einmal von seinem Konzern abgewendet hat.

• Expatriate

Diese Punkte kann man so leicht wieder verlieren, wie man sie gewonnen hat. Innerhalb des Systems wird einem gelehrt, dass die Konzernstrategie das Wort Gottes ist. Gehst du gegen die Strategie vor, verlierst du Punkte und abhängig von der Schwere deines Vergehens auch deine Familie und sogar deine Freunde. Bevor ich von den Spezialeinheiten rekrutiert wurde, gab mir ein Direktor die Möglichkeit, viele Punkte zu machen. Er bat mich, eine Verabredung zwischen zwei seiner Mitarbeiter zu ruinieren.

Ich versetzte ihre Mahlzeiten mit einem Abführmittel. Die Verabredung war noch vor dem Hauptgang vorbei. Normalerweise würde so etwas einen Kollegen in ein schlechtes Licht rücken, aber ich hatte meine Hausaufgaben nicht richtig erledigt. Es stellte sich heraus, dass die beiden gar keine Kollegen waren. Sie war die Tochter eines prominenten VIPs einer anderen Abteilung. Er war ihr Verlobter. Die zwei konnten die Sabotage bis zu mir zurückverfolgen und ich verwandelte mich in nur einem Tag vom vielversprechenden Studenten zum kompletten Verlierer. Jeder um mich herum riskierte nur durch seine Bekanntschaft mit mir, seine Punkte zu verlieren. Es wurde so schlimm, dass ich versuchte, mich umzubringen. Aber zum Glück fand mich Crashcart vorher.

• Es ist wahrscheinlich, dass Spiderhawks Schande von Anfang an so geplant war. Der Direktor, der sie angeheuert hatte, benutzte das Versprechen auf ein paar Punkte, um sie ein paar Stufen die Leiter hinunter zu stoßen.

• Fallen Angel

• Manchmal schaffen die Ärsche, die dieses Punkteprogramm leiten, mit Absicht eine Situation, in der man einen großen Teil der Punkte verliert, für die man so hart gearbeitet hat. Als Prüfung deiner Unternehmensloyalität. Manchmal machen sie das direkt, bevor sie dir eine wichtige Beförderung oder einen wichtigen Auftrag versprechen – um zu sehen, ob du auch aus dem Holz geschnitten bist, das sie brauchen. Und wenn du ihren Vorstellungen nicht entsprichst und zerbrichst und Seppuku begehst – naja, es gibt immer jemanden anderen, der deinen Job haben will.

• Renraku Fox

• Die Situation ist noch schlimmer bei denen, die magische Begabung zeigen. Magie wird von jeder Organisation als großer Aktivposten angesehen und wenn sie es sich in den Kopf setzen, dass dein Leben dem Erhalt der Organisation gewidmet gehört, setzen sie alles daran, um es auch so geschehen zu lassen.

• Aprés Glow

• Kons machen, was sie nur können, um ihre Aktiva an ihrem Platz zu halten. Sie müssen sich darüber keine Gedanken machen, dass du das Schiff wechselst und alle deine Forschungsgeheimnisse mitnimmst, oder die ganze Deltaware, die sich in deinem Kopf befindet, wenn sie dein Herz und deine Seele besitzen. Wenn du an das glaubst, was dein Konzern tut, dann sinken auch die Chancen, dass du ihn verlässt. Ich habe schon an genügend unfreiwilligen Extraktionen teilgenommen, bei denen die Personen, die ich da rausholen sollte,

tatsächlich darum kämpfte, bleiben zu können. Und das war nicht aus Angst vor der Rache des Kons; es war aus Angst davor, was dem Kon ohne ihre Anwesenheit zustoßen könnte.

• Argent

DIE ANDEREN LEINEN

Natürlich sind die KonGangs und das Punkteprogramm nur die Spitze des Eisbergs. Die Megakons setzen jede Menge anderer Taktiken ein, um sich der Linientreue ihrer Bürger zu versichern. So ermutigen viele Konzerne ihre Angestellten dazu, Familien zu haben. Nicht nur hilft das bei der Etablierung einer gewissen Konzernpopulation; Familien sind auch ein Zeichen für einen stabilen Angestellten – d.h. eine Person, die nicht gleich wegrennen wird, wenn sie eine bessere Anstellung wittert. Denn Familien sind die perfekten Geiseln und emotionalen Hebel, sollte der Angestellte darüber nachdenken, den Kon zu verlassen oder seine Linientreue zu verlieren.

• Das funktioniert auch andersherum. Yakashima, Tanamyre und viele andere Kons ermutigen ihre Angestellten dazu, einen abgelösten „Plug In“-Lebenstil zu leben. Das hilft der Firma dabei, ihre Angestellten dorthin zu schicken, wo sie gerade gebraucht werden, ohne allzu viele Wurzeln ausgraben zu müssen. Telestrian geht sogar noch weiter und ermuntert seine Angestellten zu zeitweiligen Ehen. Der Konzern arrangiert für junge Paare die Aufnahme von Waisen von den Straßen Portlands, um die Illusion einer Familie zu schaffen, nur um sie ein paar Monate später wieder auseinander zu reißen, wenn ihre besonderen Fertigkeiten anderswo benötigt werden.

• Eylthien

• Telestrian lernte diesen Trick von Hisato-Turner. Die obdachlosen Kinder, die sie retten, sehen wie kleine Engel aus, wenn sie überall in den Propaganda-Reklamen aushängen, um zu zeigen, welch wertvolle Arbeit der Konzern für die Gemeinschaft leistet. In Wirklichkeit werden die Kinder als Teil der Konzernmaschinerie rekrutiert. Sie werden dazu angehalten, den sozialen Netzwerken des Konzerns beizutreten und als Erwachsene enden sie als Teil einer internen Spitzeltruppe, die abweichendes Verhalten unter ihren Kollegen meldet. Einige wachsen auf und werden zu Beratern, deren Dienste als „unabhängig“ von dem Unternehmen angeboten werden und in Wirklichkeit nur die Ränge nach problembehafteten Angestellten absuchen sollen.

• Corp Watcher

• Die gastgebenden Paare werden oft von kultartigen Kirchen verheiratet, die vollständig vom Konzern finanziert werden. Diese Kulte basieren auf einer Pyramidenphilosophie, bei denen verschiedene Proben erwartet werden, wie Heirat, psychologische Beratung und Evaluation, um in den Rängen aufzusteigen. Egal wie lange man in einem solchen Kult verweilt, man wird niemals die Spitze erreichen, um jene lebensverändernden Geheimnisse zu entschlüsseln, die einem ganz zu Anfang versprochen wurden. Bis dahin ist man jedoch bereits so durch das System konditioniert, dass das eigentliche Ziel keine Rolle mehr spielt. Wichtig ist nur noch die endlose Reise dorthin.

• Fanatic

Das Trideo ist ein weiterer leicht zu übersehender Kontrollmechanismus. Indem der Kon kontrolliert, was auf dem Trid läuft, schirmt er seine Bürger soweit wie möglich von der wirklichen Welt ab und indoctriniert sie mit Kon-Chauvinismus und einer vom Konzern zusammengestellten Version der Realität. Schaut

euch einmal Tsimshian an, hier gibt es nichts auf den Sendern, was nicht vorher von MCT angesegnet wurde. Ich habe auch alles geglaubt, was mein Kon mir erzählte. Nach siebenundzwanzig Jahren musste es schließlich dazu kommen, dass sie mich für tot hielten um aufzuhören, jedes Wort zu glauben, das sie zu sagen hatten.

• Das eigene Trid-Programm erstellen und eine Vielzahl an Trid-Stationen zu leiten, kann ganz schön anstrengend sein. Etliche untergeordnete Kons haben sich darauf spezialisiert, die Programmierung für ihre Kollegen und die großen Jungs zu editieren und zu filtern. Der größte Name in diesem Geschäft ist die Horizon Group, eine Horde novaheißer Public Relations- und Medien-Pros.

• Mary Meme

LINK-CLUBS

von Connie Connoisseur

Capatin Chaos bat mich, in die Clubszenre reinzuschauen und ich meinte nur „Warum?“. Ich dachte, die Club-Kultur wäre alt geworden und hier gäbe es eh nichts Neues, weil niemand etwas Neues ausprobieren will. Und dann erfuhr ich von einem Lokal, das sie Link nennen. Der Hype um den Schuppen war riesig. Ich hab mir keine großen Gedanken gemacht, weil der Hype um einen neuen Laden immer riesig ist. Wenn er es nicht ist, überlebt der Laden die Eröffnung meistens nicht. Was mich aber neugierig machte war, dass Link es noch einen Tick besser machte. Link hatte Clubs, die auf der ganzen Welt überall zur gleichen Zeit öffneten. Das ganze war als 24-Stunden-Party konzipiert, auf der du mit Freunden, die eine Welt entfernt sind, feiern konntest. Ich flüsterte in ein paar Ohren und bekam einen VIP-Pass. Wollt ihr als die Ersten sein, die davon erfahren? Ich war wirklich beeindruckt.

Check das aus, die Link-Clubs sind ein Netzwerk und das nicht auf die normale Art. Sobald du zur Tür hereinkommst, bekommst du ein heißes und überraschend schickes Headset, das die drahtlose Kommunikation vom Matrixknoten des Clubs empfängt. Das Headset beamt Laserdaten auf deine Retina, so dass sich dein Gesichtsfeld mit den Matrixdaten überlappt (die übliche verstärkte Realität – ihr Bürodrohnen wisst, wovon ich rede). Warum das cool ist? Weil die Link-Clubs mit allen Schwester-Clubs auf der ganzen Welt verbunden sind. Technisch ausfeilte Tridcam-Netze und Holo-Displays lassen dich Leute in bestimmten Bereichen ähnlicher Clubs auf dem ganzen Planeten „sehen“ und mit ihnen feiern. Mit nichts weiter als deinem Headset und deinem Mikrofon. Bands und DJs, die in einem Club auftreten, werden simultan in andere Clubs übertragen (aber auf unterschiedlichen Kanälen, damit du es dir aussuchen kannst, zu wem du grooven willst).

• Wenn du ein Headware-Radio und eine Bildverbindung hast, kannst du es dir direkt von dem drahtlosen Knoten einspeisen lassen. Hast du eine Datenbuchse und eine Bildverbindung, kannst du dir einen Mini-Receiver mieten und dich auf diese Art einstöpseln.

• Glitch

• Diese simultane Übertragung auf der ganzen Welt ist ein Riesenhit für die Künstler. Die Musik wird in etliche dutzend Clubs gleichzeitig übertragen, was bedeutet, der Künstler bekommt mehr bezahlt und erreicht ein Publikum, das ihn wahrscheinlich vorher noch nie gehört hat.

• Technicrat



INTRODUZIONE

- Das ganze hat auch eine Menge Hacker angelockt, die es lieben, mit ihrem Kram anzugeben, indem sie das Netzwerk mitten im Konzert zum Absturz bringen. Ein Angriff hätte Link wahrscheinlich umgebracht, deswegen haben sie schwer in IC investiert und freischaffende Decker angeheuert, um ihre Verteidigung zu verstärken. Man kann nie sicher genug sein, wenn soviele Nuyen im Spiel sind.

• FastJack

Es wird noch besser. Die Clubs sind auch mit ihren eigenen Matrix-Hosts verbunden, wodurch es virtuellen Besuchern möglich wird, ihre Icons in Echtzeit zu übertragen und mit den real-anwesenden Partybesuchern zu interagieren.

- ⦿ Die Matrix-Hosts sind so aufgebaut, dass sie Echtzeit-Trid aus jedem unterschiedlichen Raum der Clubs anbieten. Auf diese Art kann man sich einloggen und auf einer Couch sitzen und sich mit jemandem unterhalten, der auf einer ähnlichen Couch in London sitzt, dann aufstehen und in einen anderen Raum gehen, um mit jemandem aus New York zu tanzen. Das irre daran ist, weil so viele deiner Partyfreunde virtuelle Repräsentationen sind, läuft man dauernd „durch“ jemanden hindurch.

► Neurosis

- Eine praktische Möglichkeit, sich mit Leuten auf der ganzen Welt zu treffen – oder um jemanden aus weiter Entfernung zu beobachten.

Ice Rider

- Diese verstärkte Realitätstechnologie ist schon eine ganze Weile vorhanden, wird aber jetzt erst so richtig populär. Es gibt ein ähnliches System, das bald in einer Stadt in Japan online gehen soll. Ursprünglich stand Renraku dahinter, aber sie sind wegen interner Probleme ausgestiegen und jetzt hat es Transys übernommen.

Probleme ausg

Die verstärkte Realität von Links Systemen nutzt alle sozialen Netzwerkhilfsmittel vollständig aus und macht es einem so leichter, einen potentiellen Partner mit ähnlichen Interessen zu finden.

- Das bedeutet, wenn man sich die Leute „anschaut“, sieht man, welche Informationen auch immer sie in das System als öffentlich „zugänglich“ eingespeist haben – Vorlieben und Abneigungen, Hobbies etc. Der Club erlaubt es einem außerdem, virtuelle Notizen auf Leute zu heften und diese mit anderen aus dem privaten Netzwerk ähnlich Gearteter zu teilen. Du hältst einen Typen für unheimlich? Hefte ihm einen Notiz an, die nur Leute, die du als Freunde ausgewählt hast, sehen können.

• Glitch

Im Augenblick gibt es sieben Link-Clubs, in Sidney, Chiba, Tokyo, Seattle, New York, London und dem Rhein-Ruhr-Metropolex. Der Clubmanager in Seattle teilte mir mit, dass im nächsten Jahr Clubs in Boston, Dallas-Ft. Worth, Wladiwostok, Kyoto, Tenochtitlán und Paris eröffnen werden.

GENKUNST

von Trychosome

Genetik muss nicht unbedingt nur etwas mit der Heilung von Krankheiten, dem Erschaffen des perfekten Metamenschen oder anderen weltbewegenden Dingen zu tun haben. Unterhalte

euch einfach mal mit den Gen-Künstlern in der Park Avenue und ihr werdet erfahren, dass die Genetik auch eine künstlerische Ausdrucksform sein kann. So wie Michelangelo sein Konzept der genetischen Schönheit mit seinem David verwirklichte, so kann ein Gen-Künstler Gott spielen, indem er sein Meisterwerk mit Hilfe der Wunder der DNS malt.

Obwohl die Gen-Kunst schon seit der Jahrtausendwende existiert, als Alba, das fluoreszierende grüne Kaninchen, das Licht der Welt erblickte, gelangte sie erst in den 30ern, nach den Euro-Kriegen, zur vollen Blüte. Eine Gruppe einschlägiger europäischer Genetiker, die vom Kontinent fliehen mussten, um dem Konflikt aus dem Weg zu gehen, fanden sich in Nordamerika wieder, wo sie sich auf die transgenetische Konfiguration (die Gen-Kreuzung zweier oder mehrerer unterschiedlicher Spezies) von pflanzlichen und tierischen Genen konzentrierten. Die Wissenschaftler tauschten ihre Ideen und Forschungsergebnisse aus und arbeiteten gemeinsam an der Veränderung der genetischen Zusammensetzungen, die es einem biologischen Organismus erlaubt, Merkmale zu zeigen, die in seiner Spezies vorher nicht vorhanden waren. Kurz, diese Doktoren wollten eine neue Spezies aus Tier und Pflanze erschaffen. Man sollte dabei keineswegs ihre Absichten in Frage stellen, denn sie hatten keine unbesiegbaren Superwesen im Sinn. Vielmehr dienten sie der Kunst.

- Kunst – ja klar. Und woher bekamen sie ihre finanziellen Mittel, wenn das ganze nichts mit wirtschaftlicher oder militärischer Anwendung zu tun hatte?

Wendung

- Du musst die zeitlichen Zusammenhänge berücksichtigen. Die Welt war ein einziges Chaos, so dass die Nationen und Konzerne junge, innovative Wissenschaftler regelrecht verschlangen und sie ungeachtet der zu erwartenden Ergebnisse mit Geld überhäuften. Davon abgesehen hatten sie die kompletten Nutzungsrechte an der Arbeit.

► Corp Watcher

Heutzutage manipulieren Gen-Künstler das Basis-Genom, um kosmetische Merkmale wie Farbe, Größe, Geruch, Lebenserwartung und viele andere Dinge zu modifizieren. Einer der Top-Künstler, Samuel Byrne, ist bekannt für die Erschaffung seiner mehrfarbig leuchtenden Rosen, die bei günstigen Bedingungen bis zu einem Jahr lang in Blüte bleiben. Zwei weitere angesagte Gen-Künstler sind Jonathan Gonzales, bekannt für seine atemberaubende Arbeit mit Schmetterlingen und Ichiro Iwamura, der Meister der Fibonacci-Nelke. Auf der diesjährigen Telfair-Kunstschau in Soho, NY, wurden etliche Gen-Künstler gezeigt. Unter den Hauptpreisgewinnern war ein genetisches Replikat des Dodo, eine Schildkröte mit einer Froschzunge und eine biolumineszente, getigerten Katze.

- Früher versuchten die Leute, diese Art von Veränderung durch Züchtung zu erreichen. Durch die Genetik wurde die Paarung komplett aus der Gleichung entfernt und die Tür zu Manipulationen geöffnet, die vorher so nicht möglich gewesen wären. Etwas ähnliches wird im Konzernbereich getan, wobei deren Ziele natürlich ganz anders gesteckt sind.

gesteekt sin

Gen-Kunst ist unter der ultrareichen Konzernelite unglaublich beliebt. Besondere Vorliebe genießen Einzelstücke, mit denen man seine Freunde beeindrucken kann.



• Die bekanntesten Künstler, die schon seit Jahren dabei sind, heim- sen dabei die größten Profite ein. Tobias Vierheller hat beispielsweise Millionen mit der Vermarktung von Ponys mit rosaarbenen Mähnen an ultrareiche Reiterinnen im Teenageralter gemacht. Die ungewöhnlichste Kunst, der ich je begegnet bin, war allerdings ein Falke mit Kiemen und Schwimmfüßen. Dieser Vogel konnte untertauchen und dort für Stunden bleiben.

• Siobhan

Anders als die genetische Forschung auf der Suche nach neuen Spezies zielen Gen-Künstler auf die Erschaffung einzigartiger Lebensformen ab, die nicht reproduzierbar sind, weshalb sich die meisten Gen-Kreationen nicht fortpflanzen können. Viele Künstler markieren ihre Arbeit zudem mit einzigartigen persönlichen „Wasserzeichen“ im genetischen Code. Die so erzeugte Markierung auf Zellebene lässt sich jederzeit von Kunsthändlern verifizieren. Viele Kunstwerke haben außerdem eine eingebaute Überalterung.

• Die reichen Sammler baden in dieser einzigartigen, signierten Scheiße. Dein hypoallergener, tiefschwarzer Collie mit den goldenen Augen taugt nur dann als Statussymbol, wenn dein Nachbar nicht auch einen haben kann. Natürlich wird er dadurch auch ein wertvolles Diebesgut.

• Bung

• Und wenn er nach zwei Jahren stirbt, steht Mr. Rich Noob wieder vor der Tür des Künstlers, um ein neues Tier zu kaufen. Wenn ich etwas nicht ausstehen kann, dann diese Kunst-Snobs, die ein lebendiges Wesen zum Kunstwerk degradieren.

• Guerilla Girl

• Ökoaktivisten machen regelmäßig Jagd auf diese Gen-Künstlern, die so gerne Gott spielen. Man weiß sogar von einigen, die sich Sammler vorgenommen haben, um sie dermaßen einzuschüchtern, dass sie keine weiteren Arbeiten mehr in Auftrag geben.

• Green Pixie

• Die Verträge von Auftragsarbeiten beinhalten häufig Klauseln, die den Künstler dazu verpflichten, die gesamte vorbereitende Arbeit zu vernichten, so dass derselbe Organismus nicht dupliziert werden kann.

• Ladybug

• Natürlich kann man Gen-Kunst immer noch klonen, und es gibt einen ganzen Markt für Kopierer, besonders wenn Lady X merkt, dass ihr einzigartiger, nicht-reproduzierbarer gefiederter Puma dabei ist, den Löffel abzugeben, aber sie einfach nicht ohne ihre Vögelchen-Mieze leben kann. Das Wasserzeichen des Künstlers lässt sich allerdings so gut wie nicht verbergen – aber viele Künstler behandeln die Art ihres Wasserzeichens für sich, wer soll es dann also rausbekommen.

• Doc

• Einige Gen-Künstler erschaffen Lebensformen, die sich reproduzieren können. Sie bezeichnen es als lebendige Werbung für ihre Arbeit. Andere tun es, um herauszubekommen wie weit sich ihre Spezies verbreiten wird.

• Ladybug

• Lassen wir die ganze Scheiße doch einmal beiseite. Dieser ganze Gen-Mod-Kram ist doch bloß eine riesige Ablenkung von dem Vorhaben, Metamenschen zu züchten.

• Jaxon

• Soweit sind wir noch nicht, Jaxon. Und selbst wenn wir es wären, glaube ich nicht, dass es so einfach ist, wie du es darstellst. Bei der genetischen Veränderung von Metamenschen befinden wir uns immer noch auf unerforschtem Gebiet. Und es gibt immer noch eine ganze Menge Leute, die dagegen sind, am genetischen Erbe der Menschen (und Metamenschen) herumzupfuschen. Andererseits: Wer weiß schon, was die Kons hinter ihren bewachten und bewaffneten Mauern so treiben?

• Blastoma

GLÜCKSSPIEL

von Leisure Suit Leo

Man muss nicht der Mafia angehören, um das Geräusch zu mögen, mit dem sich die Creds mit jedem Würfelwurf oder jeder Karte vermehren. Jeder spielt. Die kleine alte Dame im Supermarkt, der neugierige Nachbar, der die Tür jedes Mal öffnet, wenn du nach Hause kommst, dein Schieber, ja zur Hölle, sogar dein Pastor kommt für ein paar Runden, wenn ihn die Laune packt. Glücksspiel ist ein Teil der Massenkultur. Und es ist vollständig korrupt. Ich weiß nicht, wann es geschah, aber du wirst heute keine Wette finden, die nicht von einem Yak, einem Mobster oder jemand anderen gedeckt ist, der seinen Anteil daran verlangt. Die letzte saubere Glücksspielenklave ist wahrscheinlich die nationale Lotterie, aber Jungs wie Chromed Accountant werden einem dann erzählen, dass die Regierung mehr als nur ihren Anteil an Steuern daran verdient.

• Meine Arbeit hier ist getan. Weiter zum nächsten Forum.

• The Chromed Accountant

Überraschenderweise sind die Glücksspielmöglichkeiten in der Matrix weit weniger korrupt als ihre physischen Gegenstücke. Ich glaube, das hat etwas damit zu tun, wie nervös die Leute werden, wenn es ums Online-Spielen geht. Wenn ich meine Karten spiele, fühle ich mich deutlich sicherer, wenn die Karten tatsächlich in meiner Hand ruhen, als wenn ich es mit Codebits tue, die zwischen meinen digitalen Fingern gequetscht werden, auch wenn ich weiß, dass die Chancen des Betrugs in beiden Fällen gleich groß sind. Ein guter Kartengeber kann mit meinen Karten alles tun, was auch ein Decker könnte. Aber wenn es online passiert, werden die Leute das Format dafür verantwortlich machen. Die Matrix-Casinos sind deshalb sehr bemüht, alles sauber zu halten. Ihre Karten- und Würfelspiele sind so fair, wie es nur sein kann.

• Die Casinos sahen sich gezwungen, bestimmte Arten von Hardware vom Roulette-Tisch verbannen. Ein Chummer wie ich mit meinem Enzephalon, dem mathematischen Co-Prozessor, kann die Chancen locker in Gewissheiten verwandeln.

• Muffin Man

GLÜCKSSPIEL UND GESETZ

Bringt man Glücksspiel und Gesetz in einem Satz unter, dann konzentriert man sich auf den Drek, von dem die Regierung sagt, man könnte darauf wetten. Normalerweise gehört dazu Spielen im Casino und Sportwetten wie Football, Combat Biking und Basketball. Der ganze Kram halt, den man in den Zeilen über Vegas in der morgendlichen e-Zeitung finden kann. Verbrechersyndikate lieben legales Glücksspiel, nicht nur wegen dem vielen Geld, sondern auch weil es ihnen eine perfekte Möglichkeit bietet, ihr Geld aus den weniger legalen Operationen zu waschen. Wenn jemand Hunderttausend in BTL-Geld im Casino verliert, fragt niemand beim Casino nach, woher das Geld kommt. Dadurch werden die Casinos zu den großen, einfachen Geldwaschautomaten der Syndikate.

Die Gesetzgebung für Glücksspiele unterscheidet sich von Land zu Land. In den meisten ist Glücksspiel in bestimmten Gebieten zugelassen, wie Casinos in Flussbooten. Wettbüros und ähnliche Organisationen ermöglichen es einem, eine Wette auf Hunde und Pferdchen zu setzen. Die meisten Kons haben ihre Casino-Operationen ähnlich aufgebaut, wenn sie sie überhaupt gestatten. Dann gibt es noch Bingo und Keno, die man in fast jeder Kirche finden kann. Die örtlichen Behörden drücken dem ganzen zwar ein Nuyen-Limit auf, aber die Kirchen können das immer noch umgehen, indem sie es als Spende für die Gemeinde deklarieren. Ihr würdet es mir nicht glauben, wie oft wir schon einen unserer „Berater“ zu einem hiesigen Pastor schicken mussten, wegen seiner Samstagabendpartys. Was den ganzen Rest anbelangt, ist es nur einer Handvoll Städte erlaubt, innerhalb ihrer Stadtgrenzen Glücksspiel zuzulassen.

• Geh bloß nicht zu den OTB Matrix-Kiosken, geh in ein echtes Büro. Dort findest du normalerweise immer jemanden, der bereit ist, deine Spielinteressen zu befriedigen.

• NASCAR Dave

Matrix-Casinos fallen theoretisch unter den Gerichtsstand der gastgebenden Nation, aber die meisten Datenstandorte befinden sich außerhalb ihres Zugriffs oder werden durch Orbital-Knoten gehostet, auf die Bundesbehörden keinen Zugriff haben. Sie können ein beliebiges Wett-Limit ansetzen und müssen sich nicht dem beugen, was die staatlichen und Bundesämter für Glücksspiel als „Internen Mindestkontrollstandard“ bezeichnen. Ohne solche Kontrollinstanzen gehen deine Chancen auf einen Gewinn den Abfluss runter, weil die Besitzer einen beliebigen Prozentanteil für sich verbuchen kann. Das kann mitunter bedeuten, dass der durchschnittliche Nickel-Spielautomat nur alle vierzig oder so Runden überhaupt etwas auszahlt. Die hochbezahlten Wetten lohnen sich hier am meisten, denn solange man die reichen Kunden glücklich hält, fließen die Creds.

• Das Shibanokuji Freefall Ressort unterhält ebenfalls ein Glücksspieldeck. Das Matrixsystem dort ist so riesig, dass ich mich immer wieder frage, wofür es sonst noch verwendet wird. Ich habe mal ein wenig herumgeschnüffelt und fand eine Hintertür, die zu einem isolierten Teil des Netzwerks führte. Dieser isolierte Bereich stelle sich als das „Rosengarten“ heraus, ein riesiges privates Casino, das irgendwo im Schweizer Gitter gehostet wird. Ich frage mich, was der Konzerngerichtshof wohl zu einem nicht registrierten Casino sagen würde.

• Fastdos

ILLEGALES GLÜCKSSPIEL

Zum illegalem Glücksspiel gehört alles von der Bürowette bis zu illegalen Straßenkämpfen. Man kann auf alles wetten, wenn man nur jemanden findet, der es ausführt. Die wahrscheinlichsten Kandidaten sind natürlich die Verbrechersyndikate. Die Mafia und die Yakuza stehen ganz weit oben, wenn es ums Glücksspiel geht. Sie sind diejenigen, denen die Spielhöllen in den Hinterzimmern von Restaurants oder in den besonderen VIP-Räumen der Obergeschosse von Clubs gehören. Beide Gruppen betreiben das sogenannte „Numbers“, ein lotterieähnliches Wettsystem, das auf das jeweilige Viertel beschränkt ist. Die täglichen Gewinne bei Numbers sind auf Vier- bis Fünftausend beschränkt, aber die Gewinnchancen stehen gut, da man nur gegen die eigene Nachbarschaft spielt.

Die Yakuza ist nicht überall ganz oben auf. Sie betreiben etliche kleinere Pachinko-Stuben, die in den asiatischen Kommunen versteckt liegen und wo man Mah-Jongg, Fan-Tan, Lotterien, Würfelspiele und ähnliches spielt. Die Triaden machen das gleiche. Diese Orte sind korrupter als üblich, sie ziehen die Leute ab, als gäbe es kein Morgen mehr, aber ihre Kunden kommen immer wieder und beklagen sich nicht.

Robo

Erstrangige Organisationen decken alle Arten von Wetten ab, bieten sogar ihre eigenen Veranstaltungen wie Paracritter-Wettkämpfe und Straßenkämpfe an. Manchmal ist es allerdings nicht einfach, zu diesen Veranstaltungen zu kommen. Die Sicherheitsleute durchleuchten alle, mit denen die Organisation normalerweise keine Geschäfte tätigt, um Polizeispitzel auszufiltern. Im letzten Monat hatten wir eine Razzia bei einem Turnier in Seattle, weil ein Runner der falschen Person davon erzählt hatte.

Zweitrangige Organisationen wie die Triaden und die Soulpa-Ringe versuchen sich zu spezialisieren. Die Triaden sind groß in Straßenkämpfen und Pferdchen, während die Soulpa-Ringe gerne so tun, als seien sie die Junior-Yakuza, die die gleichen Glücksspieloperationen im kleineren Rahmen betreiben. Die Vory wiederum machen von allem ein bisschen.

Straßengangs und Unabhängige bilden die unterste Ebene der illegalen Glücksspielanbieter. Schieber fallen ebenfalls in diese Kategorie, sowie die Mehrzahl der Sport-Buchmacher. Versteht mich nicht falsch – der Mob hat natürlich seine eigenen Buchmacher, während der lokale Buchmacher durchaus unabhängig arbeiten kann. Oft ist er nur der Typ, der das Geld hat, um die Wetten seiner Freunde zu decken, und außerdem den Zugang zu einer Matrix-Spiellokalität.

In solchen Fällen hat der Mob wohl vergessen, seine Hausaufgaben zu machen. Niemand lässt einen Freien einfach so in seinem Gebiet arbeiten. Das kostet Profite. Solche Leute bekommen sehr schnell ein paar hübsche Unterwasserschuhe angepasst, wenn ihr versteht was ich meine.

Made

Wenn man nach dem wirklich skrupellosen Zeug wie z.B. Hahnenkämpfe Ausschau hält, dann sind die Straßengangs dein Ansprechpartner. Ich kenne nur wenige, aber ich weiß, dass die Ancients in Portland Hundekämpfe abhalten, bei denen alles erlaubt ist, und in Übersee war ich mal bei einer Yardies-Party, wo sie auf Riesenratten gewettet haben. Wenn es kämpfen kann, dann wird sich auch jemand finden, der darauf wettet.

Es ist interessant, was Leute heutzutage so als Sport bezeichnen. Seit vier Monaten höre ich nichts weiter als Wüstenkrieg. Wir nähern uns der wichtigsten Wettsaison und haben immer noch nicht jedes Geschäft abgedeckt.

Meso-Soprano

Ich kümmere mich um die Geschäfte von etlichen amerikanischen Buchmachern, die ihre Shadowrunner hierher in die Sahara schicken, nur um einen näheren Blick auf die Konzern-Teams zu erhalten, damit sie ihre Quoten richtig festlegen können.

Sand Warrior

Glücksspiel ist nicht nur auf Sport und Gewalt beschränkt. Bei meiner früheren Arbeit bin ich über eine ganze Menge Konzernseitensamkeiten gestolpert, wie den schwarzen Börsenhandel, wo Spieler auf die Tagesabschlusszahlen von S&P 500, DOW, NASDAQ und ähnliche Indices wetten. Die interessantesten dieser Konzernwetten werden als „Zukunftsmarkt“ bezeichnet, wo man seine Wette auf den Ausgang der Welt- und Konzernsituation platziert, auf Konflikte und Entwicklungen. Natürlich kann man hier einen Riesengewinn machen, wenn man aktiv mithilft, bestimmte Ereignisse passieren zu lassen.

The Chromed Accountant

WEISST DU, WO DEIN BUCHMACHER IST?

Du suchst einen Buchmacher? Geh in eine Bar, vorzugsweise eine Sportbar. Er ist derjenige, der auf den Sportticker startet und sich Notizen in seinem P-Sec macht. Straßenbuchmacher nehmen jedermanns Wetten an. Vielleicht sind sie nicht in der Lage, jeden Sport oder jeden Betrag abzudecken, aber wenn er deine Wette nicht platziert kann, dann kennt er sicher jemanden, der es kann. Es ist die Aufgabe eines Buchmachers, zu wissen, was an allen Ecken und Enden so abgeht. Sie wissen, wo das risikoreichste Glücksspiel in der Stadt abgehalten wird genauso wie ein Schieber weiß, wo ein Shadowrunner Arbeit finden kann.

Der Betrag, den ein Buchmacher annimmt, hängt davon ab, wie gut er dich kennt. Die ersten paar Male, die du bei einem neuen Buchmacher deinen Wetten platzierst, werden mit einem recht niedrigen Limit ablaufen, um sicher zu gehen, dass du deine Schulden auch bezahlen kannst und – viel wichtiger –, dass du kein Cop bist. Hast du diese Testphase überstanden, so wird er dir eine Kreditlimit zuweisen, von dem er weiß, dass du es wert bist. Werden die Schulden am Zahltag nicht beglichen, dann stehen dem Buchmacher verschiedene Möglichkeiten offen – die meisten davon enden mit einer Fahrt ins Krankenhaus.

Die großen Kreuzfahrtlinien sind sehr sensibel, was die Bedürfnisse ihrer Kunden anbelangt. Zu den üblichen legalen Glücksspielen unterhalten sie noch einen ganzen Stall an Buchmachern, die sich um die besonderen Wünsche der Passagiere kümmern.

Sea Bee

Online-Spielhöhlen sind viel einfacher zu finden als Buchmacher. Die Eingangsbereiche sind legal, weshalb man nur das Netz absuchen muss, bis man etwas findet, das einem gefällt. Schleich dich einfach an dem ganzen „Unsere Location ist die beste“-Drek vorbei. Das ist das selbe wie auf dem Boulevard in Vegas. Die Chancen sind überall die gleichen, egal wo man wettet, der einzige Unterschied ist die Kulisse. Wenn du mit dem herumspielen fertig bist, versuch dich an jemanden dranzuhängen, der aussieht, als wüsste er, was er tut. Die großen Netzcasininos haben Anwerber, die nach Spielern Ausschau halten, die



bereit sind, richtig viel Geld zu setzen. Wenn du wie jemand aussiehst, der bereit ist, mit den großen Jungs zu spielen, und der einen großen Kreditrahmen hat, dann bekommst du eine Einladung.

GLÜCKSSPIEL-HOTSPOTS

Im Folgenden findet ihr ein paar Hinweise, wo ihr ernsthaftes Glücksspiel finden könnt. Die genannten Orte sind die besten, die ich kenne. Einige sind gut für Anfänger, andere sollte man nicht ausprobieren, wenn man nicht Willens ist, eine große Menge Geldes zu opfern.

Grid 19

Das Grid ist ein Matrix-Hotspot für Leute, die eine Angewohnheit zu spielen haben, aber nicht die Creds, um sie auch zu finanzieren. Die Spielautomaten im Grid zahlen in etwa 20 Prozent der Spiele aus, was eine deutlich höhere Rate ist, als in den anderen Orten, die ich so kenne. Die Auszahlungen sind im niedrigen Nuyen-Bereich, aber man kann sich stundenlang für eine Handvoll Creds vergnügen. Wenn man auf Sport wetten will, ist man mit dem Grid ebenfalls gut bedient. Ich gehe dorthin, um meine Wüstenkrieg-Wetten zu platzieren. Die führen auch Pferdewetten durch, ebenso wie OTB.

• Grid 19 erlaubt auch Wetten mit hohem Limit, wenn man ihnen gut bekannt ist. In jeder Dienstagnacht gibt es ein Pokerspiel, das

Fünftausend kostet, nur um zugelassen zu werden, mit einem Grundeinsatz von 100\$.

• Slamm-0!

Las Vegas

Der Boulevard ist auch nach all den Jahren noch lebendig. In Vegas findet sich alles: Glücksspiel, Glimmer und Girls, Girls. Der Comance-Mob hat seine Klauen in die illegalen Operationen der Stadt geschlagen, aber die Stadt gehört immer noch der Verontesse-Familie. Glücksspiel ist in der ganzen Stadt legal, ein Umstand, den die Familie zu ihrem Vorteil ausnutzt. Das Gesetz hält sich nicht damit auf, die illegalen Sachen zu beenden, solange sie ihren Anteil bekommen. Wenn du dich dafür interessierst, was ein Paracritter mit einem Metamenschen anstellen kann, geh mal in den Lagerhausdistrikt. Mit ein paar Creds wirst du schnell herausfinden, wie leicht sich hier die Türen öffnen.

• Wenn du hier in Vegas einen Multi-Millionen-Dollar-Coup landest, brauchst du gar nicht zu versuchen, sie dir auszahlen lassen. Der Mob hat kein Interesse daran, dass du mit dich mit dieser Menge Creds davonmachst. Klar sieht es gut aus, wenn mal jemand gewinnt, aber hast du dich schon mal gefragt, was nachher mit dem Gewinner passiert? Das Casino versucht mit allen Mitteln, ihn davon zu überzeugen, noch ein Weilchen zu bleiben, damit er alles wieder verspielen kann. Sie buchen ihm die Imperator-Suite, freie Tickets

für die Shows, Dinner und alles mögliche anderes, nur um ihre Creds zurückzubekommen. Und wenn alles andere scheitert, dann kann es passieren, dass er eine übergezogen bekommt, sobald er in seine niegelnagelneue Limousine klettert, um zum Flughafen zu fahren.

• Cigar Chomper

New Monaco

Ich habe dieses Grand Tour-Ding in den Nachrichten verfolgt, um herauszukriegen, um was es da geht. Soweit ich das sagen kann, können hier eine ganze Menge Leute wie ich Geld machen, weil reiche Typen sich beweisen wollen, wie viel sie ausgeben können. Mach im Sommer einen großen Bogen um Monaco, wenn dein Creditstab nicht aus Ebenholz ist. New Monaco gehört der Tour, und Glücksspiel ist sowohl en vogue als auch obligatorisch, um den gesellschaftlichen Status zu bewahren. Das berühmte Waterfront-Casino unterhält das ganze Jahr Boxkämpfe, die während der Tour-Saison in Meisterschaftstitelkämpfen münden. Die europäische Jai-Lai Liga unterhält während des Sommers, passend zu den Tour-Reisen, All Star-Spiele ab.

• Auch der Grand Prix von Monaco genießt eine große Aufmerksamkeit, nicht nur von den Leuten der Grand Tour. Die NASCAR-Wettbewerbssetzer setzen viel Geld auf das Rennen, weil einige Fahrer ursprünglich aus ihren Kreisen stammen. Ein Buchmacher kann eine ganze Menge Geld verdienen, wenn er sich ausreichend lokale und internationale Wetter für das Rennen sichern kann.

• Spotlight Sally

• Das organisierte Verbrechen hat tiefe Wurzeln in New Monaco. Vom Marseilles-Milieu hört man am häufigsten, aber auch die Sacra Corona Unita ziehen langsam ein. Die Spannungen haben sich im Moment etwas entspannt, weil beide Gruppen sich nur noch auf den Vory-Konflikt im Norden konzentrieren.

• Shadow Dragon

• Eine Reihe neuer, abgehobener Matrix-Casinos stammt aus dieser Gegend. Die Regierung geht sehr nachgiebig mit dem Matrix-Glücksspiel um und erlaubt ihren Casinos, sich auch online zu betätigen. Die physischen Casinobetreiber kennen die Tricks des Geschäfts, aber sie haben nicht annähernd soviel Ahnung, wie man es in der Matrix schützt. Einige sind inzwischen dazu übergegangen, neben ihren Haus-Deckern noch Matrixgangs anzuheuern.

• Tulkas

Lesvos Island

Dorthin geht man, um sich die braungebrannten griechischen Frauen anzuschauen, die heißen Quellen oder das Schloss auf dem Hügel. Aber man sollte den Ort nicht verlassen, solange man nicht eines der nachts durchgehend laufenden Pokerspiele besucht hat. Lesvos erwacht nach Einbruch der Dunkelheit zu einem völlig eigenen Leben. Die Glücksspielgemeinde versammelt sich in den Kellern und den Hafengebäuden und betreibt die heftigsten Wetten, an denen ich jemals das Vergnügen hatte, teilnehmen zu dürfen. Es ist alles vollkommen illegal, aber die Cops verteilen hier ihre Creds wie jeder andere auch. Wenn man sich für organisierten Sport interessiert, dann kann man sich auf der Schwesterinsel Lemnos den Fußballpartien und dem Combatbiking hingeben. Das Wettfeuer hält die ganze Nacht über an und endet mit illegalen Metaduellen im Steinernen Wald. Hier gibt es für Shadowrunner jede Menge zu tun, sei es in der Sicherheitsbranche oder als Anwerber für die Duelle.

• Man kann auch Arbeit finden, wenn man rüber in den Epiros-Wald wechselt, um dort wilde Satyre zu jagen, die gegen einheimische Wettkämpfer antreten sollen. Ein Job, vor dem die hiesigen Shadowrunner offenbar Angst haben.

• Grip

Atlantic City

Wir nennen sie auch Old Faithful, diese Kleinstadt außerhalb des Newark-Sprawl, wo man schon vor ewigen Zeiten die Regeln des Anstands hinter sich gelassen hat. Atlantic City ist eine der ältesten Spielerstädte Nordamerikas. Ihre Casinos sind häufiger leer als voll, die Straßen sind heruntergekommen und vollgestopft mit SINlosen. Alles was man von einer Stadt des Glücksspiels so erwartet, ne?

Atlantic City hat immer noch seine regelmäßigen Besucher aus Newark und New York, und in unregelmäßigen Abständen gibt es eine gute Werbekampagne, die das Interesse an diesen Ort erneuert. Diese Form der ruchlosen Verzweiflung ist es, was Atlantic City so attraktiv macht. Verzweifelte Leute neigen dazu, ihren Blick für ein paar Extra-Kröten abzuwenden. Die Einheimischen machen für Creds fast alles, einschließlich Wetten auf ihr eigenes Leben in Menschenjagden oder im Russischen Roulette.

• Einmal im Jahr, wenn der Miss America-Wettbewerb ausgetragen wird, stürzen sich die Glitterati auf die Stadt hinab. Eigentlich eine seltsame Tradition. In elf von zwölf Monaten ist Atlantic City eine verstaubte Oase für angespülte Spielsüchtige, die immer noch das gute Leben leben wollen, dann – einmal im Jahr – wird alles abgestaubt und NYPD, Inc. zur Unterstützung herbeigerufen, damit eine Schar schnatternder Supermodelle vor einer Kamera hin und her staksen dürfen und man sich der Illusion hingibt, alles sei noch gut und schön in dieser Stadt.

• Holly

TOP 10 DER SHADOWRUNS DES JAHRES 2063

• Der Arbeitseinsatz der Shadowrunner wird einfach nicht richtig gewürdigt. Wie viele Male wurdest du für deinen besten Run ausgelobt oder wann wurde es dir offiziell gedankt? Wenn du deinen Job gut erledigt hast, sollte die Antwort lauten: „niemals“. Seien wir ehrlich, die Natur unseres Geschäfts setzt voraus, dass wir nicht darüber reden können. Und das bedeutet, dass die erfolgreichsten Runner diejenigen sind, von denen die Öffentlichkeit noch nie gehört hat.

Es ist trotzdem schön, wenn es die Beweise unserer harten Arbeit hin und wieder in die Nachrichten schaffen. Aus diesem Grund, folgt hier eine kleine Hommage an die interessantesten, einflussreichsten und am besten ausgeführten oder wenigstens coolsten Shadowruns, die wir im vergangenen Jahr mitbekommen haben, und von denen ansonsten überhaupt nichts berichtet wurde. Die folgenden Zusammenfassungen und Kommentare stammen direkt aus unserem Forum.

• Captain Chaos

1. Der Absturz von Flug RDA 319

GENF (SOL) – Die Suchteams berichteten, keine Überlebende in dem Wrack des suborbitalen Fluges RDA 319 gefunden zu haben, der vor zwei Nächten in einem abgelegenen Teil der Schweizer Alpen abgestürzt ist. Die Federated-Boing 828 befand sich mit 144 Passagieren auf dem Weg von Europort nach Kapstadt, als sie den Behörden zufolge von den Teilen eines Satelliten getroffen wurden, der in die Erdatmosphäre eingetreten war. <Veröffentlicht am 13-09-2063>

Konstantinopel (AP) – Der deutsche Journalist Montyn Reinhart, bekannt für seine Reportagen über die Konzern-Politik der NEEC, wurde letzte Nacht tot in seinem Hotelzimmer aufgefunden. Laut Polizeibericht beging Reinhart Selbstmord durch eine Überdosis. Nichts deutet auf Fremdeinwirkung hin. <Veröffentlicht am 14-11-2063>

- Der Absturz der Suborbital war kein Unfall, mein Freunde. Reinhart hatte in dieser Richtung recherchiert, als er ermordet wurde. Er hatte bereits Beweise dafür gefunden, die darauf hindeuteten, dass der Mitsuhamo-Satellit Oblos-4 eigentlich über dem Pazifischen Ozean abstürzen sollte. Die Sicherheitsprotokolle zeigten eine nicht autorisierte Verbindung von außerhalb zum Satelliten, kurz bevor er in die Atmosphäre eintrat. Sehr zu Mitsuhamas Missfallen konnte Reinhart auf dem Schwarzmarkt in Konstantinopel etliche Oblos-Satellitenteile auftun. Den Gerüchten zufolge gehörten auch einige Datenchips mit interessanten Informationen dazu. Was immer er da ausgegraben hatte, es befand sich nicht mehr in seinem Hotelzimmer, als sie seine Leiche fanden.

• Kenzie

- Die wirklich interessante Frage sollte allerdings lauten: Wer befand sich an Bord der RDA 319, um einen solchen Schlag zu rechtfertigen? Nach allen mir zur Verfügung stehenden Informationen gab es mindestens zwei wichtige Ziele: Rudolph McDonald, ein NEEC-Vertreter und – weitaus interessanter – Karl Mannstein, einer der Top-Ingenieure von Erikas Wireless Matrix-Initiative. Beide starben, zusammen mit den anderen.

➤ Hugin

- Die Intelligenteren wetten auf Mannstein. Erika kommt in einigen drahtlosen Projekten einem wirklichen Durchbruch ziemlich nahe, und Mannstein war der Chefdesigner eines novaheißen Forschungs-Teams. Natürlich hatte Mannstein auch seine Fühler in Richtung S-K ausgestreckt, nur wenige Tage vor dem Absturz. Ich nehme an, die Leute von Erika wollten ihre Geheimnisse für sich behalten.

● Kimi

- ❸ Die Matrixspur der Verbindung zu dem Satelliten führt zurück in ein kleines Dorf in der Schweiz, nahe der Absturzstelle. Ich kenne auch Schieber in Amsterdam und Lissabon, die zwei Wochen vor dem Absturz nach Runnern mit Raumfahrtkenntnissen gesucht haben. Sollten Shadowrunner dahinter stecken, war es eine verdammt gute Arbeit.

► Red Wraith

2. Explosion in Epoxitech-Fabrik lässt Novatech in unangenehmer Position zurück

East St. Louis (INN) – Novatech-Pressesprecher Mike Falcone erklärte am frühen heutigen Tag, dass die wegen der Explosion in der Epoxitech-Fabrik von letzter Woche evakuierten Anwohner nun wieder nach Hause zurückkehren dürfen. Die Anwohner wurden am letzten Donnerstag evakuiert, als die Explosion in der Fabrik einen kilometerhohen Pilz giftigen Rauchs über die Skyline von East St. Louis sandte. Neun Menschen wurden bei der Explosion getötet und 25 weitere verletzt.

Falcone weigerte sich, die Auswirkungen zu kommentieren, die der Verlust von Epoxitech auf Novatech hat. Epoxitech, ein sich vollständig im Besitz von Novatech befindliches Tochterunternehmen, war die letzte verbleibende Holding, die noch das firmeneigene, hitze-beständige Epoxidharz für High-End-Cyber-

decks herstellte. Vor kurzem besaß Novatech noch drei Firmen, die in der Lage waren, dieses Epoxid zu produzieren, bis Ende letzten Jahres zwei davon aus Kostengründen schließen mussten. Renraku ist der einzige weitere große Hersteller, der an die Epoxitech-Produkte herankommt. Der Firmensprecher von Renraku lehnte jeden Kommentar gegenüber der Presse ab, aber es ist unwahrscheinlich, dass sie einen wohlmeinenden Vertrag mit Novatech abschließen werden, bedenkt man die jüngsten Anschuldigungen der Preisabsprache, die Renraku gegen Novatech-Tochterunternehmen ins Feld führte.

Die Novatech-Aktien sind von diesen Entwicklungen nicht beeinflusst. Novatech ist eine Firma in privater Hand, deren Aktien nicht an den großen Märkten gehandelt werden. <Veröffentlicht am 12-11-2063>

- Dafür hätte es keinen unpassenderen Moment geben können. Die CAS-Tochterunternehmen von Novatech mussten sich erst vor kurzem einer ganzen Reihe feindlicher Übernahmeversuche erwehren, nebst etlicher anderer Rückschläge und Probleme, unter denen der Konzern zu leiden hat. Man sagt, Novatechs Budget ist so tief in den roten Zahlen, dass die anderen AAAs bei den Treffen des Konzerngerichtshofs inzwischen ganz offen darüber sprechen – die Haie kreisen bereits um das Opfer.

Market

3. Örtliche Miliz wehrt Eindringlinge ab

CHICO-OROVILLE (AP) – Die Ares-Streitkräfte berichteten heute von der Abwehr eines „nicht unbeträchtlichen“ Angriffs durch General Saitos Truppen, wobei ihnen die einheimische Bevölkerung zur Hilfe kam. Etliche motorisierte Kolonnen von Protektoratstruppen leiteten etwas ein, das ein Sprecher von Ares als Flankenmanöver bezeichnete. Eine Ares-Kontrollstelleneinheit befand sich sogar im offenen Konflikt mit den Truppen, wurde aber rasch zurückgedrängt. Kurz darauf stießen Saitos Truppen auf starken Widerstand durch die lokale Miliz und mussten sich zurückziehen. Es gibt Berichte von weiteren Scharmützeln in diesem Gebiet, aber zum jetzigen Zeitpunkt gibt es noch keine Verlustmeldungen. Die Bürgermeisterin von Chico-Oroville, Mallory Tarkington, verurteilte den Angriff und forderte General Saito auf, die „Belagerung“ der Chico-Oroville-Stadtregion aufzuheben. <Veröffentlicht an 07-02-2063>

- Diese „lokale Miliz“ war nicht wirklich lokal. Ares hatte jeden Runner der Westküste angeheuert, der auf schnellen Aufruf innerhalb von zwei Tagen verfügbar war. Sie nannten ihnen den Ort, bauten eine Ad Hoc-Kommandostruktur auf und schickten sie los, um Saitos Streitkräfte abzuwehren. Die einzigen richtigen Ares-Streitkräfte vor Ort waren die Truppen, die den Damm und den Flughafen kontrollierten – und Mr. Johnson.

► Cougar

- Saito muss sich doch selbst in den Hintern beißen, dass er den Damm nicht schon früher genommen hat. Wenn er die Kontrolle darüber erlangt, hat er das gesamte Central Valley, das von dieser Wasserversorgung abhängt, in der Hand. Aber er verbrachte zuviel Zeit damit, Metamenschen einzukesseln, und so konnte Ares und ein paar einheimische Manager genug Verteidigung um Chico-Oroville zusammenkratzen, dass jeder weitere Versuch Saito nun wirklich teuer zu stehen kommt. Dieser letzte Schachzug war Saitos vorerst letzter Vorstoß, die COGMA einzukreisen und von der Außenwelt abzuschneiden.

• Arlo

❶ Ich war dort. Die meisten aus meinem Team hatten Söldnererfahrung, deshalb waren wir direkt an der Front. Es gab kein anderes Missionsziel als „Stoppt den Angriff“. Einige erhielten ihre Bezahlung in Ausrüstung, aber zum größten Teil war es eine BYOG-Angelegenheit (BYOG = „Bring your own gun“ = Bring deine eigene Knarre mit). Wir haben nur deshalb gewonnen, weil sich die Shadowrunner auf die Guerillataktik verlegten und wir das Überraschungselement auf unserer Seite hatten. Ich denke, einige von ihnen nutzten den Kampf auch, um ein paar persönliche Angelegenheiten zu regeln.

❷ Standard Issue

4. Versuchter Raub verwandelt sich in ein Blutbad

HONG KONG (AP) – Ein gemeldeter Einbruch in einen Privatbesitz verwandelte sich in ein Massaker mit zweiunddreißig Toten, als die Behörden am Mittwoch eingriffen. Die Diebe drangen am frühen Abend in die Villa des Bankiers Pan Xin in Victoria ein, wurden jedoch bei dem Versuch, einen Safe zu öffnen, von den Sicherheitsleuten überrascht. Das Knight Errant-Personal erschien am Tatort, konnte die Diebe jedoch nicht am Ort binden. Die Schlacht weitete sich zu einer acht Kilometer langen Verfolgung aus, bei der Sicherheitskräfte aus der ganzen Stadt zusammengezogen wurden. Am Ende wurden vier der Diebe getötet, während zwei entkamen. Die Polizei schätzt den Sachschaden auf Millionenhöhe, da in einem Teil des Wohnsitzes Feuer ausbrach, fünf Fahrzeuge zerstört und zwei Hubschrauber abgeschossen wurden, sowie und drei prämierte Leoparden aus Pan Xins persönlicher Sammlung zu Tode kamen. <Veröffentlicht am 28-08-2063>

❶ Man sagt, die Operation sollte leise stattfinden. Es spricht für das Team, dass tatsächlich zwei von ihnen mit dem Diebesgut entkommen konnten. Zu schade, dass der Rest es nicht geschafft hat. Es waren gute Leute.

❷ Lei Kung

❶ Naja, die beiden sind wahrscheinlich auch nicht mehr lange am Leben. Pan Xin hat gute Verbindungen zur Gelben Lotus-Triade und du kannst drauf wetten, dass sich inzwischen zwei Attentäter auf ihrer Spur befinden.

❷ HK Kid

❶ Besonders wenn man bedenkt, was sie gestohlen haben. Wuxing ist nicht begeistert.

❷ China Doll

5. Zeppelinentführung

BOGOTA (NN) – Gulf Stream Cargo und Militärvertreter gaben heute bekannt, sie hätten den vermissten Zeppelin-Konvoi knapp vier Stunden, nachdem er als vermisst gemeldet wurde, wieder gefunden. Man macht einen Kommunikations- und Instrumentenfehler für die Vorgänge verantwortlich. <Veröffentlicht am 09-09-2063>

❶ Typische Azzie-Propaganda. Die Wahrheit ist viel interessanter. Es sieht aus, als hätte der Zeppelin-Konvoi einen ganzen Haufen nagelneuer Aztechnology-Militärprodukte von Panama City an die Grenze von Amazonien transportiert, um die dortigen Militärstützpunkte aufzurüsten. Trotz eines sekundengenauen Fernverfolgungssystems und einer Militäreskorte löste sich der gesamte Konvoi für mindestens vier Stunden in Luft auf. Als die verwirrten Jaguargardisten den Landeplatz in der Nähe von Bogota ausmachten, waren die Waren längst verschwunden.

❷ Lynch

❶ Luftpiraterie an dieser Versorgungslinie ist nichts ungewöhnliches. Der Regenwald macht jeden Überlandtransport zu einem Albtraum, weshalb der Transport per Zeppelin hoch im Kurs steht. Irgendjemand hat sich da einer Menge Magie oder Irreführung bedient. Eine Ladung dieser Größenordnung wird stärker überwacht als Nadja Daviars Taille.

❷ Paquito

❶ Es würde mich wirklich interessieren, ob die Yucatan-Rebellen oder vielleicht einige von Hualpas Truppen in nächster Zeit neue Ausrüstung bekommen. Natürlich befreit von irgendwelchen Aztechnology-Logos.

❷ Decker del Sur

❶ Ich glaube nicht, dass die Amazonas-Leute es durchgezogen haben – ihre Agenten haben eine Menge Fragen rings um Bogota gestellt. Es scheint, als seien sie ebenso daran interessiert wie die Azzies.

❷ Lynch

6. Softwarepremiere von Störungen und Gelächter helmgesucht

SEATTLE (NN) – Was eine Gala für die Enthüllung von MCTs neuestem High-End-Cyberdeck für junge Erwachsene werden sollte, verwandelte sich in einen PR-Albtraum. Als das Deck für die Medien-Vorführung gestartet wurde, erschien auf dem Display eine Szene, in der sich eine Gruppe metamenschlicher Comic-Icons in fäkalen Funktionen ergingen. Versuche durch MCTs Techniker, das Problem zu beseitigen, endeten damit, dass die Icons rüde Beleidigungen in Straßen-Slang von sich gaben, zusammen mit lebhaften Beschreibungen diverser Sicherheitslücken, die sich MCTs Ingenieure bei der Erschaffung des neuen Deck erlaubt hatten. Während die Medienvertreter das Ereignis als „unterhaltsam“ bezeichneten, veröffentlichte MCTs Sprecher sofort eine Entschuldigung mit einer Ankündigung, das Deck würde nicht innerhalb der nächsten sechs Monate auf den Markt gelassen.

❶ Sieht so aus, als würde sie Transys nun mit ihrem Deck für junge Erwachsene um ein paar Monate schlagen. So ein Pech.

❷ MesoStim

❶ War das die Tat eines dieser typisch unreifen Deckerkids oder war es einer von diesen rotznaigen Otaku-Stämmen?

❷ Buzz

❶ Sag was du willst, aber die Leute werden noch darüber reden, wenn der Bodycount deines letzten Abenteuers in einem vergessenen Datenarchiv verschwunden ist. Der Stil, mein Freund, es dreht sich hier alles um den Stil.

❷ Slamm-0!

7. Draco Foundation kündigt Zahlung von Rekord-Kopfgeld an

BOSTON (NN) – Bei ihrer heutigen Pressekonferenz ließ die Draco Foundation verlauten, dass sich eine Gruppe Individuen in ihrem Gewahrsam befindet, die vorläufig als toxische Schamanen identifiziert wurden, und die nun die Anklageverlesung wegen des Bruchs mehrerer internationaler Abkommen erwarteten. Der Sprecher der Foundation enthielt sich weiterer Kommentare, aber Gerüchten zufolge gibt es eine Verbindung zu Berichten über Konzerntruppen, die im letzten Monat außerhalb von Völklingen eine Entführung beobachtet haben wollen. <Veröffentlicht am 06-12-2063>



➊ Scheint so, als hätte die Foundation diesmal einen richtigen Coup gelandet. Nicht nur sind zwei der vier Typen, die sie gefangen halten, bekannte Toxiker, sie behaupten sogar, dem Strahlungstotem zu folgen. Die anderen beiden sind Glowpunks, die eine Ebene der Mutation erreicht haben, die kein lebender Metamensch überstehen dürfte. Alle vier sind wirklich beängstigende Typen. Ich möchte nicht wissen, wie Zhi Lung und seine Crew sie während der Überfahrt unter Kontrolle gehalten haben.

➋ Talon

➊ Zhi Lung? Ich dachte, er und die Crew der Golden Sun würden üblicherweise Runs zwischen Hong Kong und Wladiwostok abziehen? Was machen die denn in der ADL?

➋ China Doll

➊ Man machte uns ein Angebot, das wir nicht ablehnen konnten. Außerdem sprachen die Vorfahren zu mir und baten mich um Hilfe bei der Eindämmung dieser Seuche.

➋ Uncle

8. DocWagon verliert Direktor

SEATTLE (NN) – Die Angestellten in der Seattle-Niederlassung von DocWagon betrauerten heute den Verlust ihres Vorsitzenden Michael Davenport. Davenport versah während einer Sitzung der Aktienhaber, bei dem neue Techniken der Epilepsiebehandlung vorgestellt wurden. Als er sich auf der Bühne befand, überfielen Terroristen das Theater und verwandelten die Sicherheitskräfte in ein Feuergefecht. Während des Schusswechsels wurde Davenport von einer irregeleiteten Kugel mitten ins Herz getroffen, als er versuchte, Ashlee Worm, seine persönliche Assistentin, und Margo Fleming, den Marketing-Vizedirektor, zu schützen. Das diensthabende DocWagon-Personal eilte zu seiner Behandlung herbei, aber die Terroristen zerstörten das sich entfernende Fahrzeug. Nur die verbrannten Überreste von Davenport und den medizinischen Einsatzkräften konnten geborgen werden. Gerüchten zufolge hatte Davenport geplant, nach der Sitzung seinen Rücktritt mit sofortiger Wirkung zu erklären. <Veröffentlicht am 19-08-2063>

➊ HA! „Verbrannte Überreste“ – der älteste Trick der Welt. Ich wette, er sitzt quickebendig irgendwo in der Karibischen Liga, schlürft seine Piña Coladas und denkt darüber nach, wie er seine Lebensversicherung ausgeben kann.

➋ Justin Tyme

➊ Du könntest recht haben, dass Davenport noch am Leben ist. Meinen Quellen zufolge ist er der Drahtzieher hinter DocWagons neuestem Konkurrenten in Seattle. Ein bisschen kosmetische Chirurgie und Michael Davenport wird zu Walter Broward, CEO von Rose Croix! Er setzt seinen Tod in Szene und kennt jetzt die innersten Betriebsgeheimnisse von DocWagon. Haltet nach „Gelegenheiten“ Ausschau, Leute!

➋ Hondo

9. Industrieller ermordet

AMARILLO (NN) – Der milliardenschwere Industrielle Patrick Goodman, Gründer und CEO der in Texas ansässigen Cavalier Arms Ltd. wurde heute am frühen Morgen ermordet in seinem Haus aufgefunden – erschossen mit seinen eigenen, speziell angefertigten Revolvern. Lone Star Security Services halten den in Dallas ansässigen Industriellen Alexander Kane, CEO von Kane

Heavy Industries und von Goodman designierter Nachfolger als CEO von Cavalier Arms, wegen akutem Mordverdacht in Untersuchungshaft. <Veröffentlicht am 23-06-2063>

➊ Scheint ziemlich klar und eindeutig zu sein. Weshalb die Aufrührung?

➋ Derek

➊ Kane liebte den alten Mann wie seinen Vater. Es ist äußerst unwahrscheinlich, dass er ihn getötet hat, selbst nach einer ihrer berühmten Auseinandersetzungen. Goodman war Mitglied der Sons of the Alamo Policlub und half bei der Finanzierung des Azziewatch-Datenhavens. Durchaus möglich, dass die Azzies sich dazu entschlossen haben, ihn aus der Gleichung zu streichen und Kane gleich mitzunehmen.

➋ Texas 2-Step

➊ Novatech-CAS scheinen dem Braten ebenfalls zu misstrauen. Offenbar bieten sie ein Vermögen für denjenigen, der herausfindet, was wirklich passiert ist, und die Täter von der großen Dummheit ihrer Tat überzeugt.

➋ Night Train

10. Kentucky-Wahlen werden durch Skandal in letzter Sekunde in Aufruhr versetzt

FRANKFORT (AP) – Kontroversen begleiten den überraschenden Sieg von Archie Raden in den 2063 Gouverneurswahlen in Kentucky. Raden, der bislang unbekannte republikanische Kandidat, konnte den technokratischen Amtsinhaber Carter Boden schlagen, nachdem ein unbekannter Policlub den Nachrichtenredakteuren Dokumentationen und Bildmaterial zukommen ließen, die Boden dabei zeigen, wie er an einer Verschwörung zum Wahlbetrug beteiligt ist. Die technokratische Partei von Kentucky hat inzwischen Beschwerde bei der UCAS Federal Election Commission eingelegt.

Raden erklärte erst spät in den Vorwahlen seine Kandidatur und konnte die Nominierung durch seine Partei erreichen, als der führende republikanische Kandidat, Harrison Snyder, bei einem Kampagnenaufenthalt in Bowling Green durch einen außergewöhnlichen Unfall ums Leben kam. <Veröffentlicht am 08-11-2063>

➊ „Außergewöhnlicher Unfall“, meine Fresse. Snyder wurde gegeckt, weil er Pro-CAS-Sympathien gezeigt hat. Eine seiner Ideen bestand in einer „Aufbesserung der Beziehungen“ zu den konföderierten Nachbarn Tennessee und Virginia. Außerdem gab es Gerüchte über die Beziehungen zwischen Snyders Stab und Agenten der konföderierten DSI.

➋ Wild Blue

➊ Du zeigst auf den falschen Republikaner. Archie Raden ist von Tennessee nach Norden gezogen, bevor er von der UCAS abgefallen ist, und er hat immer noch Freunde in Tennessee (einige sogar in hohen Positionen). Ich wette, diese „Gerüchte“ sind nur falsche Spuren, vom DSI ausgestreut, um die CIA von Radens Spur abzubringen.

➋ Rockytop

➊ Weiß jemand mehr über diesen „unbekannten“ Policlub, von dem die Anschuldigungen gegen Boden stammen? Klingt mir eher nach einer DSI-Finte.

➋ Bullet



• Snyder Tod hat zu hohe Wellen geschlagen, als dass der DSI dahinter stecken könnte. Ich wette es war die New Revolution.

• Taranchula

TOP 10 DER MEISTGESUCHTESTEN KRIMINELLEN

• Nachdem wir die Shadowrunner, die sich vom Rampenlicht fernhielten, angemessen gewürdigt haben, widmen wir uns nun den interessanten Personen, die sich zu weit vorgewagt haben und nun in aller Munde sind. Das hier ist meine persönliche Sammlung – die meisten Namen werden ihr auch auf den Gesuchten-Listen der meisten Regierungen und Konzernpolizeidiensten finden, während das Kopfgeld einiger nur in den Schatten kursiert oder sie einfach nur große Aufmerksamkeit auf sich gezogen haben.

• Captain Chaos

1. Der Pendragon

Es gibt wahrscheinlich niemanden in ganz Europa, den das New Druidic Movement lieber in die Finger bekäme als „den Pendragon“. Seit er das erste Mal beim Mittwinterfestival in London im vorigen Jahr aufgetaucht ist, erschien er stets dort, wo keine Regierung ihn haben möchte. Wo immer er auftaucht, versammelt sich schnell eine Menge um ihn, und trotzdem konnte er bis jetzt jedes Mal sowohl der Gefangennahme als auch der Identifizierung entgehen. Die Erscheinung der so genannten „Wild Ley“ gossen nur noch mehr Öl in Pendragons Feuer. Seine Anhänger behaupten, er hätte sie höchstpersönlich erschaffen, und bis jetzt ist das NDM eine sinnvolle Erklärung schuldig geblieben.

• Ja, man muss diese „Manasphärenresonanz durch den Kometen“-Theorie, die sie veröffentlicht haben, einfach lieben.

• Connor

• Neulich soll sich Pendragon auf Lyonesse niedergelassen haben, dieser verrückten Insel, die aus dem Meer aufgetaucht ist. Er soll etwas direkt unter des Nase des Lord Protectors weggeschnappt haben. Irgendwas ist an dieser Geschichte dran, denn das Kopfgeld auf ihn hat sich im letzten Monat verdoppelt.

• Locksley

2. Ex Pacis

Die abtrünnige Otaku, bekannt als Pax und berühmt-berüchtigt für ihre Rolle als einer der obersten Leutnants der Künstlichen Intelligenz Deus, war in den letzten Jahren in den Schatten sehr aktiv. Seit ihrer Flucht aus der Renraku-Arkologie haben sich Pax und ihre Gruppe aus Otaku-Unruhestiftern – bekannt als Ex Pacis – an einem geheimnisvollen Vorhaben nach dem anderen beteiligt, eines blutiger als das andere. Unsere Freunde bei Overwatch teilten uns mit, dass Ex Pacis für den Tod von etwa 40 Otaku überall in Nordamerika verantwortlich sind, darunter zwei Stämme, die vollständig ausgelöscht wurden. Dutzende weiterer Otaku sind verschwunden, wahrscheinlich von Ex Pacis entführt oder getötet. Ihre Zelle scheint einem schnell näher kommenden Ziel entgegenzuarbeiten, denn die Zahl ihrer Aktionen und die Sichtungen von Schlüsselfiguren nehmen zu.

• Pax' Anhänger haben schwer an ihrem so genannten „Resonanzraum“ gearbeitet. Wir bekamen Berichte von Otaku, die in der Ma-

trix darüber gestolpert sind und sich danach unrein fühlten, so als würde es zeitweilig ihre Verbindung zur Tiefenresonanz stören.

• Syzygy

• Während Pax sich aus allen Schwierigkeiten heraushalten konnte, gibt es Berichte, dass Amor bei einem Schusswechsel in Quebec zu Beginn des Jahres schwer verletzt wurde.

• Glitch

• Amor muss sich ziemlich schnell erholt haben, denn er wurde letzte Woche in St. Louis mit einer Handvoll Ex Pacis bei einer „Anwerbe-Aktion“ gesehen. Die drei Straßenkids, die bei dem angeblichen Ritualmord, von dem die Medien berichteten, ums Leben kamen, trugen seine Handschrift. Es waren alles Otaku, und das jüngste Mädchen war ziemlich stark. Seine Nahtoderfahrung scheint ihn zu einem noch wahnsinnigeren Scheißkerl werden lassen, als er ohnehin schon war.

• Zephyr

3. Nico di Rocco

Habt ihr schon einmal einen richtig hohen Vory-Boss um sein Leben flehen sehen? Falls nicht, habt ihr den Tridclip verpasst, der in der Matrix die Runde machte, und in dem die Exekution des Vory Liderl Pjotr Vanavskaja gezeigt wird. Vanavskaja wurde am helllichten Tag auf einem Gehweg in Antwerpens einsigster Fußgängerzone in den Kopf geschossen, vor den Augen der entsetzter Zuschauer. Öffentliche Wetworks wie dieser tragen die typische Handschrift von Nico di Rocco. Der geheimnisvolle italienische Auftragsmörder hat die Ränge und die Moral der Vory in der Stadt der Diamanten systematisch geschwächt, seit sie sich bei den derzeitigen europäischen Mobkriegen mit den albanischen Gangs eingelassen haben. Di Rocco scheint aus dem Nichts aufzutauchen, um selbst schwerstbewachte Ziele auszuschalten. Unterstützt von einer Gruppe zwielichtiger Söldner und Runner hat er Vory-Soldaten, Leutnants, Mittelmänner und Diamantenhändler – systematisch einen nach dem anderen – terminiert.

• Di Rocco arbeitet nicht nur hart an seinem Bodycount, er ist auch verantwortlich für einige spektakuläre Diamantendiebstähle, bei denen er Hunderte dieser kleinen Klunker aus russisch kontrollierten Tresoren entwendete.

• Ill Padre

• Dieser Kerl ist eine geheimnisumwitterte Figur. Keine Akten, niemand weiß, wer er ist oder woher er kommt. Die meisten Gerüchte deuten auf Verbindungen zum Marseille-Millieu hin, mal dem französischen Zweig, mal der Alta Commissione.

• Crome Watch

4. Henry „der Diplomat“ Uribe

BTL-Händler hatten dank CAS, Pueblo und UCAS ein schweres Geschäftsjahr. Illegale Transporte wurden abgefangen und Razien auf BTL-Fabriken durchgeführt. Mindestens eine Person konnte von dieser Austrocknung des Marktes profitieren: ein gewisser Henry Uribe, so genannter Außenminister des Geister-Kartels. Falls dein Sprawl einen Zustrom guten, alten Narkotikas zu verzeichnen hatte, dann kannst du darauf wetten, dass Uribe in der Stadt war und einen freundlichen Plausch mit den Behörden gehalten hat. Uribe fungiert als Kontaktmann verschie-

dener Kartelle mit ähnlichen Interessen, wodurch er zur Numero Uno auf den schwarzen Listen seiner Mitbewerber aufstieg. Man sagt, etliche Mob-Familien versuchen ihn aus der Gleichung herauszunehmen.

- Der Diplomat hat in letzter Zeit eine Menge Bonusmeilen gesammelt: Manaus, Lima, Quito, Atlanta, Washington und – man höre und staune – Genf.

► Airline Amy

- ⦿ Uribe beschäftigt sich nicht nur damit, dem guten alten Novaco-ke und Nitro den Weg nach Nordamerika zu ebnen, er kümmert sich auch um die Vermarktung neuer Produkte: Erwachte Drogen, Teles-ma und Radikale, und angeblich auch ein paar biotechnisch aufge-motzte Wunderpräparate.

• Tweaker

5. Sayid Mujtaba Musawi

Musawi, stellvertretender Kommandant des New Islamic Jihad, handelte sich wegen seines Anschlags auf die zehn Delegierten bei den Balkan-Friedensgesprächen in Sarajevo im letzten Sommer einen Preis auf seinen Kopf von durch Argus ein. Argus war von der NEEC beauftragt worden, Musawi zu überwachen, und hatte sein Eindringen in diese Region mit einer niedrigen Priorität bemessen, weil sie annahmen, er trafe sich mit moslemischen Führern der islamischen Enklaven im Vorfeld der Konferenz. Eine Analyse der Fernüberwachung bestätigte später, dass Musawi sich in Wirklichkeit drei Stunden lang mit den drei Selbstmordattentätern getroffen hatte, die sich später im Rathaus von Sarajevo in die Luft jagten und dabei zehn Friedensdelegierte und vierzehn weitere Zuschauer mit in den Tod rissen.

- Augenzeugen und elektronische Aufzeichnungen belegen, dass die Selbstdordattentäter durch einen Kugelhagel schwer bewaffneter MET2000-Söldner, die für die Sicherheit der Gespräche verantwortlich waren, einfach hindurchschwaten. Sie rannten unbeirrt in das Atrium und jagten sich inmitten einer Gruppe erschrockener serbischer, dinarischer und kroatischer Diplomaten in die Luft. Das Attentat versetzte dem Friedensprozess einen schweren Schlag, von dem er sich in den nächsten Jahrzehnten nicht erholen wird, und hinterließ zudem einen Haufen zu Tode geängstigter Leute.

► Flak Jack

► Waren die auf Magie oder Drogen?

• Invisible

- Der Jihad benutzt beides und unterschiedliche Kombinationen aus beidem. Ich wage es jedoch zu bezweifeln, dass Musawi ihnen in den paar Stunden eine Gehirnwäsche verpassen konnte. Wahrscheinlich war es einfach nur ihr fanatischer Eifer.

• Zartan

> Vielleicht sind die Mörder von langer Hand trainiert worden? Ausgebildet in einem dieser NIJ-Trainingslager an der Grenze zu Mazedonien, über die die albanische Regierung so bequem hinweg sieht? Die spucken nun schon seit Jahren Kanonenfutter für bosnische und kosovarisch-muslimische Milizen aus.

RESOURCES

6. Matthias Hesse

Dieser Neo-Faschist in zweiter Generation ist der Sohn von Christian Hesse, dem Anführer der Hamburger Volksfront (2018-2039).



und Gründungsmitglied der Nationalen Aktion. (Momentan befindet sich Papa in lebenslanger Haft in einem Hannoverschen Gefängnis für das Aushecken des Bombenattentats auf die ADL-Gewerkschaftskonferenz von 2047.)

Getreu dem Motto „der Apfel fällt nicht weit vom Stamm“ wurde Matthias noch extremistischer als sein Vater. Als Verkörperung des Ultronalionalismus und der Xenophobie, von dem das moderne Deutschland hoffte, es endgültig losgeworden zu sein, wird der junge Hesse verdächtigt, einer der obersten Anführer der Nationalen Aktion zu sein. Hesse scheint den VITAS-Angriff von 2061 auf den Münchner Olympiapark mitgeplant zu haben, bei dem 8.000 Metamenschen und Hilfsarbeiter ums Leben kamen. Wie auf alle Anführer der Nationalen Aktion wurde auch auf seinen Kopf ein Preis von 50.000 ausgesetzt und er führt Europas Liste der Meistgesuchtesten an.

● Nach München ging Hesse in den Untergrund, aber die Berichte der Nachrichtendienste deuten darauf hin, dass er in London, Wien, Zürich und Oslo gesehen wurde. Fleißiger kleiner Terrorist, ne?

● Schupo

● Interessantes Detail am Rande: Matthias war ein enger Freund von Gunter Zoller, Sohn von Heinrich Zoller, einem Chummer seines Papas aus Volksfront-Tagen. Gunter ist ein initierter teutonischen Magier und das führende Mitglied des Verbandes für Völkische Zauberei (alias Runenthing, Mago-Faschisten mit germanisch-nordischer Inspiration). Mag irgendjemand darauf wetten, wo die magische Unterstützung für die Aktion herkommt?

● Poolitzer

7. Canary

Die Denver Zone Defence Force hat eine Belohnung für Informationen ausgesetzt, die zur Festnahme eines magischen Terroristen führen, der bis jetzt nur als „Canary“ identifiziert werden konnte. Man hält Canary verantwortlich für 40 Überfälle von Seattle nach Australien. Die Analyse der Signatur seiner Zaubersprüche deutet bei allen diesen Angriffen auf besagten Canary, einem Individuum mit mächtigen magischen Fähigkeiten. Augenzeugeberichte etlicher Überfälle zeugen davon, dass der Verbrecher sich der Festnahme entziehen konnte, indem er sich in einen kleinen gelben Vogel verwandelte. Daher auch sein Spitzname.

● Bei diesen Angriffen gibt es ein interessantes Muster. Alle Ziele waren Holdings der großen Drachen, manche auf ziemlich indirekte Art und Weise. Draco Foundation und Ghostwalker können sich allein auf sechs Fälle berufen. Warum sollte jemand die großen Drachen so abzocken wollen?

● Dragon Watcher

● Ich glaube, ich habe mal einen Run als Ablenkung für Canary gemacht. Er scheint ein Adept zu sein, wahrscheinlich folgt er dem Weg des Magiers. Er verwandelt sich in etwas, was eher einer menschengroßen Fledermaus ähnelt als einem Vogel.

● Gretchen

8. „Mr. Brown“

Der Betrüger, der allgemein nur als „Mr. Brown“ bekannt ist (zu seinen bekannteren Aliasen gehören Fats Walker, Neil Gregorich und „The Straight Man“), sucht sich seine Beute unter den ehrgeizigsten Schiebern und Hehlern aus. Er gibt vor, erwacht zu sein, wobei niemand weiß, ob er ein nun ein Zauberer oder Adept ist. Man nimmt an, er könne seine Erscheinung verän-

dern, Alter, Gewicht, Hautfarbe und sogar den Metatypus. Normalerweise besteht seine Beträgerei darin, dass er vorgibt, ein Mr. Johnson zu sein, der einen äußerst lukrativen Shadowrun anzubieten hat, zu dessen erfolgreicher Durchführung allerdings eine wesentliche Beteiligung des Schiebers erforderlich ist. Ist der Run erledigt, so löst sich die Beute in Luft auf und der Schieber steht im Regen. Manchmal bietet er sich auch als Hehler an, um Waren zu waschen oder als Mittelsmann, der Johnsons und Runner gleichermaßen abzockt. Zwei nicht identifizierte Frauen haben ihn bei seinen Beträgereien begleitet. Berichte seines Schaffens gibt es aus Santa Fe, Seattle, Chicago, Boston und Atlanta.

● Komm schon, niemand weiß doch, ob das alles auf das Konto dieses einen Typen geht. Himmel, es könnte eine ganze Gruppe von Betrügern sein, die sich bei der Hauptrolle abwechseln.

● Price

● Es ist interessant, dass dieser Mr. Brown nur Unterwelttypen abzockt, oder Leute, die in zwielichtigen, illegalen Aktivitäten tätig sind. Meint ihr, er hat eine moralische Ader?

● Matchstick Manaus

● Wenn du mich fragst, ist das nur ein schneller Weg in den Tod.

● Bubs

9. Kane

Der selbsternannte „berühmt-berüchtigste Mann der CAS“ konnte seinem eigenen Hype weiteren Auftrieb verliehen. Inzwischen gibt es Tot-oder-lebendig-Kopfgelder wegen Piraterie und einer ganzen Reihe ähnlich gelagerten Anklagen in siebzehn Ländern, und er hat seine Schaffenskraft wie es scheint auf das Mittelmeer und entlang der westafrikanischen Küste ausgeweitet. Wie die meisten seiner Art scheint Kane nach der Medienaufmerksamkeit zu gieren, die er durch seine Taten erlangt.

● Hey, Kane! Was ist denn aus dem Wettbewerb zwischen dir und dem Gingerbread Man geworden? Hat er dir in den Arsch getreten?

● Bung

● Zur Hölle, nein! Ich weiß nicht einmal, ob dieser Möchtegern-Pirat überhaupt aufgetaucht ist. Ich wurde durch ein fettes Cargoschiff abgelenkt, auf dem sich industrielle Maschinen für DeBeers-Omnitech en route nach Afrika befanden. Das konnte ich mir einfach nicht entgehen lassen – wäre gegen die Piratenehre gegangen, ne. Danach war ich in Party-Laune und versenkte ein paar Azzie-Patrouillenboote auf dem Panamaweg. Hab nichts mehr von GB gehört, aber ich glaube, seine Show ist auf den Kanälen für die älteren Mitbürger sehr beliebt.

● Kane

10. Chakira Ramone

„Nichts Persönliches, es ist nur das Geschäft.“ Klar, versuch das mal dieser Chica zu erzählen. Chakira ist eine elfische Magierin, die ursprünglich aus Denver stammt und ernsthafte Probleme mit ihrer Aggressionsbewältigung hat, weil sie alles, wirklich alles, persönlich nimmt. Selbst wenn du das Pech haben solltest, ihr zu sagen, sie stünde im Weg, wird sie erst lockerlassen, wenn dein Gesicht in Fetzen hängt. Es spielt keine Rolle, wer du bist. Sie hat einmal einen Mr. Johnson aus Pueblo in seinem eigenen Vorgarten gekreuzigt (ja, mit Kreuz und allem) und musste anschließend nach Seattle fliehen, ihr Weg gepflastert mit den Überresten derer, die sie hintergehen wollten.

• Chakira ist tot. Ich hab das Miststück letzten Herbst eigenhändig erschossen.
• Josie Cruise

• So sehr wir deinen Beitrag auch schätzen, J.C., aber ich glaube ich kann dir da nicht ganz zustimmen. Ein paar meiner Chummer kreuzten erst letzte Woche ihren Weg. Sie hatten das Pech, von dem gleichen Anzugträger angeheuert worden zu werden, den ihr Team ausnehmen wollte. Nur einer von den dreien konnte später über diese Begegnung berichten. Seiner Meinung nach muss es entweder sie gewesen sein, oder sie hat eine Zwillingsschwester, die noch ekliger ist.

• Pinky Carruthers

• Hey, Josie, du bist nicht der einzige, der sie schon abgeknallt hat. Ich konnte meinen Kumpel beobachten, wie er sie vor etwa zwei Monaten mit einem LMG abschoss. Am nächsten Tag hieß es, sie sei wieder springlebendig und auf dem Weg, um meinen Kumpel zu töten. Ich habe ein wenig nachgeforscht und vermute, sie ist eines von diesen Totengeister-Shedim-Teilen. Ich traf mal einen Typ, der ein paar Runs mit ihr gemacht hat. Er erzählte mir von einem Vorfall, als mal astral was ausgekundschaftet hat. Was in ihren Körper zurückkehrte, schien eine andere Chakira gewesen zu sein, als diejenige, die ihn verlassen hatte.

• Beedle

• Das würde zumindest erklären, warum ihre Gruppe eine schon fast fanatische Verehrung für sie zeigt. Ich hoffe, du hast Unrecht, Beedle, aber ich fürchte, du liegst richtig.

• Pinky Carruthers

TOP 10 DER MEIST GESUCHTEN

ANZUGTRÄGER / WISSENSCHAFTLER

• Nicht jeder mit einem Preis auf seinen oder ihren Kopf muss ein Shadowrunner sein. Ich stellte diese Liste aus diversen Gerüchten, Nachrichtenberichten, Forums-Diskussionen und Interviews zusammen, wobei ich die 10 meist gesuchten Geschäftsleute, Forscher oder was nicht noch auflistete. Einige werden intakt gesucht, wegen ihrem Hirn und ihrer Forschung, andere nicht ganz so intakt, wegen ihrer unschönen Konzernmanöver. Es gibt mindestens zehn Schieber da draußen, die Jobangebote bei sich tragen, die sich mit jeweils einem dieser Namen beschäftigen – die Chancen stehen gut, dass es mehr als das sind.

• Captain Chaos

1. Art Dankwalther

Jeder, der auch nur einen Hauch von Geschäftssinn sein Eigen nennt, weiß, dass Novatech zu kämpfen hat, aber nur wenige Leute außerhalb der Schatten sind bereit zu sagen, dass dies zu einem nicht unbedeutenden Maße an einem Mann namens Art Dankwalther liegt. (Einige erinnern sich vielleicht noch die Informationen im „Bedrohliche 6. Welt“-Dokument. Kurz gesagt: Er erbte genügend Nuyen von Dunkelzahn, um zu einem Milliardär zu werden, mit dem interessanten Zusatz, dass Fuchi ihn ausgebootet hat und er nun versucht, es an Novatech auszuladen.)

Obwohl Richard Villiers und Novatech ziemlich geschickt viele von Arts Sabotageakten ausmanövriert konnten, ging Mr. Dankwalther inzwischen dazu über, von den angeknabberten Rändern ganze Stücke aus Novatechs Holdings zu beißen. Novatechs Situation wäre nicht so schlecht, wenn sie einen besseren wirtschaftlichen Stand hätten, aber der Megakon musste sich

bei seinem Gebot um Fuchs Platz im Konzerngerichtshof ziemlich weit aus dem Fenster lehnen und konnte sich bislang noch nicht davon erholen.

Novatech schickte Mr. Dankwalther schon etliche Friedensangebote in dem Versuch, ihn auszuzahlen, aber alle wurden entschieden abgelehnt. Den neuesten Nachrichten zufolge hat Novatech einen Preis von 5 Millionen Nuyen auf seinen Kopf ausgesetzt – tot oder lebendig. Natürlich gibt es Gerüchte, dass Art dieses Angebot noch übertreffen will, wenn man einen nicht näher beschriebenen Job für ihn erledigt.

• Einige von diesen Friedensangeboten wurden in kleinen Stückchen zurückgeschickt. Dankwalthers Rachegelüste haben sich nur noch vergrößert, seit er sich darauf konzentriert, Villiers direkt anzugehen. In den Hinterzimmern der Novatech-Direktoren denkt man inzwischen sogar über Villiers Rücktritt nach.

• Einstein

• Die Schatten laufen heiß von den ganzen Operationen und Geheimoperationen zwischen Novatech und Art. Novatech ist langsam der Verzweiflung nahe, was den Preis nach oben treibt, während Art immer großzügiger wird und nach den Top-Talenten Ausschau hält. Ahhh, es ist eine gute Zeit für Shadowrunner!

• Wetworks

2. Johnny Spinrad

SALZBURG (DMK) – Mediziner von Spinrad Industries (Spin) eilten mit Megakon-Magnat Johnny Spinrad (58) in eine Spin-Privatklinik in die Schweiz, nachdem sich bei einer Freestyle-Veranstaltung während der jährlichen Salzburger Alpinwettkämpfe ein grauenhafter Snowboardunfall ereignet hatte. Während eines besonders gefährlichen Manövers mitten in der Luft zerbrach Spinrads persönliches Snowboard auf unerklärliche Weise und führte zu einem Fall aus 7 Metern Höhe direkt auf eine mit festem Schnee bepackte Rampe. Obwohl die SAAG-Mediziner und Spin-PR-Manager jeglichen Kommentar verweigerten, scheint sich Spinrad aufgrund schwerer innerer Verletzungen und einem Rücken- und Beintrauma in kritischem Zustand zu befinden. Der Eurojetsetter, begeisterte Sportler und ungezügelter Jäger nach dem neuesten Nervenkitzel stellte in den letzten zwei Jahrzehnten eine feste Institution der Alpinwettkämpfe dar und diente oft als Vehikel für die neuesten Verbesserung seines Konzerns im Sportbereich. <Veröffentlicht am 12-12-2063>

• Unfall, ja klar! Dieser „Unfall“ trägt Lowfrys Klauenspuren. Und tschüß, Mr. Spinrad.

• Linate

• Spinrad hat in den letzten sechs Monaten schlimmeres überlebt – er hat mehr SOTA-Verbesserungen als ein Azzie-Cyberzombie. Diese Autobombe im letzten Juni in Lissabon riss ihm eines seiner Cyberbeine ab, und im August war er schon wieder in Cannes und Monaco auf den Beinen. Der Typ hat mehr Leben als meine Katze. Ich glaube erst, dass er tot ist, wenn ich es sehe.

• Mediawisse

• Ein Harteis-Hochgeschwindigkeitsgeschoss, optimiert für maximalen Durchschlag und sekundärer Splitterwirkung, abgefeuert aus einer Walther MA-2100 auf weniger als 500 m Entfernung. Auch wenn das Board sich in den Weg stellte, er hatte nie eine Chance. Ein Kunstwerk, wenn ich es mal so sagen darf.

• Red Menace

- ❶ Das kannst du nur hoffen. Ansonsten wird dein Johnson ziemlich sauer sein.
- ❷ Flak Jack

3. Robert Page

Robert Page ist der Ork, der eine Art Rosetta-Stein von Dunkelzahn erbte, was zur Veröffentlichung des Or'zet-Codex führte, der Geburt der Orksprache (siehe den Orxploitation-Eintrag in diesem Kapitel). Page ging in den Untergrund, als Salto seine Truppen aussandte, um ihn und die Codexdaten zu ergreifen. Obwohl der Codex inzwischen in der Matrix erhältlich ist, wird Page immer noch wegen Volksverhetzung durch das Protektorat gesucht, und mehr als nur ein paar Reiche und Mächtige würden gerne ihre Finger an Dunkelzahns Originaltext legen. Über Pages augenblicklichen Aufenthaltsort kursieren viele Gerüchte, aber am wahrscheinlichsten ist es, dass er sich immer noch im Protektorat versteckt und bei der Koordination der Metahuman People's Army hilft.

- ❶ Ich weiß mit Sicherheit, dass ein gewisser walisischer Drache versucht hat, den Aufenthaltsort von Page herauszubekommen. Pages Anhänger halten jedoch fest zusammen und lassen niemanden an ihn heran – insbesondere keine Nicht-Orks, und besonders niemanden, der für einen Drachen arbeitet. Seltsamerweise möchte der Drache, nach allem was ich gehört habe, den Codex weder kaufen noch stehlen. Er möchte Page etwas geben, was vielleicht bei der Fortsetzung seiner Übersetzungsbemühungen hilfreich sein könnte. Ich glaube, eine ganze Menge Leute würden diesen Austausch gerne verhindern.

- ❷ Champolion

4. Jørgen Masterson

Zeta-ImpChem lässt seine eigenen Bluthunde nach Jørgen Masterson suchen, dem Leiter der Abteilung für Forschung und Entwicklung in Z-ICs Nanotech Research Center 12, nachdem unbekannte Shadowrunner ihn von dort extrahiert haben. Die Runner töteten alle Wachen, Wissenschaftler und Techniker, die während dieser Zeit Dienst hatten. Technisch verfeinerte Mikro-Drohnen störten die elektronische Überwachung, setzten riggestützte Sicherheitssysteme außer Kraft und zerstörten sich später selbst. Die Eindringlinge zerstörten außerdem alle Computer und Backups mit magisch erzeugten elektrischen Überspannungen.

Masterson, ein praktizierender Asatru-Norweger und vielfacher PhD-Graduierter der Osloer Universität, machte sich einen Namen als Mastermind hinter dem bahnbrechenden Nanotech-Projekt MicroFlek. 2062 erwarb Z-IC MikroFlek und seine Multi-millionen-Nuyen-Lizenzen. Unter Z-IC blieb Masterson der R&D-Leiter und arbeitete an Sicherheits- und militärischen Nanotech-Anwendungen, während er nebenbei sein eigenes Nanotech-Projekt betrieb. Z-IC hat bislang noch nicht kommentiert, ob sich Masterson freiwillig an der tödlichen Extraktion beteiligte oder nicht.

- ❶ Ich kenne Masterson noch von der Uni, netter Typ, bis er der Aesir Society verfiel und sich mit diesen Ende-der-Welt-zurück-zur-Natur-Fanatikern verbündete. Er stieg sogar für ein paar Jahre aus. Ich war überrascht, als ich hörte, er hätte sich wieder zusammengerissen seit dem Spiel wieder beigetreten. Er graduierte mit Auszeichnung und zog los, um sich noch ein paar weitere Abschlüsse zu holen.

- ❷ 0111011011

- ❶ Vielleicht klopften ein paar alte Freunde an?
- ❷ GnuB

- ❶ Nein, der Artikel erwähnt Hightech-Ausrüstung. Drohnen und dergleichen, kein Luddite-Stil.
- ❷ Hangfire

- ❶ Anscheinend haben die Eindringlinge noch mehr versucht, als die kompletten Forschungsdaten des guten Doc zu zerstören – sie jagten seinen privaten Matrix-Host in die Luft. Das war schlachtweg übertrieben

- ❷ Pistons

- ❶ Asatru-Verbindungen? Ein verstümmelnder Matrixangriff? Beängstigende Nanotech-Forschung? Ich sehe Wegweiser in eine Richtung, die mich erschauern lässt.

- ❷ Conspir-I-See

5. Uwe Kleinfort

Als ob ihre augenblicklichen Schwierigkeiten mit Celedyr und Transys Neuronet noch nicht genügten, müssen sich Hildebrandt-Kleinfort-Bernal nun auch noch mit Familienproblemen herumschlagen. Letzten Sommer entschlief der Mitbegründer Dietrich Kleinfort und hinterließ den größten Anteil seiner Aktien an HKB seinem Sohn Uwe. Jetzt ist Uwe verschwunden – direkt nachdem die Leipziger Polizei vorbeikam und Fragen über das Ableben des alten Dietrich stellte.

- ❶ Ich nehme mal an, der gute Uwe hätte nicht auf Anthony Hildebrandt hören sollen. Hildebrandt ist seit dem Transys-Fiasko mit Paul Bernal unzufrieden, aber Dietrich Kleinfort hing an Bernal und unterband alle Versuche, ihn loszuwerden. Junior ließ sich jedoch um Hildebrandts Finger wickeln, weswegen er wohl annahm, es sei im besten Interesse der Firma, wenn Dietrich seinen Abgang von diesem Erdenfleckchen etwas beschleunigte. Leider ist Uwe in Morddingen ebenso unfähig wie in seinen Finanzen.

- ❷ Money Man

- ❶ Du glaubst nicht wo Uwe zuletzt gesehen wurde: Cardiff, Wales. Meinst du, jemand sollte ihn mal daran erinnern, was man über die Zusammenarbeit mit Drachen sagt?

- ❷ Hyfrydol

6. Antonio Popé

Erinnert sich noch jemand an Antonio Popé? Der ehemalige designierte Vorsitzender des Pueblo Board of Directors sah seine Felle davonschwimmen, nachdem sein Mentor Carlos Estefan einem Anschlag zum Opfer gefallen war und sein Bruder Jonathan ihn bei der Machtübernahme überlistete. Verzweifelt bemüht, wieder nach oben zu kommen, befindet sich Antonio auf der Suche nach einem neuen Gönner. Die Gerüchteküche kocht mit Vermutungen über: Ghostwalker, die New Revolution, Aztechnology usw. Zwei Namen jedoch brachten Antonio wieder ins Gespräch: die Ute Nation und Novatech. Novatechs jüngste Schwierigkeiten lassen alle mit ihnen verbundenen Nachrichten interessant erscheinen, und die Veränderungen unter der Oberfläche der Ute lassen viele Leute aufhorchen.

- ❶ Einige Leute hier meinen, Antonio hat Kontakte zu den Dissidenten im Ute-Untergrund hergestellt, um einen Umsturz in der derzeitigen Regierung anzufachen. Sie sagen, er hofft die Kontrolle im

neuen Regime zu übernehmen – entweder als Geschenk, um sich beim Pueblo Board lieb Kind zu machen, oder als Machtbasis, um eine feindliche Übernahme einzuleiten.

• Whisper

7. Aris Damocles

Anstatt zu fragen, wer Damocles tot sehen will ist es wahrscheinlich einfacher zu fragen, wer ihn nicht tot sehen will. Zu Beginn dieses Jahres handelte sich der Konzernübernahme-Hai ein Kopfgeld von einer Million Nuyen ein, wenn auch nur für einen Zeitraum von zehn Tagen. Nicht nur überlebte er, er konnte auch während dieser Zeit Lusiada, ESUS, Kvaerner-Maersk und etlichen anderen Eurokons mächtigen Schaden zufügen. Zuletzt wurde er in Stuttgart gesehen. Damocles ist jemand, mit dem sich eine Menge Eurokons gerne unterhalten würden, allerdings nicht in der Atmosphäre eines freundlichen Kaffeekränzchens, wenn ihr versteht, was ich meine.

• Dieser Zug ist längst abgefahren. Der Mr. Johnson, der die Runner für Damocles' Schutz anheuerte, unterzog sich einer kosmetischen Operation, verriet Damocles am Ende der zehn Tage und übernahm anschließend seine Identität, um sich mit seinem persönlichen Besitz (etlichen hundert Millionen Euro) davonzumachen. Er hat uns alle reingelegt, der Arsch.

• DoWhite-D

• Au contraire. Signor Johnsons versuchte Irreführung war sehr beeindruckend, aber am Ende konnte sein Preis es nicht mit Damocles' Gegenangebot aufnehmen.

• Magellan

8. Jonathan Blake

Ende 2063 machte Nadja Davier Ferien im Vatikan. Eigentlich sollte es nur ein Urlaub werden, aber sie brachte ein Souvenir mit nach Hause: den vermissten SK-Manager Jonathan Blake. Man könnte es als letzten Schlag Dunkelzahns bezeichnen. Nach dem Tod des Drachen hatte Blake seine Position als Vizepräsident für besondere Akquisen bei SK an den Nagel gehängt und war in den Schatten untergetaucht. Damals gab es Gerüchte, Blake sei einer von Dunkelzahns so genannten Beobachtern gewesen. Als Davier ihn aus der Kälte holte, fanden diese Gerüchte wieder ihren Weg zurück zu Blake.

Nachdem er in die Staaten zurückgekehrt war, erhielt Blake eine größere Menge Wuxing-Aktien, angeblich aus einem nicht veröffentlichten Teil des Drachentestaments. Er nahm eine Position als Operations-Vizepräsident bei Wuxing an und wurde sofort nach Hong Kong verlegt.

• Ein Rückfall in den Sieben-Jahres-Plan?
• Capricorn

• Mehr ein Siebenundzwanzig-Jahre-Ausbrennen. Blake stand der Abteilung für besondere Akquisen länger vor als jeder andere. Um ihn herum wurden Leute befördert oder gefeuert, während bei Blake alles beim Alten blieb. Er hatte sich festgefahre – zu wertvoll, um ihn ziehen zu lassen und zu unsicher, um ihn zu befördern. Nun, da er die Fahnen gewechselt hat, kann man davon ausgehen, dass Lowfy ihn nicht mehr lange am Leben lassen wird.

• Ice

• Blake ist ein so kalter Fisch wie man nur sein kann. Jedes Mal, wenn er mit einem neuen Job ankam, war es noch gefährlicher und

noch unwahrscheinlicher, dass ich lebend rauskomme. Wenn ich unterwegs Leute verlor, winkte er nur ab und überhäufte mich mit Creds, um die Crew wieder aufzufrischen. Unsere Beziehung endete, als ich '51 einen Job durchführte, von dem ich annahm, es ginge um die Befreiung einer Reihe von Kids aus einem – wie er sagte – Menschen-smugglerring. Später stellte sich heraus, dass die Kids aus der Gefahrenzone gebracht werden sollten, weil SK irgendein spezielles Interesse an ihnen hatte.

• Argent

9. Dr. Kristine Martin

Einige Shadowrunner der alten Garde erinnern sich vielleicht an Dr. Kristine Martin, alias KAM, eine von Universal Omnitechs Top-Genetikerinnen, die sich in diesem Forum eine Zeitlang die Ehre gab. Die gute Doktorin verschwand letzten Frühling unter mysteriösen Umständen. Jemand hatte sie aus einer Universal Omnitech-Klinik, die irgendwo in Zentralamerika verborgen war, extrahiert, während sich ein anderes Team ihre Tochter direkt unter der Nase von Aztechnology-COO Diego Chavez in Tenochtitlán wegsschnappte. Ich hoffe, der Run war sein Geld wert, denn Chavez wird das nicht auf die leichte Schulter nehmen.

• Augenblick, ich kenne die Klinik. Ist das nicht dort, wo sie?

• Corona

• Den Big Blob selbst behandeln: Roxborough. Sie hätten ihn töten sollen, als sie an ihm dran waren.

• Alice

• Das ist schon das zweite Mal, dass KAM von der UniOmni geflohen ist. Nach ihrem Verschwinden '62 holten sie sie sich zurück und steckten sie wieder mitten in ihre Arbeit. Dieser Schleimbeutel Roxborough akzeptiert einfach kein „nein“. Keine Gentherapie der Welt kann aus ihm wieder ein normales menschliches Wesen machen.

• Pistons

• Roxborough war gerade nicht da, ansonsten hätten wir nicht entkommen können, trotz Dr. Martins Notfallplan.

• Anonymous

• Ah, es war also eine freundliche Extraktion? Ich frage mich, was das Angebot gewesen sein könnte?

• The Smiling Bandit

• Eine einmalige Gelegenheit.

• Mutatis Mutandis

• Verräter!

• Roxy

10. Dr. Chandra Dasari

Dr. Chandra Dasari von Griffin Biotechnology wurde erst kürzlich zu einer begehrten Person. Ihre Studien, die über das Seattle University Medical Journal verbreitet wurden, führten zu einem echten Durchbruch in der Epilepsieforschung. Indem sie Technologie aus den kybernetischen Systemen – wie z.B. Move-by-Wire-Implantate – übernahm, konnte Dr. Dasari die Muskelkontrolle von gesundem Gehirngewebe zu traumatisiertem Gewebe übertragen. Das Ergebnis ist eine kontrollierte Muskelaktivität ohne Drogen, bei der eine Gehirnhälfte für die andere kompensiert. Diese Technologie wurde schon von DocWagon lizenziert, wobei etliche andere Konzerne in der Finanzierung

eines Prototypen und zukünftiger Entwicklungen beteiligt sind. Verständlicherweise möchten viele andere Konzerne ein Stück vom Kuchen abhaben, und die einfachste Möglichkeit bestünde darin, wenn Dr. Dasari es direkt in ihren Laboren tätige – freiwillig oder nicht.

• Es immer noch keine Heilung, aber ein guter Anfang. Ich bin sicher, es gibt da draußen etliche Leute, die froh sein werden, wenn ihre linke Hand wieder weiß, was die rechte tut.

• Doc Cod

• Dasaris persönliches Sicherheitskontingent wurde letzte Woche verdoppelt, als man ein Eindringen in die Matrix bemerkte, bei dem ihre persönlichen Akten das Ziel waren. Die geht nirgendwo mehr hin ohne ihre erstklassigen Leibwächter. Was ihr gesellschaftliches Leben mit Sicherheit zum Erliegen bringt.

• Null

TOP 10 DER RUNNERLOCATIONS

• Eine gut Idee, den Orten, die wir Runner als Zuhause bezeichnen, ein freundliches Kopfnicken zukommen zu lassen, ne? Egal ob es sich um ein schmieriges Bumslokal oder einen ganzen urbanen Sektor handelt, der in die Schatten gefallen ist. Die Folgenden sind nicht unbedingt die Top 10 im Sinne der Popularität, sondern eher in dem Sinne, dort gute Jobs oder einen sicheren Hafen zum Untertauchen vorzufinden.

• Captain Chaos

1. Modul OMZ13 – Apollo-Station im erdnahen Orbit

Wenn man wissen will, was entlang des Gravitationstopfs so abläuft, dann ist OMZ13 genau der Ort den man aufsuchen sollte. OMZ13 liegt am Rand der Einkaufszone bei Fahrstuhl 3 und war einmal ein Biotech-Labor-Modul, bevor die ursprünglichen Besitzer pleite gingen und es verkauften. Nun dient es als Bar, in der hauptsächlich Freischaffende, Unabhängige und die kleinen Würstchen abhängen, die sich ihren Sauerstoff bei den großen Jungs borgen. Wie überall im Weltall sind die Unterkünfte begrenzt, aber auf eine gemütliche Art und Weise.

• OMZ13 ist ein guter Ort, wenn man auf der Suche nach einem freischaffenden Piloten ist, der einen durch den Orbit befördert, ohne große Fragen zu stellen.

• Toos

• Es ist außerdem der Lieblings-Treffpunkt für alle, die in steter Angst vor Zäuberern leben.

• Magister

2. Addis Abeba, Horn von Afrika

Ok, es ist heiß, überfüllt und dreckig ... und doch atmet der Addis Abeba-Sprawl eine Atmosphäre, die ein unternehmungslustiger Shadowrunner sofort zu schätzen lernt. Seine Basare stecken voller Schmuggelware, nützlichen Kontakten und einem erstaunlichen Nachtleben. Der Shantytown-Sprawl von Addis Abeba ist die einzige stabile Gegend in der chaotischen Staubwüste, die als Horn von Afrika bekannt ist. Die selbst-regierten fünf Millionen Einwohner wissen das und halten die Straßen ziemlich sicher – für afrikanische Verhältnisse.

• Die Top-Attraktion neben dem Schmuggelgeschäft und den Söldnern ist die Veränder-dich-selbst-Industrie. Wenn du für einige Zeit untertauchen willst oder ein komplett neues Gesicht haben möchtest, geh einfach nach Addis. Schattenkliniken und falsche SINs

gibt es an jeder Ecke. Da es keine Regierung oder nennenswerten Konzerneinfluss gibt, kann man danach einfach auf die Straße gehen und in der Menge untertauchen.

• Anonymous

• Das einzige Problem ist das Hinkommen. Es gibt keine regelmäßigen Flüge nach Addis – die Landebahn steht voll mit Lehmhütten und Baracken – und von Reisen durch die Wüste kann man nur abraten. Zumindest nicht ohne einen guten Schutz (soll heißen: Waffen).

• Asad

3. The Scrap – Tinkertown, Atlanta, CAS

The Scrap gehört Harry, einem Zwerg, der von sich selbst behauptet, Unterweltboss zu sein, und befindet sich in einem umgebauten Möbelhaus in Tinkertown. Es dient als zweischichtiges Etablissement: einer knalligen Straßenabsteige mit einem Oberklasse-Restaurant darüber. Der Keller ist die typische Grube im Industrial-Stil mit offenen Tribünen und feuerspuckenden Bartendern an den Theken. Jede Nacht finden Drohnenkämpfe statt, die viele Einheimische hierher locken. Im Erdgeschoss gibt es als Kontrastprogramm ein Oberklasse-Restaurant mit echten No-Soja-Entrees und einem VIP-Blick auf die Kämpfe. Entsprechend der Kundschaft und der Natur des Etablissements gibt es sowohl unten als auch oben jede Menge Sicherheitskräfte.

• Etliche intellektuelle Prominente bewältigen den gefährlichen Trip in den Atlanta Sprawl, nur um The Scrap zu besuchen. Es ist auch ein guter Ort, um jemanden zu finden, der dir dein Motorrad repariert oder dir dabei hilft, an Militärausrüstung zu kommen. Hier hängen haufenweise Tech-Typen rum und wetteifern miteinander.

• Rigger X

• Harry ist ein Schieber auf der Überholspur. Es fällt ein schwer, ihn ernst zu nehmen, mit seiner Zigarette, den Hawaiihemden und Sandalen, aber er hat ein Köpfchen fürs Geschäft und ist ein gerissener Hund.

• Jr. Woodchuck

4. The Red Lion – Waterfront District, Kapstadt, Anzania

Sollten dich deine Geschäfte jemals nach Anzania führen, dann sieh zu, dass du irgendwann mal im Red Lion vorbeischauest. Direkt im Waterfront District Kapstadts gelegen, kann sich das Red Lion nicht nur einer der besten Küchen Anzalias rühmen, sondern auch des besten Jazz südlich des Äquators. (Die weltberühmten Athlone Feet spielten hier viele Nächte lang, bevor sie der Ruhm um die Welt ziehen ließ.) Der Besitzer, Micah Annobil-Dodoo, lief früher in den Schatten Anzalias und kennt jeden und alles von Bedeutung. Pass bloß auf, dass du diskret und höflich bist. Micah mag es nicht, wenn seine freigiebigen, intellektuellen Kunden von stinkenden Cybermonstern verjagt werden.

• Man sagt, Micah hätte während seiner Zeit als Runner eine besondere Beziehung zu dem großen Drachen Mujaji entwickelt. Viele der Agenten der Regenkönigin sind „Stammgäste“ im Red Lion, wo sie ein Auge auf alles haben, was in Kapstadt abgeht.

• Xhosite

• Zu Beginn des Jahres stattete Rhonabwy dem Red Lion in menschlicher Gestalt einen Besuch ab, um eine Show der Athlone Feet zu sehen. Es scheint, als habe er Geschäft und Vergnügen miteinander verbunden und Mujaji dort getroffen, oder den Zulu-Elfen Ärger gemacht.

• Lynch

5. Mercado – The Meat Market, Lissabon, Portugal

Wenn du mal nach Lissabon kommst, dann spring doch kurz rüber ins alte, überflutete Hafenviertel. Innerhalb weniger Gehminuten von der großen Fähre und dem Schienenterminal von Cais do Sodré liegt der Mercado. Der ehemalige große alte Marktplatz wurde teilweise zu einem Open-Air-Nachtclub und Austragungsort für Grubenkämpfe umgebaut. Bedient wird er durch eine ganze Reihe Laufstege und jeder nur denkbaren Form von Wassertaxis, weswegen das Hinkommen sehr einfach ist. Das Reinkommen ist nicht ganz so einfach. Trambolho und Martelo, die Troll-Türsteher, gehen beim Einlass sehr selektiv vor – je mehr du nach Creds riechst, desto größer stehen die Chancen, eingelassen zu werden. Der Laden ist ein Gemeinschaftsunternehmen des Baptista-Mobs, der sich um Glücksspiel und Chiphandel kümmert, und dem Kussundulola-Kartell, die den Fleischhandel kontrollieren – wodurch er ironischerweise zum sichersten Ort in der ganzen Stadt wird.

Der Mercado ist beliebt bei Söldnern auf Landgang, Runnern und Execs, die eine gute Zeit haben wollen, wodurch er zu einem perfekten Ort für Geschäfte wird. Hinzu kommen die Hintergrundgeräusche der Menge bei den Grubenkämpfen, und auch die Kämpfe selbst sind bereits eine Attraktion, von Duellen zwischen Söldnern bis hin zu UFC-Gladiatoren und Paracritikämpfen.

- ⦿ Offensichtlich nicht der wärmste und freundlichste Ort, an dem man sich treffen kann, aber der beste Platz, um ein wenig Anonymität zu erhaschen, und die Stammgäste sind zumindest diskret. Außerdem kann man noch ein bisschen Geld auf die Kämpfe setzen oder ins Casino gehen, das sich auf den überdachten Terrassen des ersten Geschosses befindet.

- ⦿ Flak Jack

- ⦿ Einige der größten Namen der europäischen Untergrundkampfszene haben im Mercado angefangen. Etliche Gladio-Mitglieder machen auf ihren Untergrund-Touren hier einen Stopp.

- ⦿ Kildare

- ⦿ Und viele verlassen es nie mehr ...

- ⦿ Navarre

6. Sparta – Buenos Aires, Argentinien

Niemand macht dir einen Vorwurf, wenn du „Söldnerkneipe“ hörst und dabei an eine schmierige, lärmende Bar denkst, wo die Muskeln ihre Creds für Alkohol und Freudenmädchen rauswerfen. Und tatsächlich treffen auch viele Kneipen auf dieses Klischee zu. Nicht so das Sparta. Dieser kleine argentinische Country Club bricht aus dem Gewohnten aus. Die Drinks sind in Ordnung, der Golfplatz ist gut und die Küche nicht von dieser Welt. Aber der wirkliche Spaß besteht in den Leuten, die den Ort besuchen: Söldner, Militärofiziere, Konzernanzüge, Diplomaten und Geheimdienstler bevölkern auf sehr bodenständige Art den Laden und lassen den neuen Job oder die guten Kontakte zu einer leichten Aufgabe werden. Falls man eingeladen wird ...

- ⦿ Wollt ihr etwas wirklich Witziges hören? All die Leute im Sparta haben an der Front bei dem einen oder anderen Feldzug oder Scharmützel gegen das expandierende Amazoniens gekämpft. Da fragt man sich doch, was sonst noch so hinter den Mauern abgeht.

- ⦿ Che

7. Gunther's – Ork-Untergrund, Seattle, UCAS

Nur wenige Leute denken bei den Worten „Ork-Untergrund“ und „ein riesiger Laden, um schnell was Gutes zu Essen zu bekommen“ an ein und dasselbe – es sei denn, Ihnen steht der Appetit nach Riesenratten. Ein Trollpaar namens Gunther und Bertha haben das geändert und einen Grillstand aufgebaut, der alle Vorurteile auf den Kopf stellt. Gunther, ein Krokodil-Schamanen, hat sich vor kurzem aus den Schatten zurückgezogen, weil er seiner Meinung nach „nicht genug Rippchen – ganz zu schweigen von den Tröts“ enthielt. Obwohl der Service ein bisschen langsam ist, sind die Rippchen die besten in der Stadt und das Bier ist Marke Ork-Untergrund-Eigenbräu. Obwohl es ein Etablissement für Jedermann ist, bevorzugt Gunther Orks und Trolle. Wenn du ein Shadowrunner bist, besonders einer mit Hauer-Qualitäten, dann ist es ein wunderbarer Ort, um zu quatschen, Geschäfte zu besprechen und gelegentlich Heilung durch den Besitzer zu erhalten.

- ⦿ Und fang dort bloß keinen Ärger an. Bertha führt die Shishkebabspieße wie ein Ninjameister.

- ⦿ Pincushion

8. Wiki Stopover – Seattle RTG

Wiki ist kurz gesagt einer der ältesten und vielseitigsten Clubs in der Matrix. Ursprünglich als Prototyp für eine Software gedacht, die auf Teamwork aufbaute und im Schattenland eingesetzt wurde, ist die Hauptattraktion des Wiki Stopover das von den Anwendern editierbare Dekor. Kunden können eine Anwendung herunterladen, um neue Räume zu erschaffen oder existierende zu verändern. Jeder Raum, der jemals erschaffen wurde, ist zugänglich, wobei das System Räume entfernt, die schon seit längerer Zeit nicht mehr besucht wurden, und einige weniger beliebte Räume schwerer zugänglich sind. Die wesentlichen „Gemeinschaftsbereiche“ unterliegen strengen Regeln bezüglich der Neudekoration, trotzdem entwickelt und verändert sich die Einrichtung kontinuierlich. Das Haupt-Wiki-System stellt die nötige Grundausrüstung zur Verfügung, während die vorgeschrittenen Icon-Künstler jede Freiheit nutzen können.

- ⦿ Das Wiki ist ein Schaukasten für aufstrebende Talente und Matrix-Vandalen, die gern mal die Sau rauslassen wollen, ohne gleich einen Alarm zu provozieren. Die aufeinander prallenden Stile sind manchmal ziemlich irritierend, aber man kann auch Filter benutzen um das alles ein wenig runterzuschrauben. Das wirklich Coole daran ist, wie viel es hier gibt. Man kann hier mehrere Tage verbringen, ohne die besuchten Räume zu wiederholen (und selbst wenn man es tut, so hat sich doch ihr Aussehen verändert).

- ⦿ Grid Repaer

- ⦿ Das Aussehen des Interface, dass alle Räume miteinander verbindet, verändert sich ebenfalls dauernd. Ursprünglich war es ein Korridor voller Türen, aber ich habe auch schon eine flache Ebene voller Erdhörnchenlöcher gesehen, und einige galaktische Themen. Die beliebtesten Räume sind im Moment „1 cm groß“, „Picasso“ und „FastJacks Morph-Raum“, in dem der Kram, der sich nicht im Blickfeld befindet, andauernd herumbewegt wird.

- ⦿ Slamm-0!

- ⦿ Nicht alle Räume sind zugänglich – es gibt ein paar Tricks, um sie privat zu machen, was ganz praktisch für sichere virtuelle Treffen ist. Und das System löscht auch nicht immer alte Räume. Man sagt,



Hacker nutzen einige der älteren und nicht mehr zugänglichen Räume als geheime Lager für ihre privaten Datenarchive.

• FastJack

9. The Flying Dutchman – Fort Dauphin, Madagaskar

Sea Ghost ist ein „pensionierter“ Pirat, der sich dazu entschlossen hat, mehr Geld machen zu können, indem er schales Bier und billigen Rum an seine ehemaligen Kameraden verkauft, als wenn er von einer Marinepatrouille erschossen wird. Also ließ er sich auf dem einzigen Flecken Madagaskars, der einer Zivilisation gleichkommt, nieder und eröffnete den Flying Dutchman. Er machte daraus ein gutes Lokal und besitzt nun einen der heithesten Orte, an dem man auf den ganzen Pirateninseln Geschäfte machen kann. Wenn man irgendetwas – und das ist wortwörtlich zu verstehen – braucht, dann kann man es von Sea Ghost oder einem seiner Kunden kaufen. Ein Wort der Warnung: Das Sea Ghost hat eine höhere Toleranzschwelle für Runner als die meisten Piraten, seine Kundschaft wird dich aber immer noch ausloten, wenn sie die Schatten an dir riechen.

• Und stell sicher, dass du gut bewaffnet kommst und auch benutzen kannst, was du einpackst. Ich war vor ein paar Monaten da und konnte beobachten, wie sich so ein Idiot in seiner Monofilamentpeitsche verhaspelte und selbst umbrachte. Er war nicht sofort tot. Die Piraten ließen ihn ein paar Stunden lang auf dem Boden ausbluten, bevor er still wurde.

• Bloody Rackham

10. The Fish Hop – Galveston, CAS

Dieses Golfküsten-Unterwasserferienparadies von Weltniveau ist das heißeste Urlaubsziel für Leute, die ihre Nuyen zum Fenster rauswerfen können. Seine Nähe zu Aztlan macht es außerdem zu einem Schattenhafen, von dem aus in den letzten Jahren einige wirklich große Runs gestartet sind. Die Privatsphäre ist unschlagbar, da jeder Hauptraum im Fish Hop aus einer Unterwasserkupel mit dicken Glaswänden besteht, von denen aus man einen beeindruckenden Blick auf die Unterwasserwelt des Ozeans hat. Die physische Sicherheit ist ansehnlich, während die magische Sicherheit geradezu beängstigend ist.

• Das Fish Hop liegt nicht wirklich komplett unter Wasser. Es baut auf drei alten Ölbohranlagen auf, in denen sich nun die Generatoren für den Laden befinden. Hier konzentriert sich aus offensichtlichen Gründen auch der größte Teil der Sicherheit.

• Miami Dice

• Die Piraten der Karibik lieben es, den Touristenbooten auf ihrem Weg dorthin aufzulauern.

• Jollee Rancher

• Das Fish Hop beherbergt außerdem eines der besten Casino der ganzen Welt und lädt jedes Jahr die World Series of Poker ein.

• Starfall

TOP 10 DER PARANORMALEN VORFÄLLE

• Das Jahr des Kometen erinnerte uns daran, dass wir das Erwachen nicht für selbstverständlich halten dürfen. Und wir dürfen wohl nach wie vor das Unerwartete erwarten, das uns in den nächsten Jahren noch erschüttern wird. Um das wiederzugeben, habe ich die zehn interessantesten paranormalen Ereignisse gesammelt, die im letzten Jahr mein Radar durchkreuzt haben.

• Captain Chaos

1. Kilimandscharo-Tragödie?

NAIROBI (Round Square) – Die Massai-Schamanen beklagen ein großes Verbrechen. Durch die Konzerninteressen sei ein magischer Effekt entfesselt worden, der alle Geister vom Kilimandscharo verjagt hätte. Offizielle Verlautbarungen der Atlantean Foundation bezeichnen den Vorfall als magischen Angriff und verlangten eine Erklärung vom Konzerngerichtshof. <Veröffentlicht am 01-07-2063>

• Kein Scherz. Die Konzerne waren es satt, dass die Geister sich immer wieder in ihre Pläne, eine Magnetische Beschleunigungs-Startrampe zu bauen, eingemischt haben. Also haben sie hart durchgegriffen. Wir reden hier von einem Ritual in der Größenordnung einer Wilden Jagd oder eines Großen Geistertanzes. Nahezu jeder Geist in der Nähe des Berges wurde verbannt, und die wenigen, die zurückblieben, wurden von einem astralen Anti-Geister-Angriff in Stücke gerissen. Man sagt, die Kons hätten außerdem eine Art Geisterbarriere bereits zur Hälfte fertig, um eine Rückkehr der Geister zu verhindern. Das ist ein Projekt, bei dem die Konzerne keinen Spaß mehr verstehen.

• WizKid

2. Das marsianische Meteor-Mysterium

SAN FRANCISCO (NN) – Am Donnerstag fiel ein Thaumaturgie-Forschungslabor von Mitsuhamu einer verheerenden Explosion zum Opfer, die das Leben von neunzehn Angestellten forderte. Interne Berichte, die ihren Weg zu NewsNet fanden, deuten darauf hin, dass Mitsuhamu einen Nakhlite studierte, einen der seltenen marsianischen Meteore, die auf die Erde gefallen sind. Dieser besondere Nakhlite war Teil eines Meteorschauers, der 1911 auf ein ägyptisches Dorf niederging. Er entstand wahrscheinlich, als ein größerer Meteor in die Marsoberfläche einschlug und dadurch Teile des Planeten in den Raum schleuderte, die letztendlich ihren Weg auf die Erde fanden. Bislang ist die Ursache der Explosion noch ungeklärt, wie auch das Schicksal des Meteoriten. <Veröffentlicht am 10-01-2063>

• Magische Steine aus dem All? Oh, bitte. Klingt wie eine Coverstory, damit Mitsuhamu nicht zugeben muss, was sie wirklich in ihrem Labor erforscht haben.

• Cynic

• Ganz im Gegenteil, ich denke, an der Geschichte ist wirklich etwas dran. Dieser spezielle Mars-Meteorit ist einer von Dreien, deren Verbleib der wissenschaftlichen Gemeinde noch bekannt war. Die anderen dreißig bekannten Meteorite wurden im Laufe der letzten dreißig Jahren aus Forschungslaboren und Sammlungen gestohlen, viele von ihnen verschwanden sogar am selben Tag im Jahre 2034. Offenbar gibt es irgendetwas an diesen Marssteinen, das jemanden brennend interessiert.

• Rockhound

• Der Bericht verschweigt, dass einige Augenzeugen von einer Drachengestalt berichteten, die vom Tatort floh.

• Selkie

3. Geister-Hausbesetzer unter Zwangsräumung

KÖLN (DMK) – Die Räumung einer Hausbesetzung verwandelte sich am Dienstag ins Surreale, als sich ein Künstlerkollektiv als ein Nest freier Geister herausstellte. Knight Errant-Beamte führten die Razzia in einem besetzten Haus um 2 Uhr in der Nähe des Kölner Doms durch, am Ende einer „Alien Art“-Ausstellung.

Das Haus war erst wenige Tage vorher von einem sonderbaren Künstlerkollektiv übernommen worden, die sich selbst „Exquisite Corpse“ nennen. Ihre Ausstellung sahen sie als Antwort auf die „erstickende Entfremdung durch die Konzern-Konsumkultur“. Knight Errant hatte Widerstand durch die Hausbesetzer und ihre anarchistischen Unterstützer erwartet, war aber vollkommen überrascht, als sich die Künstler als Geister in metamenschlicher Gestalt herausstellten. Etliche Beamte mussten ins Krankenhaus gebracht werden, nachdem sie von Lachanfällen und anderen magischen Effekten überwältigt wurden, bevor die Geister durch eine magische Spezial-Einheit verbannt wurden. <Veröffentlicht am 07-03-2063>

➊ Die Knight Errant-Magier konnten die Geister nicht verbannen, die zwangen sie einfach nur dazu, den Ort zu verlassen. Man sagt, diese Geister suchen immer noch die Kölner Schatten heim, auf der Suche nach neuen Möglichkeiten, die „Weltlichen aufzuscheuchen“. ➋ Poolitzer

➊ Der Preis für die ausgestellten Arbeiten schoss logischerweise in unerreichte Höhen. Jeder in der europäischen High Society versucht verzweifelt, ein Exponat der echten „Geisterkunst“ zu erhaschen. ➋ Caballero

4. Störungen im Sumpf

ANTWERPEN (DMK) – Eine meteorologische Station von Shiwase bestätigte gestern die Berichte seismischer Aktivitäten, bei denen etliche örtlich begrenzte Erdbeben in nicht bewohnten Gebieten der Vereinten Niederlande registriert wurden. Die größte Störung erreichte einen Wert von 6,2 auf der Richterskala. Zeugen berichten von einer gleichzeitig stattfindenden Anzahl ungewöhnlicher Phänomene wie Gewitter- und Wirbelstürme und einen drastischen Anstieg atmosphärischer Entladungen. Drei Mitglieder eines geologischen Vermessungsteams wurden ernsthaft verletzt, als sich das Sumpfwasser, in dem sie standen, elektrisch auflud. Berichte über ein Luftfahrzeug, dass wegen elektronischer Fehlfunktionen abstürzte, sind immer noch unbestätigt. <Veröffentlicht am 10-11-2063>

➊ Ich habe gehört, die Zeugen beschrieben es als eine Reihe natürlicher EMP-Entladungen. ➋ Tjibbe

➊ Vielleicht hat das etwas mit dem Abbau von Gas- und Öl vorkommen in der Gegend zu tun – die Bohrungen haben möglicherweise eine Art Manafluktuation ausgelöst. Es ist ja bekannt, dass die Schwarze Flut die Magie in dieser Gegend verdreht und einige seltsame Phänomene geschaffen hat. ➋ Ecotope

5. Geisterstadt in den Bergen der Sahara gesichtet

TAMANRASSET (UPI) – Tuareg-Nomaden, die durch die südliche Hälfte der Sahara ziehen, berichteten von der Sichtung einer uralten Stadt im Hochland der Tassili n’Ahaggar, schätzungsweise 400 km südwestlich von Tamanrasset. Satellitenbilder konnten bislang noch keine Spuren der Stadt aufspüren, wobei Experten glauben, dass es sich um eine Art „astralen Konstrukt“ handeln könnte. Der operative Stab der Wüstenkriege hat um Forscher ersucht, die dem Phänomen auf den Grund gehen. Mit Beginn der zweiten Hälfte der 63er Wüstenkrieg-

Saison in einigen Wochen werden Sorgen laut, die Stadt könnte bei den Schlachten im Berg-Quadranten eine magische Beeinträchtigung darstellen. <Veröffentlicht am 19-08-2063>

➊ Ich weiß, dass wenigstens ein Team nicht wieder zurückgekehrt ist. Der Eröffnungstag musste um zwei Wochen verschoben werden, während der Stab alle Schlachtpläne im Berg-Quadranten entweder in die Tripoli Hot Zone oder den Cyrene-Quadranten verlegten. Ich weiß nicht, wer wahnsinniger ist, die Söldner oder die Medienleute. ➋ ReLode

6. Teufelsgarten - Plitvice Nationalpark, Kroatien

Liška Jesenica (MS) – MediaSim bat EuroPol um Hilfe beim Aufspüren eines 28-Mann starken Filmteams, das während Filmaufnahmen im Bereich des Teufelsgartens in Kroatien verschwunden ist. Die Crew filmte Dutzende einzigartiger pflanzlicher und tierischer Paraspezies, die in der geheimnisumwitterten Region aus Seen und Wäldern leben. MediaSim zufolge wurde die Crew von dinarischen Milizen als Geiseln genommen. <Veröffentlicht am 11-03-63>

➊ Der Teufelsgarten ist ein Ort, an dem du nicht verloren gehen möchtest – ein Füllhorn paranormaler Aktivitäten, mit einem unheimlichen Nebel, der sechzehn sich ewig verändernde Seen und Wasserfälle bedeckt. Rudel aus erwachten Wölfe (von den Einheimischen „Sturmwölfe“ genannt), suchen die Seen heim und vertreiben alle Eindringlinge. Der Ort ist der feuchte Traum eines Botanikers, aber nur wenige riskieren es, ihn lange zu studieren. ➋ Elijah

➊ Dinarische Milizen, ja klar. Der einzige Metamensch im Teufelsgarten ist eine Wolfs-Schamanin mit Namen „Schwarze Königin“. Die Einheimischen wissen, dass man sich nicht mit ihr anlegt, und die Söldner und Milizen im Dienst der hiesigen Warlords und Verbrecher halten sich fern. ➋ Dio

7. Ausbruch der Höllenkuh erschüttert Indien

NEW DELHI (UPI) – Indische Behörden verkündeten gestern, dass der Bos Malus-Virenausbruch eingedämmt werden konnte, nachdem 142 Opfer zu beklagen waren. Allgemein bekannt als „Höllenkuh“ plagt der Bos Malus seit 2061 regelmäßig die Rinderindustrie weltweit. Damals wurde er fälschlicherweise als SURGE-Mutation fehl interpretiert. Während ein infiziertes Erwachsenentier keine Symptome zeigt, zeichnen sich seine Nachkommen als wilde Omnivoren aus, die von Metamenschen bis weichem Metall alles fressen. <Veröffentlicht am 24-10-2063>

➊ Das ursprüngliche Erscheinen der Höllenkühe war ein ziemlicher Schock für die Hindus. Sie konnten zwar fast alle von ihnen einfangen, aber die Ausbrüche tauchen immer wieder auf, was zu zahlreichen Pilgerfahrten gläubiger Hindus führt, die es als göttliches Omen Lord Krishnas interpretieren. ➋ Auntie Social

➊ Es war übrigens kein Problem, die Einheimischen davon zu überzeugen, die Höllenkühe zu geekern, da diese kaum noch eine Ähnlichkeit zu den Heiligen Kühen aufweisen. Eher wie ein Hybride aus Vogel und Reptil, mit einem riesigen Maul. Absolute Monstrositäten. ➋ Mime



- Die AgriKons verabscheuen diese Kuhplage. Der ursprüngliche Ausbruch hat sie fast ruiniert.
- The Chromed Accountant

- Ihr Verlust ist der Gewinn der Biotech-Industrie. Obwohl es schwierig ist, einen Runner zu finden, der bereit ist, ihnen ein lebendiges Exemplar zu bringen. Kann mir gar nicht vorstellen, warum ...
- The Smiling Bandit

8 „Flatline Killer“ verhaftet

SANTA FE (NABS) – Pueblo Security konnte heute verkünden, dass sie den „Flatline Killer“ verhaftet haben unter des 12fachen Mordes anklagen. Dylan Risius, ein 21 Jahre alter Ork, wurde nach einer, wie die Polizei es nannte, „heftigen magischen Schlacht“ festgenommen. Risius war ein nicht registrierter Zauberer und die Behörden glauben, sein magisches Talent war vorher unentdeckt geblieben. Risius wurde angeklagt, seine Opfer mit einem elektrischen Schlag außer Kraft gesetzt und sie dann an die Matrix angeschlossen zu haben, bevor er einen verankerten Stasis-Spruch auf sie anwandte. Die Behörden glauben, Risius benutzte danach eine Art illegales Biofeedbackprogramm, um seine Opfer qualvoll zu töten. Risius gestand die Morde, behauptet aber, die Geister in der Matrix hätten ihm befohlen, ihnen Opfer zu bringen, oder sie würden die Matrix zum Absturz bringen. <Veröffentlicht am 03-05-2063>

- Das interessanteste daran ist, dass die Polizei nichts in Risius' Besitz gefunden haben, das auch nur entfernt an schwarzes IC erinnert, und dass es Beweise dafür gibt, dass die Opfer über viele Tage hinweg gestorben seien. Um es noch eigentümlicher zu machen, gibt es zwar Beweise dafür, dass Risius mit seinen Opfern in virtuellen Kontakt getreten war, aber sie niemals persönlich traf. Da kommt doch die Frage auf, wie er sie mit Hilfe der Magie außer Kraft setzen oder dazu zwingen konnte, eingestöpselt zu bleiben und dann ohne die Hilfe eines Programms tötete. Sehr eigenartig.
- Grid Reaper

9. Leiche einer großen Anakonda verschwunden

LIMA (NN) – Der Leichnam einer 25m langen Anakonda, die erst kürzlich von Wissenschaftlern, die von einer Expedition entlang der Aztlan-Amazonien-Grenze zurückkehrten, mitgebracht wurde, ist unter mysteriösen Umständen verschwunden. Frühere Berichte über große Schlangen im südamerikanischen Regenwald wurden immer ins Reich der Legende verwiesen, bis dieses Exemplar gefunden wurde. <Veröffentlicht am 25-04-2063>

- Sie sind echt, Chummers. Mein Team wurde mal von einer von denen im amazonischen Regenwald dezimiert. Sie kam aus dem Nichts und schluckte zwei meiner Teamkameraden, bevor wir überhaupt reagieren konnten, und war ebenso schnell wieder verschwunden. Meine anderen Chummers und ich entschlossen uns, auf dem schnellsten Weg den Regenwald zu verlassen. Dabei hatten wir gedacht, dass Pflanzenpflücken eine leichte Aufgabe sei ...
- Condor

- Es gibt eine Diskussion über diese großen Anacondas – einige berichten, sie seien intelligent und hätten magische Fähigkeiten. Andere sehen eine Verbindung zwischen diesen Schlangen und Nagas, Aitavaras, Wyverns und sogar den gefiederten Schlangen.
- Wright

• Ich habe Gerüchte gehört, nach denen Hualpas rechte Hand eine große Anakonda sein soll, die M'Boi heißt. Wie andere ihrer Art soll M'Boi sehr geheimnistuerisch sein und sich nur zeigen, wenn es absolut notwendig ist. Die tote Schlange wurde wahrscheinlich gestohlen, um die Geheimnisse dieser Spezies zu schützen. Falls du mal nach Südamerika kommen solltest, erinnere dich an den Namen M'Boi. Hualpa mag vielleicht der oberste Drache sein, aber jede Macht im Hintergrund hat ihre eigenen persönlichen Schachfiguren.

• Artemis

10. Frankenstein zurückgekehrt?

BENSHEIM (DMK) – Zur Zeit häufen sich Berichte von seltsamen Lichtern in den Bergen und Vandalismus auf den örtlichen Friedhöfen, weshalb sich viele Einwohner des südlichen Darmstadt und Bensheim nun fragen, ob die Frankensteinlegende nicht doch wahr sein könnte. Die Polizei hat ihre Streifenfahrten erhöht und Mitglieder der Dr.-Faustus-Gesellschaft aus Frankfurt sind gekommen, um die Vorfälle zu untersuchen.

Im 17. Jahrhundert bezog ein lokaler Alchemist namens Konrad Dippel eine der hiesigen Burgen und wurde angeklagt, Friedhöfe zu alchemistischen Zwecken zu berauben. Die englische Schriftstellerin Mary Shelley hörte von der Legende während sie in Darmstadt weilte, und nutzte sie als Grundlage für ihren Frankenstein-Roman. Im Augenblick befindet sich die Burg unter der Verwaltung der Universität Heidelberg. <Veröffentlicht am 12-09-2063>

• Nicht schon wieder. Alle paar Jahre zeigt der Wissenschafts-Kanal diese Wiederholung von „Stunde der Magi“ über den Roman und ein paar Dutzend Grünschnäbel hetzen von Nordamerika nach Darmstadt, um nachzuschauen, ob sie etwas finden. Es scheint niemanden zu interessieren, dass die Magie-Professoren aus Heidelberg die gesamte Burg ausgeräumt haben.

• Struwwelpeter

• Diesmal ist es anders. Es waren keine schrecklichen Amerikaner in der Gegend zu sehen, dafür Häuften sich die Berichte von Shedim-Sichtungen. Viele dieser Vorfälle fanden tatsächlich südlich der Burg Frankenstein statt, näher an Bensheim und Alsbach. In der Gegend gibt es neben Frankenstein viele andere Burgen an den Berghängen, weswegen es vorstellbar ist, dass eine von ihnen (z.B. Schloss Auerbach) tatsächlich das Epizentrum der Aktivitäten darstellt.

• Echo Sieben

TOP 10 DER SCHATTEN-NEWSSTORYS 2063

• Große Ereignisse auf der Weltbühne neigen dazu, ihren Einfluss auch auf die Schatten auszuüben. So etwas kann eine Schockwelle durch den Status Quo jagen und zu Situationen führen, in denen sich die Mächtigen an Shadowrunner wenden, um einen Vorteil aus der Situation zu ziehen, ihre Interessen zu wahren oder zurück ins Spiel zu finden. Hier ist eine kurze Wiederholung der Top 10-Geschichten aus den Nachrichten, die im letzten Jahr für Shadowrunner relevant waren.

• Captain Chaos

1. Polnischer Widerstand schlägt Gegenoffensive in die Flucht

BRESLAU (AP) – Die Polnische Befreiungsarmee teilte den Fehlschlag des Ansturms eines Kontingents der Nationalrepublik Polen und ihrer russischen Hilfstruppen auf die Rebellenhauptstadt Breslau mit. Die verbündeten Streitkräfte begannen ihre Offensive im späten Juli, im Anschluss an Berichten über eine

sinkende Moral und den Vertrauensverlust in die Führerqualitäten General Marszaliks. Kurz nachdem die Offensive begonnen hatte, führte ein russischer Kommando- und Kommunikationsfehler zu einem Artillerie- und Luftsieg gegen die eigenen Einheiten. Die Rebellen zogen ihren Vorteil aus der Situation und setzten einen Flankenangriff in Gang, der die Nationalisten und die russischen Truppen in die Flucht schlug. <Veröffentlicht am 01-08-2063>

• Ein weiterer Eintrag für die Geschichtsbücher, ganz klar. Obwohl die viel gerühmte Sommeroffensive versickert war, hatte Marszalik bei diesem Angriff eigentlich alle Trümpfe in der Hand. Seine Rebellenkommandos – natürlich finanziert von SK, auch wenn sie das entschieden abstreiten – die Kommandozentrale der Roten Armee in Posen tief im Gebiet der Nationalisten infiltrierten. Sie erledigten ihren Job einwandfrei und konnten nicht nur die Schlachtpläne der Russkies klauen, sondern auch noch verborgene Virenpakete einschleusen, um Chaos zu verbreiten und die Decker der Roten Armee zu beschäftigen.

Das Ergebnis? Eine totale Niederlage. Die Russkies beschossen sich am Ende gegenseitig. In der Zwischenzeit erwarteten AW-Freiwillige sie in befestigten Stellungen, um als Amboss für den Flankenangriff der Hussaria zu dienen. Inzwischen bereitet man schon die Pläne für eine eigene Offensive im Januar 2064 vor.

• Invisible

• Ratet mal, welcher Konzern das russische Netzwerk installiert hat und alle seine Schwachpunkte kennt? Sieht so aus, als hätte Marszalik seine Seele an Lowfyr verkauft.

• Warrior '53

• Ich dachte es wäre Captain Zbiks Handschrift, aber wenn du mit Saeder-Krapp Recht hast, dann ist es wahrscheinlich Propaganda.

• Babinicz

• Hm, falls der Drache ihm tatsächlich die Mittel gegeben hat, um diesen Coup durchzuziehen, dann zeigt das doch einen erheblichen Sinneswandel. Aber vielleicht haben die Neinsager in der Befreiungsarmee auch endlich verstanden, dass sie diese Form von Einfluss und Kapital auf ihrer Seite brauchen, wenn es eine Zukunft für sie geben soll.

• Macko

2 Tsimshian beendet Friedensgespräche

CHEYENNE (NABS) – Die Regierung von Tsimshian verweigert sich privaten Gesprächen mit den Salish-Sidhe unter dem Vorsitz des obersten Stammeskonzils. Nach Monaten bösartiger Presseangriffe durch die Sioux und die Sprecher der Salish-Sidhe sah sich der Vermittler des Stammeskonzils Joshua Proudtree gezwungen, seinen Rücktritt einzureichen. Trotz seiner achtmonatige Bemühungen war sogar selbst der Versuch, die regelmäßigen Grenzscharmützel und verdeckten Operationen auf beiden Seiten einzustellen, fehlgeschlagen. <Veröffentlicht am 08-10-2063>

• In der Zwischenzeit lagert Tsimshian genügend Boden-Luftraketen, um die gesamte SSC-Luftwaffe vom Himmel zu holen, während ihre Mitsuhamas-Berater die Ausbildung der Truppen und den Ausbau der Feldversorgung überwachen.

• Janet Running-Wolf

Als ob sie die einzigen wären, die sich auf einen Krieg vorbereiten. Die Salish-Sidhe zahlten mehrere Millionen an Federated Boeing für die Aufrüstung ihrer drei Jäger-Schwadronen und den Bau von zwei hochwertigen Kommunikationszentralen. Die örtlichen Biotech-Firmen schwimmen inzwischen ebenfalls in den Creds, die sie für die Implantate, Kampfdrogen und der Schutzausrüstung gegen Biowaffen bekommen haben, den sich nun in den Arsenalen der SSC-Rangers befinden.

• Wenatchee Warrior

3. Novatech in finanziellen Schwierigkeiten?

WASHINGTON POST – Ganz offensichtlich deuten eine Reihe von Ereignissen des letzten Wochenendes in Kentucky darauf hin, dass Novatech in einem bedeutend schlechteren Zustand ist, als wir alle annahmen.

Durch eine interne Quelle gelangten wir in den Besitz der Kopie des persönlichen Kalender des First Kentucky-Präsidenten Steve Darby, wonach es Hinweise darauf gibt, dass Darby Novatechs ausführenden Vizepräsidenten Henderson Gustav am Freitagmittag getroffen hat. Sie wollten ein ausstehendes 500 Millionen Nuyen-Darlehen besprechen, dass die First Kentucky bereits vor Monaten zugesagt, aber noch nicht ausgezahlt hatte. Am folgenden Montagmorgen fanden die Kunden und Angestellten die Türen der First Kentucky verschlossen vor.

Darbys Notizen scheinen anzudeuten, dass er über die bevorstehende Insolvenz seiner Bank durchaus informiert war und gar nicht das Geld hatte, um es Novatech zu leihen. Warum er sich allerdings mit Gustav wegen eines Darlehens traf, das die First Kentucky nie auszahlen konnte, bleibt undurchsichtig.

Am Montagmorgen erhob die Northwest Financial beim UCAS-Bundesgericht Anklage gegen Novatech wegen eines säumigen Darlehens von einer Milliarde Nuyen. Die Quellen deuten an, dass es sich hierbei nur um eine von vielen Anleihen handelt, die Novatech augenblicklich säumig ist. <Veröffentlicht am 12-07-2063>

• So ist es, Chummers, Novatech blutet Nuyen aus, als wären sie angestochen worden. Scuttlebutt sagt, Villiers und seine Chefetage planen eine Überraschung, aber ob Novatech so bald zurück ins Spiel findet, ist schwer zu sagen. Sie haben nicht die Ressourcen, um Schadensersatzklagen abzuwehren, von allem anderen ganz zu Schweigen.

• Corp Watcher

• Novatech wird nicht tatenlos herumsitzen, während ihr Erzfeind Mr. Dankwalther ganze Stücke aus ihnen herausreißt. Sie haben im letzten Jahr ein paar seltsame Züge unternommen, indem sie entweder eigentümliche Konzerne erwarben oder unterminierten, die normalerweise auf keinem Radar auftauchen würden. Ich wette, die meisten Vorstöße dienten dazu, entweder die Aktivitäten unseres guten Mr. Dankwalters zu blockieren oder mehr darüber herauszufinden.

• The Chromed Accountant

4. Juan Carlos zieht seine Ansprüche auf den spanischen Thron zurück

MADRID (SOL) – Mitten in der umstrittenen Kontroverse erschütterte Prinz Juan Carlos seine Anhänger, indem er seinen Anspruch auf den Thron aufgab. Dies macht den Weg frei für Alfonso, den unehelichen Sohn des ehemaligen Königs Felipe. Obwohl Juan Carlos' Unterstützer bereits ihren Widerstand bekräftigt haben, wurde die Krönungszeremonie für Januar an-

gesetzt. Was den Sinneswandel des Prinzen ausgelöst hat, bleibt ungeklärt. Man geht davon aus, dass Papst Johannes XXV. die Zeremonie leiten wird. <Veröffentlicht am 22-07-2063>

• Eins zu Null für die Pro-Meta-Fraktion. Dieses Rennen haben sie gewonnen. Irgendjemand hat sich wohl an Juan Carlos rangemacht – Erpressung vielleicht? – bevor jemand Alfonso kaltstellte (wobei das ja immer noch eine Möglichkeit ist). Der Krieg ist noch lange nicht gewonnen.

• Meiga

• Kardinal Estrellas ist nach Juan Carlos Erklärung ziemlich an die Decke gegangen. Er hat die Neuigkeiten alles andere als leichtherzig aufgenommen. Die spanische Kirche hat da noch etwas Großes am Kochen und das Ende wird nicht schön werden.

• Padre Pedro

• Die Partei der Monarchisten schmiedet auch schon ihre Pläne – man sagt, sie befinden sich bereits auf der Suche nach Unterstützern für eine militärische Machtübernahme.

• Sepherim

5. Umstrukturierung in Portland

PORTLAND (AP) – Nach Monaten der Grabenkriege, zivilen Unruhen und des politischen Gezänks macht es nun den Eindruck, als hätte das Prinzenkonzil von Tir Tairngire seine volle Stärke zurücklangt, auch wenn die Situation im Land immer noch weit von der Stabilität entfernt ist. Die Probleme begannen vor einem Jahr, als der Versuch, den durch Prinz Oakforest freigewordenen Sitz an James Telestrian III. zu geben, angefochten wurde. Jenna Ni'Fairra widersprach der Wahl des Hochprinzen und schlug einen anderen Kandidaten, Feana Sterling, vor, was in der Folge zu einer erregten Debatte führte.

Im Zuge dieser Streitigkeiten trat Ehran der Schreiber von seinem Sitz zurück und hinterließ so einen zweiten freien Platz im Konzil. Nachdem Ehran gegangen war, hatte Ni'Fairra genug Stimmen, um Sterling auf den freien Platz zu verfrachten, wodurch ein Kompromiss möglich wurde, da nun auch Telestrian einen freien Sitz bekommen konnte.

Stirlings Vorstoß in das Konzil war jedoch nur von sehr kurzer Dauer, weil sie nur drei Tage nach ihrer offiziellen Ernennung von einem Terroristen aus Rinelles Dunstkreis ermordet wurde. Diese Tat bildete den Auftakt für einen Aufstand, der unter der persönlichen Führung von Jenna brutal niedergeschlagen wurde. Obwohl inzwischen keine Demonstranten mehr auf der Straße sind, herrscht weiterhin eine große Unruhe in Portland. <Veröffentlicht am 27-10-2063>

• Die Dinge in Portland geraten mehr und mehr außer Kontrolle, Leute. Rinelle versuchte auch Jonathon Reed zu gecken, aber sie verhunzten es, und er kam mit einigen Kratzern davon. Unsere liebe Dame Jenna ist davon überzeugt, dass dieses Komplott, dass den Tod ihrer Freundin zur Folge hatte, von Menschen geschmiedet wurde, um die elfische Führerschaft zu entmachten, und sie versucht alles, um die Paladine auf die nicht-elfischen Viertel loslassen zu dürfen.

• Arclight

• Die Sache ist so schlimm geworden, dass Surehand (auf Hestabys Empfehlung hin) eine Medien- und PR-Firma namens Horizon Group angeheuert hat, um die Wogen zu glätten. Ihnen gehört New Line und Polyaural, und sie basteln im Moment an einer massiven Auf-

besserung des Images. Diese Leute gelten als Meta- und Erwachten-freundlich sowie ein bisschen gefühlsduselig, was in Tir immer gut ankommt. Die Tatsache, dass der Prinz sich Hilfe von Außenstehenden sucht, sollte einem allerdings zu denken geben.

● Monitor

6. Rømø-Arkoblock-Katastrophe

HANNOVER (DMK) – Zeugen berichteten gestern von einer riesigen Explosion in der Nähe des Rømø-Arkoblocks von Proteus. Der Lichtblitz war noch aus 20km Entfernung zu erkennen, gefolgt von einer riesigen Wolke aus Rauch und Wasserdampf. Der Rømø-Arkoblock war gerade erst fertig gestellt worden und nur mit einem Minimum an Personal besetzt. <Veröffentlicht am 06-06-2063>

● „Riesige Explosion“ ist noch untertrieben. In Wahrheit hat sie Ares aus dem Orbit mit einem Thorhammer zerbombt. In ganz Europa gingen die Alarne los, als Ares die Bombe fallen ließ.

● Hangfire

● Anscheinend war es ein Vergeltungsschlag. Erinnert ihr euch noch an die Gerüchte, Ares' Schiffe seien im japanischen Meer gesunken? Das ist alles Teil eines Konzernkonfliktes zwischen Ares und Proteus. Das ganze wurde anscheinend schon bis vor den Konzerngerichtshof gezerrt, wo Köpfe rollten, auf diverse Finger geklopft wurde und eine Kompensation zugestanden wurde. Kein ungewöhnlicher Tag für einen Megakon. Aber wie viele Leute sind dabei gestorben?

● 0111011001

● Zu der Geschichte gehört noch eine ganze Menge mehr. Dieser Zwischenfall ist nur ein Ableger des Machtkampfes zwischen dem Frankfurt Bankenverein und Proteus. Einfach nur eine weitere Schockwelle von Nachtmeisters Tod durch Lowfrys Klauen.

● Felix

7. Yamatetsu-Marsmission ist gelandet

SWOBODNIY (ITAR-TASS) – Kosmonauten der Valentina Tereshkova schickten heute Live-Aufnahmen von der Marsoberfläche an die Flugkontrolle in der Weltraumflughafen Swobodniy. Die Tereshkova, ein gemeinsames Projekt von Yamatetsu, Russland und der Pacific Prosperity Group, ist die erste bemannte Raummission in der Geschichte, die auf dem roten Planeten landet. Sie wurde im Februar von der Yamatetsu-Orbitalstation Shibanokuji gestartet und erreichte den Mars nach einer sechsmonatigen Reise. Das Team wird bis Januar 2064 auf dem Planeten bleiben um soll im Juni zurück in den Erdorbit gelangen. <Veröffentlicht am 16-09-2063>

● Bevor noch jemand fragt: Nein, sie haben keine Bilder von marsianischen Drachen oder Pyramiden geschickt. Zumindest im Augenblick noch nicht (es sei denn natürlich, Yamatetsu hält das alles unter Verschluss). Die astralen Beobachtungen der erwachten Spezialisten unter der Mannschaft sind weltweit ein heißes Expertenthema.

● Spiderjack

● Schade nur, dass es nicht wirklich die erste bemannte Mission zum Mars ist – oder gar die zweite. Diese Ehre gebührt NASAs Operation Discovery.

● MUFON Boy

● Du redest über die angebliche geheime NASA-Mission Discovery? Das ist nur eine Legende, genau so wie Area 51. Auf jeden Fall glaubt die Welt, dass Yamatetsu die ersten sind, was ihrem Raumfahrtprogramm einen ziemlichen Schub verleihen sollte, nachdem sie das Sondenrennen gegen Ares verloren haben.

● Skywarp

8. Arkologie an die Metropole Guard übergeben

SEATTLE (NN) – Major General Angela Colloton, Kommandantin der Joint Task Force Seattle, teilte gestern mit, dass die Verwaltung der Renraku-Arkologie an die Seattle Metropolegarde abgegeben wurde. Zuvor hatten die Streitkräfte der UCAS und die Red Samurai von Renraku zu Beginn des Jahres ihren Großeinsatz beendet, der daraus bestand, die Arkologie von bestehenden terroristischen Bedrohungen zu säubern und sie gegen zukünftige Bedrohungen zu sichern. Obwohl es seit vielen Monaten keine offiziellen Verlautbarungen mehr gibt, bereitet Renraku ein Angebot für ein „Schultz-Aneki-Gemeindeprojekt“ für den Stadtrat Seattles im nächsten Monat vor. <Veröffentlicht am 30-08-2063>

● Renraku America hatte nicht die Ressourcen, um das Gebäude allein zurückzuerobern, weshalb die UCAS nun an der Arkologie festhält, bis Renrakus Rechnungen bezahlt sind. Sherman Huang, Manager von Renraku America, erhofft sich von dem neuen Angebot, dass es ihn aussehen lassen wird, als habe er die Situation gelöst – genau rechtzeitig zur bevorstehenden Renraku-Aktionärsversammlung, bei der ein neuer Vorstand und vielleicht ein neuer Vorsitzender gewählt werden soll.

● Renraku Fox

● Entgegen ihrer Behauptungen ist die Ark noch nicht wieder voll in ihrer Hand. Es gibt immer noch einige „eingedämmte“ Brennpunkte, und mittlerweile steht die Garde vor einem neuen Problem: Hausbesetzer. Offenbar sind einige der alten Verbindungsgänge zum Ork-Untergrund wieder eröffnet worden, nachdem sich herausstellte, dass die Garde nicht genug Leute hat, um alle Hausbesetzer aufzuspüren.

● Marcelles

● Colloton hat nicht alle ihre Truppen abgezogen – ein Kontingent bewacht immer noch die Reaktoren im Keller und einige weitere Positionen von strategischer Bedeutung.

● Hangfire

9. Nacht der Befreiung verkündet

MANILA (AP) – Die Aufstände dauerten inzwischen volle vier Tage an, als Demonstranten versuchten, die Militäreinrichtung in Subic Bay zu stürmen, und dabei von der Armee unter Feuer genommen wurden. Unbestätigten Berichten zu Folge ließ sich eine Drachengestalt, möglicherweise der große Drache Masaru, gestern Abend während eines Gefechts zwischen Demonstranten und Konzerntruppen über dem Himmel von Manila blicken.

Während sich die Situation über die gesamten Philippinen ausdehnt, sieht es aus, als müssten die Konzerntruppen, die bereits auf den Inseln stehen, noch eine Weile auf ihre Verstärkung warten. Zwei MCT-Kreuzer gerieten in ein gemeinsames Manöver von Ares- und Yamatetsu-Marinekräften und erlitten erheblichen Schaden, als sich das Feuer zufällig auf sie richtete. Sowohl Ares als auch Yamatetsu haben formelle Entschuldigungen

gen für den Vorfall geäußert und versprochen, ihre Truppen aus den Kämpfen auf den Inseln herauszuhalten, um weitere Zwischenfälle zu vermeiden. <Veröffentlicht am 27-09-2063>

⦿ Ha, ha, ha. Es sieht so aus, als ob Masarus kleine Revolution nun zur Hochform aufläuft. Ares und Yamatetsu halten ihre Uniformierten vielleicht auf ihrem Gelände, aber in den Straßen wimmelt es nur so von „neuen Rekruten“ für die Revolution. Nicht zu vergessen die Gerüchte über ein FireWatch-Team von Knight Errant, dass ein Trainingslager an einem unbekannten Ort im Südpazifik unterhält.

⦿ Hangfire

⦿ Masaru – oder irgendjemand anderes – bekommt die Situation hoffentlich bald unter Kontrolle, oder wir überschreiten ganz schnell den Punkt, ab dem es keine Rückkehr mehr gibt. Viele Flüchtlinge, die nach Yomis Schließungen zurückkehrten, sind inzwischen dabei, alte Rechnungen zu begleichen. Es gibt mindestens drei Yakushima-Gelände, die seit Beginn des Aufruhrs in Schutt und Asche gelegt wurden.

⦿ Tonkin

⦿ Man sagt, Masaru hätte in den letzten Wochen etliche persönliche Treffen mit dem jungen Imperator gehabt. Vielleicht arbeiten sie ja an einer Friedenslösung.

⦿ Amisador

10. Generalsekretär aus Krankheitsgründen abwesend

MOSKAU (ITAR-TASS) – Eine Sprecherin aus dem Büro des Generalsekretärs bestätigte gestern, dass Arkady Korolenko, Generalsekretär der Nationalen Obersten Soviet, sich aus gesundheitlichen Gründen habe beurlauben lassen. Sprecherin Valeri Kiropovna wollte keine genaueren Einzelheiten bekannt geben, betonte aber, man erwarte eine baldige Besserung von Korolenkos Gesundheitszustand, könne jedoch keine genauen Angaben über den Zeitpunkt machen. Korolenkos Fehlen bei den jüngsten öffentlichen Ereignissen, führte zu Besorgnis, der Führer des russischen Staates müsse aufgrund seiner nachlassenden Gesundheit vom Amt zurücktreten. <Veröffentlicht am 11-24-63>

⦿ Schönrednerei, Chummers. Korolenko ist nicht nur krank, er liegt im Sterben. Und nicht erst „seit kurzem“ - er leidet seit nunmehr neun Monaten an Leberkrebs. Valeri ließ die Meldung nur deshalb jetzt bekannt geben, weil sie hofft, den Machtkampf noch etwas hinauszögern zu können, um Korolenko eine Chance zu geben, seinen Nachfolger zu ernennen. Nach allem was ich hörte, könnte er jeden Moment abkratzen:

⦿ Bogatyr

⦿ Das würde erklären, warum er bei der Maiansprache so schlecht aussah. Ich hörte, er hätte schon seinen Nachfolger ausgewählt: General Dzhermiya Ogurznev, Oberster Politoffizier der russischen Streitkräfte in Polen. Anscheinend wartet er nur darauf, dass Ogurznev seine Tour durch Polen beendet, um seine Wahl zu verkünden.

⦿ Stormavik

⦿ Wenn die Dinge in Polen so weiterlaufen, könnte Ogurznev schnell wieder arbeitslos sein.

⦿ Invisible

DIE STRASSE NACH AMAZONIEN 2064

von Tina Duarte, GloboTrid

Stadtkrieg mag zwar aufregender sein und Combat Biking akrobatischer, aber der Fußball bleibt immer noch der beliebteste Sport der Welt. Nur wenige Sportarten kombinieren so viel Leidenschaft, Talent und Schönheit.

⦿ Und Geld, vergiss das Geld nicht.

⦿ Goalkeeper

Alle vier Jahre verfällt die Welt für die Dauer eines Monats in kollektive Lähmungserscheinungen, wenn 32 Länder im FIFA-World Cup um Ehre und Ruhm wetteifern. Nächstes Jahr wird er in ein Land zurückkehren, dass als Synonym für den Fußball angesehen werden kann: Amazonien. Nach Jahrzehnten relativer Isolation beginnt das Land sich nun dem Tourismus und den Investoren zu öffnen. Das Turnier ist als krönender Höhepunkt für Amazoniens dreißigsten Jahrestag geplant, ein Ereignis, das die Aufmerksamkeit der ganzen Welt auf sich zieht.

⦿ Diese Meisterschaft ist nichts weiter als eine gewaltige PR-Aktion der Zauberwürmer. Sie wollen einfach nur ihren Ruf als kriegstreibende Ökoterroristen loswerden und die ausländischen Beziehungen aufpolieren.

⦿ Centurion

⦿ Ein Sklave kann jederzeit die Waffe seines Meisters gegen ihn verwenden.

⦿ Tiradentes

Amazonien '64 wird auch für die FIFA ein historischer Meilenstein, da es der erste Worldcup sein wird, an dem beide Geschlechter teilnehmen dürfen. Während dies dank lange existierender Gesetze gegen Diskriminierung in südamerikanischen Stadien schon lange die Norm ist, ist nicht jeder davon begeistert, und so zog das Ereignis die Proteste weniger aufgeklärter Länder auf sich. Davon unberührt hat die FIFA längst erklärt, dass von nun an alle internationalen Wettbewerbe gemischt sein werden, in der Hoffnung, dass der Sport davon profitiert.

⦿ Hier zeigt sich mal wieder die Doppelzüngigkeit der Reporter: Niemand beschwert sich darüber, dass Frauen teilnehmen, während Wechselbälger nach wie vor verboten sind und in eine eigene Liga abgeschoben werden sollen – offenbar wegen der Ansteckungsgefahr.

⦿ Buzz

⦿ Du verdammter, kleiner [2,5 Mp gelöscht]

⦿ Seid nett zueinander, Kinder, oder ich muss die Rote Karte zücken.

⦿ Captain Chaos

DIE NUYEN DES SPIELS

Amazonien '64 ist jetzt schon ein ökonomischer Erfolg. Die meisten Tickets wurden bereits im Vorfeld verkauft, der Tourismus bricht alle Rekorde und die Läden können mit der Nachfrage nach Merchandise gar nicht mehr mithalten. Allein der Verkauf der Übertragungsrechte spülte Unsummen in die Truhen der Regierung.

DAS AMAZONISCHE WUNDER

Er wird als bester Spieler aller Zeiten angesehen, eine lebende Legende. Für einige repräsentiert, dieser Sohn der Slums von Rio den amazonischen Traum einer besseren Zukunft. Für andere ist er Sergio Da Matta, Kapitän der amazonischen Nationalmannschaft. Für seine Fans ist er einfach nur Maravilha: das Wunder.

Tina Duarte: Wir fühlt man sich so als weltbester Spieler?

Maravilha: <lacht> Es fühlt sich großartig an! Aber wirklich, sieht man vom NERPSI-Sponsoring ab, bin ich einfach nur ein ganz normaler Typ, der normale Dinge mag.

TD: Wissen Sie, als ich ein Teenager war, träumte ich davon, Sie zu treffen. Sie sind ein Idol für die meisten Leute in diesem Land. Ist das nicht eine große Verantwortung?

Maravilha: Natürlich. Wissen Sie, ich trage die ganze Zeit über die Hoffnungen der Leute mit mir herum, wenn ich das Feld betrete und weiß, ich darf sie nicht enttäuschen. Das ist es, was uns ermutigt, wenn wir Meisterschaften wie diese spielen.

TD: Wo wir gerade dabei sind – wer, denken Sie, wird gewinnen?

Maravilha: Na wer wohl? Amazonien natürlich!

TD: Okay, und wer wird den zweiten Platz machen?

Maravilha: Das ist schwer zu sagen. Wir haben 2060 den Titel an die Deutschen verloren und ich würde ihn liebend gerne von ihnen wiederholen. Aber Argentinien und Pueblo haben auch sehr starke Mannschaften.

TD: Sonst niemand?

Maravilha: Nein, ich denke nur an diese drei. Die anderen Mannschaften sind gut, aber nicht ganz so gut.

TD: Noch eine Frage: Einige Leute finden es erstaunlich, dass Sie mit 52 immer noch spielen. Was lässt Sie weitermachen?

Maravilha: Tina, wie Sie wissen, habe ich meine Kindheit in den Favelas verbracht. Es war nicht einfach, damals ein Elf zu sein, und ich kann mich glücklich schätzen, es überlebt zu haben. Gangkriege, Drogen, Hunger und Armut ... alle diese Dinge sind nun verschwunden. Wir sind eine neue Nation und uns erwartet eine neue Bestimmung. Ich möchte das noch erleben, während ich das tue, was ich am meisten liebe.

• Oh bitte. Hätten wir nicht etwas weniger Voreingenommenes bekommen können? Das klingt ja wie eine Broschüre des Tourismusministeriums von Amazonien. Oh, wartet mal, lasst mich raten wer es bezahlt hat ...

• Auntie Social

• Falsch. Möchtest du wissen, mit welchem Fußballstar Duarte seit Neuestem liiert ist?

• Glitter Hound

• Tatsächlich kämpft die Regierung mit allen mitteln gegen die Armut, und doch sind die Slums noch immer ein Kriegsgebiet für Gangs und Drogendealer. Mit einer Behauptung liegt er aber vollkommen richtig: die meisten Amazonier sind von ihrer Bestimmung überzeugt und handeln dementsprechend.

• Abrojo

• Die Amazonier würden am liebsten glauben, die Kartelle seien verschwunden, wo sie doch in Wirklichkeit die Favelas in ihren Klauen haben. Natürlich spricht das niemand laut aus, weil jeder in den Slums mit ihnen dealt. In Maravilhas speziellem Fall schaffte er es an die Spitze, indem er jüngere, bessere Spieler beseitigen ließ. Wie meinen Bruder.

• Ipanema

• Er hätte es besser wissen müssen.

• Ze Pequeno

gierungen der CAS, NAN und UCAS unterstützen, von denen jede es als einen großen Schritt zur Verbesserung nordamerikanischer Beziehungen sieht. Viele Konzerne haben ebenfalls einen Teil beigetragen, und die Stadt steht bereit, um große Gewinne einzufahren.

Andere Bieter wie Tir Tairngire tun ebenfalls ihr Bestes, um das IOC zu umwerben, da die Winterspiele sicherlich einen Tourismusboom für die Ökonomie des Landes bedeuten. Obwohl Portland etliche Rückschläge erleiden musste, wie die Aufstände zu Beginn des Jahres, erfreut sich die Stadt ausreichend internationaler Unterstützung, um zu einem ernsthaften Wettbewerber zu werden.

• Das liegt nur daran, dass die Prinzen damit gedroht haben, ein paar Leichen aus den Kellern anderer Leute ans Tageslicht zu holen.

• Danis

In der Zwischenzeit wurde Yamatetsus Gebot von Russland, Hong Kong, Chile und etlichen anderen asiatischen Staaten befürwortet. Die Pacific Prosperity Group hat ihr Gütesiegel ebenfalls über ganz Wladiwostok gepflastert, was Yamatetsu einen wesentlichen ökonomischen Hebel bei der Wahl verleihen könnte. Der Konzern möchte Konzerngeschichte schreiben – aber das wird wohl noch auf sich warten lassen, bis das IOC endgültig über die Rechtmäßigkeit der Bewerbung entschieden hat.

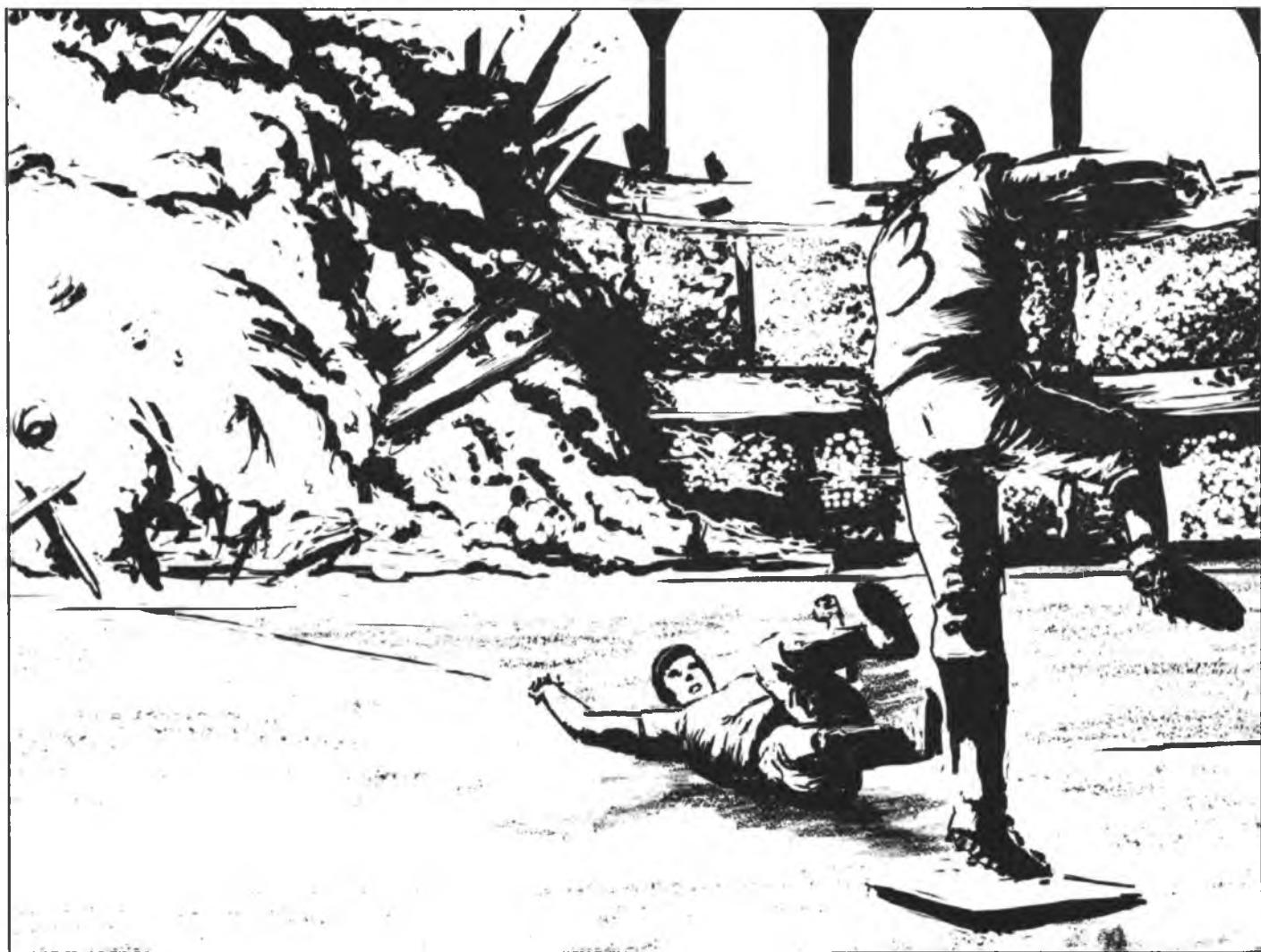
• Yamatetsu ging sogar soweit, Zero-G-Sport im Shibanokoji anzubieten, was das IOC allerdings nicht beeindruckt zu haben scheint. Zumindest nicht, nachdem sie von den verschiedenen Fehlfunktionen im letzten Monat erfahren haben.

• Orbital Bandit

• Fehlfunktionen? Das ist Japankon-Slang für Sabotage, oder?

• Skeptic

Der große Verlierer dieses Jahr ist Quebec, das heimlich, still und leise aus dem Rennen fiel, nachdem eine Reihe von Zwischenfällen sein Gebot ernsthaft in Frage stellten. Unter ihnen ragte die Ankündigung durch Antoine Somma, dem Vorsitz des nationalen olympischen Komitees, heraus, gegen die Einbeziehung von Wechselbälger-Athleten zu sein.



• Anhand der Tatsache, das NBS den Mitschnitt dieser Aussage direkt zugespielt bekam, schätze ich einfach mal, dass Somma in die Falle gelockt wurde.

• Newshound

63ER SPORTGESCHEHEN

aus der *World Sports*-Abteilung

BASEBALL

Oktober: Es war eine schreckliche Woche für den Baseball. CAS und Aztlan beschuldigen sich immer noch gegenseitig, nachdem fünf Leute bei einem terroristischen Bombenattentat während des Endspiels zwischen den Texas Lone Stars gegen die San Diego Jaguars starben. Beide Teams weigerten sich, weiterzuspielen, weshalb die World Series an die Boston Red Sox ging.

BASKETBALL

Februar: Evan Kresler und seinen metamenschlichen Teamkameraden wurde in Folge ihres gemeinschaftlichen Überlaufens während des gestrigen Spiels der Golden State Warriors gegen die Seattle Supersonics politisches Asyl gewährt. Die Spieler hoffen, neue Verträge mit anderen Mannschaften innerhalb der nächsten Tage zu unterzeichnen, obwohl das CalFree-Team damit gedroht hat, jeden zu verklagen, der einen von ihnen übernimmt.

• Ja, als ob sich die anderen Teams die Gelegenheit auf ein billiges Talent entgehen lassen würden.

• Air Mike

SCHACH

August: Ein verlegener Damien Knight gelangte in die Schlagzeilen, als er im Ares Goodwill-Turnier gegen die sechzehn Jahre alte Christine Anderson verlor. Miss Anderson, die von dem ehemaligen Weltmeister Juan Jesus Diaz betreut wird, bewertet derzeit etliche Stipendienangebote verschiedener angesehener Institutionen.

• Wahrscheinlich versucht sie im Augenblick eher den Extraktionsversuchen zu entgehen. Otaku, die gestandene Firmenvorsitzende in nur achtzehn Zügen niedermachen, sind ein zu verlockendes Ziel. Zu ihrem Glück sind Damien Knight und seine Gang in letzter Zeit in väterlicher Stimmung. Sprecht das aber bloß nicht laut in ihrer Nähe aus – die Dicemen sind die gemeinsten Hombres von Houston.

• Diamondback

• Und zu recht. Die Dicemen konnten von einer massiven Aufrüstung profitieren, kurz bevor Anderson ihnen beitrat: Waffen, Cyberware, Nuyen ... sie haben alles.

• Icepick

• Erinnert ihr euch noch an das antike Schachspiel, das Damien für seine Spiele benutzte? Ich kenne jemanden, der bereit ist, sehr viele Nuyen dafür zu bezahlen.

• Fallen Angel

COMBAT BIKING

Juni: Schockierende Nachrichten für Combat Biker, als William Ager von Novatech bekannt gab, dass er die Oakland Hogs gekauft hat. Mit dem Umzug der Franchise nach Seattle ist diese Stadt die einzige mit zwei Heimmannschaften.

• Tja, da geht die Nachbarschaft den Bach runter. Nachdem bekannt wurde, dass Billy Bob ein enger Kumpel von Brackhaven ist, dauert es wohl nicht mehr lange, bis die Hogs in Kürze ein auf Menschen beschränktes Team werden.

• Tuskadero

• Tatsächlich behalten sie die meisten Metas. Ich nehme mal an, unser geliebter Möchtegern-Oberrassist braucht ein wenig Kanonenfutter.

• Kagetensi

FOOTBALL

September: Eine Woche nach seinem wundersamen Überleben eines Autounfalls erlebte George „The Mauler“ Thornton ein spektakuläres Comeback, als er die Seattle Seahawks gegen die Detroit Lions anführte. Sieben Gegener, darunter MVPs Quarterback Jimmy Wolcott, landeten im Harborview-Hospital.

• Das Auto fährt mit 180 Km/h gegen eine Wand und Thornton entkommt unverletzt? Das hätte er auf gar keinen Fall überleben können.

• Sludig

• Du bist ein Lions-Fan, oder?

• Seahawks

• Für die entsprechende Menge Nuyen bin ich Fan von egal welchem Team. Ich kümmere mich dann unter Umständen sogar um die Bremsen deines Gegners, aus lauter Freundlichkeit.

• Sludig

FORMEL 1

Mai: Die FIA hat Testläufen für eine neue bewaffnete Liga grünes Licht gegeben. Die als Formel X oder FX getaufte Liga wird ihr erstes Rennen voraussichtlich Mitte 2064 haben. Obwohl bei den ersten Treffen noch Sicherheitsbedenken geäußert wurden, wird die Idee inzwischen von den größten Namen der Formel 1 unterstützt.

• Es ist nicht so überraschend, wie es auf den ersten Blick scheint, wenn man erst einmal von Ferraris Plänen hört, den Appaloosa Light Scout zu ersetzen. FX wird es ihnen ermöglichen, einige Ideen zu testen und gleichzeitig Geld damit zu machen.

• Josie Cruise

• Die meisten FX-Fahrer sind ultraheiße Söldner oder Schmuggler, aber etliche F1-Hotshots haben sich dem Wechsel ebenfalls angeschlossen. Ich dachte, sie sähen es als professionelle Herausforderung, bis ich davon erfuhr, dass die Kons sie von Personafix-Kampfchips abhängig gemacht haben.

• Hot Wheels

• Wen interessiert das? Es wurde bestätigt, dass Redmond die GP Pacific Northwest ausrichtet. Wir werden also einige Action zu sehen kriegen.

• Outrunner

HOCKEY

Juli: Immer noch von den jüngsten Drogen- und Politik-Skandalen erschüttert, erlitt das Hockey nun auch noch ein Schisma, als die nordamerikanischen Teams die INHL verließen, um die NAHL zu bilden. Die neue Liga verweigert sich dem Wandel, der von der INHL vorgeschlagen wurde, und wird für die kommende Saison bei den traditionellen Regeln bleiben.

• Karl Gunzenhauser, der Vorsitzende der INHL, steckt knietief im Dreik, weil Nordamerika seine größte Einnahmequelle war und er die Mannschaftsbesitzer vergrätzt hat. Man darf einen Aufstand durch die Europäer erwarten, die ihn bei der nächsten Versammlung absetzen werden, es sei denn er schafft es, die Wogen noch etwas zu glätten.

• Panzergeist

Die NAHL steht immer noch ziemlich wackelig da, und nicht jeder hat sich ihr angeschlossen, um die „Reinheit“ des Hockey zu schützen. So glauben viele z.B., dass die Calgary Flames sich ihnen angeschlossen haben, um ihren Ruf zu säubern, besonders nachdem ihr Einsatz Erwachsener Pflanzenpräparate von den Medien aufgedeckt wurde.

• Es stellte sich heraus, dass die Spieler heftig auf Ewiger Blume waren und es nicht einmal wussten, bis zwei von ihnen an einer Überdosis starben. So kann ein skrupelloses Management auch funktionieren.

• Witch Doctor

• Wach auf, Chummer. Glaubst du etwa, sie wären die einzigen, die das machen? Jeder versucht doch, den größten Vorteil aus allem zu ziehen und dazu gehört auch die Einnahme von Drogen. Die Flames haben bloß nicht aufgepasst.

• Shadowland

• Das dürfte nicht nur der einzige Grund für einen Beitritt zur neuen Liga sein. Eine inoffizielle „Manitu-Nationalmannschaft“ tourt mit Show-Wettkämpfen durch die NAN, was von den Azzie und ihren Algonkin-Schoßhunden nicht gut aufgenommen wurde. Die NAHL steht unter ziemlichen Druck von Aztechnology, diese Teams von den Spielen ausschließen.

• Pyramid Watcher

PFERDERENNEN

Oktober: Nach monatelangen Verhandlungen erhielt Old Admiral schließlich die Erlaubnis, am Triple Crown teilzunehmen. Die Einzelheiten sind noch nicht bekannt, aber es kam heraus, dass er Teil einer Ehrenabsprache ist, seine Art zu testen.

Während genetisch gezüchtete Pferde auf der ganzen Welt ihr Bestes geben, war das Triple Crown bislang für sie gesperrt. Seit der Bekanntgabe gab es schon etliche Demonstrationen, einschließlich einer Drohung durch Öko-Terroristen, weshalb der Belmont-Park letzte Woche geschlossen werden musste.

• Erst verderben sie unser Essen, nun korrumpern sie die Natur? Ist ihnen denn nichts heilig?

• Deep Green

• Öko-Freaks sind nicht die einzigen unglücklichen Leute. Es braucht eine ganze Menge Ressourcen, um diese Schönheiten herzustellen, und die hat nur ein Kon. Die Mafia fürchtet um ihre Pfründe.

• Cigar Chomper

• Möchtest du da irgendetwas andeuten?

• Secretariat

• Das Haus gewinnt immer, vergiss das nicht.

• Cigar Chomper

• Baumhüpfer und Mafiosi ... das ist mal was Neues.

• Bung

TENNIS

Juni: In einer Erklärung, die gestern die Medien erreichte, übernimmt der Nationale Aktion-Politclub die Verantwortung für das AGE-Roland Garros-Bombenattentat am Sonntag. Die Explosion tötete 10 Menschen, einschließlich des Champions Karl Schneider und des französischen Außenministers Pascal Marat.

Kurt Schneider geriet erstmals 2061 in die Schlagzeilen, als er Wimbledon gewann, nachdem er dem Turnier als Joker beitreten durfte. Der Aufstieg des Orks in den ATP-Rängen war sagenhaft und er gewann bis zu seinem vorzeitigen Ableben 20 Turniere. Sein Leichnam kehrt morgen für eine Beerdigung im engsten Familienkreise nach Berlin zurück. Herr Schneider war 23 Jahre alt und hinterlässt seine Witwe Petra.

Pascal Marat galt als enger Verbündeter von Präsident de Paladines. Er war eine wohlbekannte Gestalt in der europäischen Politik und ein glühender Unterstützer der NEEC. Allgemein sah man ihn als de Paladines Erben an, und sein Tod ist ein schwerer Schlag für die französische Regierung. Monsieur Marat war 52 Jahre alt und lebte ohne Familie.

• Sic semper tyrannis.

• Robespierre

BAHN- UND FELDRENNEN

März: Der 100 Meter-Rekord liegt nun bei 8,9 Sekunden, dank Josephine Simmons' beeindruckender Leistung bei dem Toronto Championship. Die Speed Queen zog einige Verdächtigungen auf sich, aber alle Tests auf Verstärker oder magische Talente fielen negativ aus. Während feministische Gruppen die Verdächtigungen als Schmierenkampagne verurteilten, verbringt Simmons weiterhin ihre freie Zeit auf Goodwill-Touren für die Empowerment Coalition.

• Es wird Zeit für ein neues Vorbild für die jüngere Generation.

• Girl Power

STADTKRIEG

April: Die NAUBL-Oberen untersuchen den Vorwurf eines Regelverstoßes, den die Tsimshian Warriors gegenüber den Lakota Arrows vorbrachten. Die Warriors behaupten, die Kommunikationsausrüstung sei ein eindeutiger Bruch der ISSV-Regeln, in denen klar definiert ist, das externe Hilfe nicht zugelassen sei. Das Team, das bei den Sioux beheimatet ist, streitet alle Vorwürfe ab.

• Ich habe mir diese Dinger einmal angesehen und verstehe, warum die Warriors am heulen sind. Funkhelme mit ultraheißer Verschlüsselung und BattleTac-Option ... Man könnte meinen, sie würden in einen echten Krieg ziehen und nicht in ein Spiel.

• Digital Heroin

• Glaubst du, OMI testet ein paar neue Spielzeuge? Falls dem so ist, hätte ich vielleicht einen Job für dich.

• Nightfire

SPIELLEITERINFORMATIONEN

Kulturschock ist dazu gedacht, dem Spiel durch lebendige kulturelle Elemente Leben einzuhauen. Zum einen bietet es eine Vielzahl von Szenarioideen, zum anderen soll dadurch die geschichtliche Entwicklung der Sechsten Welt vorangetrieben werden. Neben dem Aufbau einer gewissen Atmosphäre und der Entwicklung eines Welthintergrunds kann dieses Kapitel auch für den Entwurf von Abenteuern benutzt werden. Im Folgenden finden sich ein paar zusätzliche Vorschläge, wie man das Material verwenden kann.

ORXPLOITATION

Ist es ein Wendepunkt der etablierten Kultur oder nur eine aufregende Modeerscheinung? Werden Goblin-Rocker ihre kulturelle Identität einfordern, sich gegenseitig bei Bandenkriegen abmetzeln oder ihre Seele an die Medienmaschine verkaufen? Werden Or'zet-Musiker den nötigen öffentlichen Druck auf Saitos Politik ausüben? Sind die Vory dazu gemacht, ein neues Imperium zu schaffen, oder werden sie den anderen Syndikaten einfach nur auf die Zehen latschen und einen Mobkrieg auslösen? Will Malenkin tatsächlich halb-legal werden oder ist Chimera die Rückendeckung von Vory und CrimeTime? Und wie werden sich die Pläne von Humanis auswirken? Welche Antworten man darauf auch finden mag, Orxploitation bleibt ein Phänomen mit einem sichtbaren Einfluss auf die Gesellschaft, obwohl kommerzielle Interessen und kleinliche Konflikte es schon befleckt haben.

Ein Charakter möchte sich vielleicht dem Modetrend anschließen, aber darüber hinaus gibt es noch andere Möglichkeiten, die Runner einzubauen: sie könnten angeheuert werden, um herauszufinden, was mit Robert Page geschehen ist, einen novaheißen Musikstar beschützen, die Tochter einer Connection aus der Prostitution retten oder aber den Vory dabei helfen, Brackhavens Fanatiker abzuwehren. Und zu guter Letzt kann ein Runner natürlich selber Or'zet lernen.

Or'zet-Sprachfertigkeit

Charaktere können Or'zet wie jede andere Sprache lernen, allerdings ist die Sprache immer noch unvollständig und daher schwerer zu erlernen. Darüber hinaus sind Musiker und jugendliche Orks bereits dabei, die Sprache ihren Slangbedürfnissen anzupassen, und so verändert sie sich bereits, während sie sich noch ausbreitet und allgemeine Akzeptanz erfährt.

Im Hinblick auf die Karmakosten zur Verbesserung einer Fertigkeit wird Or'zet wie eine Aktionsfertigkeit behandelt (siehe S. 245, SR3.01D). Beim Einsatz der optionalen Ausbildungsregeln (Seite 50ff., SR-Kompendium) entspricht der Grundmindestwurf zum Zweck einer Reduzierung der Basisausbildung-

zeit dem neuen Fertigkeitswert plus 4. Ein Charakter kann dabei auch nach den üblichen Regeln auf das Intelligenz-Attribut ausweichen. Or'zet-Linguasofts sind im Moment auf Stufe 3 begrenzt.

Zudem können nur Orks und Trolle Or'zet korrekt aussprechen. Andere Metamenschen haben nicht die entsprechende Kieferstruktur und Hauer, die für eine korrekte Betonung notwendig sind, weshalb sie einen Modifikator von +2 auf den Mindestwert addieren, wenn sie Or'zet sprechen. Ein Charakter kann sich Hauer implantieren und den Kiefer chirurgisch verändern lassen, um den Modifikator zu vermeiden, erleidet dann allerdings aufgrund seiner eigentümlichen Erscheinung soziale Nachteile.

Der Spielleiter sollte sicherstellen, dass der Lernprozess eine interessante Erfahrung für den Charakter wird. Statt eines langweiligen Professor in Seattle könnte ein Runner auch einen flüchtigen Forscher aus dem Orkland Community Center in Kalifornien ausfindig machen. Nachdem er ihn San Francisco gefunden hat, muss er ihn noch davon überzeugen, dass er kein Agent des Protektorat ist, was ihm wahrscheinlich am Besten gelingt, indem er gegen Saitos Regime arbeitet.

KON VOGUE

Die Komplexität des Konzern-Chauvinismus fällt in den Bereich der unterschiedlichen Konzern-Wissensfertigkeiten. Ein Charakter mit einer Wissensfertigkeit Mitsuhamu 4 – als Beispiel – hat gute Chancen, die Moderichtungen, die gerade bei den MCT-Angestellten favorisiert werden, zu kennen, ebenso wie er das Belohnungssystem kennt, das MCT für seine Bürger bereithält hat. Die Gebräuche (Konzern)-Fertigkeit spiegelt das Wissen wider, wie man sich in einer gesellschaftlichen Konzernsituation zu verhalten hat, wozu auch gehört, welche Kleidung man trägt, wie man Leute anspricht und ähnliche Konzerngebräuche.

Spielleiter können mit dieser Information ihren Spielern dabei helfen, ein besseres Verständnis dafür zu bekommen, womit sie es zu tun haben, wenn sie gegen einen Kon laufen. In jedem Megakon existiert eine eingeschränkte Form des Nationalismus. Die Mehrheit der Lebenslangen, die für einen Kon arbeiten, glauben inbrünstig an das, wofür sie da arbeiten, oder geben wenigstens vor, daran zu glauben, wenn jemand zusieht. Das schließt auch die Konzern-Connections ein, die ein Charakter haben könnte. Sollte ein Runner nicht sensibel genug gegenüber der Konzernmentalität sein, riskiert er, eine wertvollen Connection zu vergraulen (es sei denn, die Connection ist besonders abgestumpft, zynisch, weltoffen oder einfach nur gegen seinen Konzern eingestellt).

Yuppie-Rotten

Konzerngangs können in jeder öffentlichen Situation eingesetzt werden, wo nationalistische Konzerner eine Rolle spielen. Einige Gangs sind nichts weiter als eine Sammlung konzernorientierter Karrieristen, die für den Namen ihres Konzerns und dessen Image einstehen, besonders wenn sie durch einen antagonistischen Gegner oder Außenstehenden provoziert werden.

Andere Kon-Ganger nehmen sich die Konzernidentität wirklich zu Herzen, zeigen Tätowierungen, Logos und Kon-Farben und fangen mit jeder feindlichen Yuppi-Rotte oder Nicht-Konzerner Ärger an. In der Regel bleiben sie bei verbalen Beleidigungen oder einfachen Schlägereien. Ein paar Yuppie-Rotten haben sich aber auch zu regelrechten kriminellen Elementen entwickelt, die regelrecht Jagd auf Leute außerhalb ihres Kons machen und auch vor Schmuggel, Chip-Handel, Vandalismus, dem Leiten von Prostitutionsringen und sogar Raub und Schutzgelderpressungen keinen Halt machen. Kon-Gangs ziehen sich in der Regel zurück, wenn sie mit erfahrenen Shadowrunnern konfrontiert werden, bleiben gegenüber einem Bürger eines rivalisierenden Konzerns jedoch unnachgiebig.

Durchschnittliches Yuppie-Rotten-Mitglied

Metatyp: Mensch

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	2	4	3	4	4	5,8	—	3

Initiative: 3 +1W6

Würfelpool: Kampf 5

Karmapool/Gefahrenstufe: 2/3

Aktionsfertigkeiten: Knüppel 4, Gebräuche 3 (Konzern 5), Einschüchterung 3, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 4

Wissensfertigkeiten: Konzernpolitik 3, Gesellschaftliche Konzernstruktur 5

Cyberware: Datenbuchse

Szenarioideen:

Hier ein paar Kon Vogue-Szenarioideen, an denen man sich orientieren kann:

Ein Kon möchte herausfinden, ob ihr neuer Exec mit der Konzernphilosophie kompatibel ist. Sie heuern Runner an, um einen Kontakt und zu dem Manager aufzubauen. Sollten die Runner ihn davon überzeugen können, ihnen innerhalb von zwei Wochen vertrauliche Informationen mitzuteilen, bekommen sie das Doppelte dessen, für das sie ursprünglich angeheuert wurden. Es bedeutet aber auch das Ende des Managers, der aus dem Weg geschafft wird, falls die Runner Erfolg haben.

Kelis Samuels hat einen Fehler gemacht. Er hatte nicht erwartet, dass irgendjemand von seinem Wochenend-Rendezvous mit dem Mädchen von Yamatetsu erfahren würde. Das Treffen mit jemandem von einem anderen Kon hat sein persönliches Ranking deutlich nach unten verschoben und wahrscheinlich seine Chancen auf einen Job innerhalb der Erwerbsabteilung zunichte gemacht. Er versucht nun, sich auf die Schnelle ein paar Punkte zu verdienen. Seine Verabredung hatte erwähnt, dass eine Yamatetsu-Yuppie-Rotte dabei ist, in eine der Wohnenklaven des Kons einzubrechen und dort Ärger zu machen. Wenn er herausfinden kann, was sie planen, und es stoppen könnte, würde man ihm sein kleines Stelldichein vielleicht vergeben. Er heuert Runner an, der Information auf den Grund zu gehen.



erwarte das unerwartete!

“Der Markt überschüttet uns tagtäglich mit neuem Spielzeug, Omae. Neue Wundergeräte, die auch im besten Sicherheitssystem noch eine Lücke finden, coole neue Knarren, mit denen du deine Feinde zerlöten kannst, und tödliche neue Adepten-Tricks. Du kannst nur versuchen, so gut wie möglich mit dem Schritt zu halten, was da auf dich zukommt, oder du wirst zum nächsten traurigen Eintrag in den Sterbeanzeigen.”

State of the Art 2064.01D schildert die umwälzenden Neuentwicklungen in fünf Bereichen der Shadowrun-Welt. Es zeigt den aktuellen Stand der Polizeitechnologie, die Polizeitaktiken und den Gefängnisalltag und legt die geheimnisvolle Welt der Spionage offen. Die Besonderheiten der europäischen Magie werden ebenso beschrieben wie die neuen Pfade, Kräfte und metamagischen Fähigkeiten der Ki-Adepten. Abschließend zeigt es die neuesten Trends der Mainstream-Kultur, der Unterhaltung und des Sports auf – natürlich immer mit einem Blick auf mögliche Schattenoperationen. Die Kapitel enthalten neue Ausrüstungsstücke, Techniken und Regeln für Spieler und Spielleiter.

Voll kompatibel zu Shadowrun 3.01D.

22006

€ 23,00 • CHF 40,30



SHADOWRUN

FANPRO

SHADOWRUN ® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizkids Inc.
Copyright © 2004 by Fantasy Productions, Erkrath, Germany. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 3-89064-762-6

9 783890 647623

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!

