

NORDAMERIKA IN DEN SCHATTEN



FANPRO®

Nordamerika in den Schatten

Von John Brudenell, Rob Boyle, Elissa Carey, Alexandre van Chestein, Davidson Cole, Andy Frades, Aaron John, Steve Kenson, Robert Kyde, Jason Levine, Michelle Lyons, Ken Peters, Diane Piron-Gelman, John Schmidt, Jennifer Steele, Jon Szeto

Übersetzung ins Deutsche: Jochen Hinderks (www.credstick.de), PDF-Aufbereitung: Christian Lonsing

Illustrationen: Joel Biske, Marko Djurdjevic, Chris Martinez, Larry McDougal, Jim Nelson, RK Post, Steve Prescott, Marc Sasso, Klaus Schwerinski, Shane White

EINLEITUNG

DER GESPALTENE KONTINENT

Gründung: Der Vertrag von Denver

Interne Teilungen

Umsiedlung und Angleichung

Reservate der Anglo-Amerikaner

Der Souveräne Stammesrat

Der Rat heute

Gipfeltreffen

ALGONKIAN-MANITOU COUNCIL

Eine geteilte Nation

Der Bombenleger

Der Hudson Bay Zwischenfall

Die aktuelle Krise

Drei Häuptlinge, kein Volk

Zivile Gewalt

Militärische Gewalt

Gerichtliche Gewalt und Auslandsbeziehungen

Das Volk

Der Manitou Council

Manitou Stammesland

Der Innere Manitou Council

Außerhalb der Manitou-Gebiete

Die Großstädte

Grenzregionen

Thunder Bay: Blitz und Donnerstag

Die überlegene Seite

Die Händler

Die Lakehead Universität

ATHABASKAN COUNCIL

Leben an der äußersten Grenze

Kulturelle Extreme

Die Matrix von Athabaska

Ratsregierung

Gesetzesvollstreckung

Business as usual

Das Athabaskan Öl: Schwarzes Gold

Schattenspiele

Heimlicher Handel

Gaias Armeen

Interessante Orte

Anchorage

Edmonton

Fairbanks

Kodiak Island

Nome

Geschichten am Feuer

Tierwelt

Orte der Macht

DENVER: DIE STADT DES VERTRAGS

Unter den Schwingen des Drachen

Der Rat von Denver

Ghostwalker

Die Verwaltungsebene

Die Zone Defense Force

„Ladies und Gentlemen - Die Drachen“

Der CAS-Sektor

Los Espejos

Der Pueblo-Sektor

Orte von Bedeutung

Der Sioux-Sektor

Das Sioux Hub

Der UCAS-Sektor

Orte von Bedeutung

Der Ute-Sektor

Der Lakeside Vergnügungspark

FREISTAAT KALIFORNIEN

Northern Crescent: Mit dem Feind ins Bett gehen?

Redding

Die Shasta Enklave

Zigeunerbanden

Konzernmitspieler

Wasserdiebstahl und Schmuggel

Central Valley: Interessante Zeiten

Sacramento: Ground Zero

Chico-Oroville: Wache vor Invasionen

Stadt an der Bucht

San Francisco

Oakland/Berkeley

Aufräumen in Big Sur

Die Mojave Wüste: Wildgewordene Magie

Wer macht was

Größere bewohnte Gebiete

Magische Orte

KONFÖDERATION AMERIKANISCHER STAATEN

Geschichte: Amerika Süd

Warum der Süden sich wieder abspaltete

Wahre Amerikaner

Politik

Die Wahre Amerikanische Koalition

Wahre Südstaatler

Regierung

Die ERLA

Das DSI

Das DDI

Konföderiertes Militär

Ein Streifzug durch Dixie

Atlanta

Die Golfküste
Texas
Die UCAS-Grenze

PUEBLO CORPORATE COUNCIL
Geschichte einer digitalen Oase
Die Macht hinter dem Thron
Mord in der Kathedrale

Der Konzernrat
Konzernanteile
Geschäftspflege
Extraterritorialität

Wer ist wer in Pueblo?
Das Scheitern der Stämme
Anglo-Amerikaner
Der Vorstand
Die Kachina-Gesellschaft
Die Koshari

Interessante Orte
Santa Fe
Albuquerque
Ost Pueblo
Phoenix

California Dreamin´
Gefallene Engel
Ein Geschäft, das Sie nicht ablehnen können
Hurra für Hollywood
UCLA
El Infierno: Die Hölle auf Erden

REPUBLIK QUÉBEC
Geschichte
Aktuelle Politik: Wachablösung

Die Parteien
Démocrates Mondains
Parti Québécois
Die kleineren Parteien
Cross
Die Gendarmerie

Unternehmenszonen
Der Québec City Metroplex
Die Sehenswürdigkeiten
Die Geschäfte
Die Macht

Montréal
Industrie
Kriminalität

Biker Gangs
Die Hellsouls
Die Spine Breakers
Die Devil Riders

Le Bouclier des Laurentides
Strom in der Wildnis
Kopfgeldjagd

SALISH-SHIDHE COUNCIL
Immer und immer wieder
Turbulente Anfänge
Aktuelle Ereignisse

Der Grenzkrieg mit Tsimshian
Der Aufbau
Zusammenstöße und Kriegsverbrechen
Die momentane Situation
Das Salish-Militär

Die Konzernbande
Eibisu Biomechanics
Gaeatronics
Kyuusei Biomedical

Pacific Cybernetics Incorporated
Universal Omnitech

Schmugglers Ratgeber für die Salish
Rein- und Rauskommen
Vancouver: Passage zu den Salish
Das Kaskadengebirge:
Zwischenstopp für Schmuggler
Boise: Das Tor zum Tir

SIOUX NATION
Bei den Sioux
Die Stämme
Der Rat der Sioux
Spannungen an der UCAS-Grenze

Eine militarisierte Gesellschaft
Das Amt für militärische Angelegenheiten
Die Sioux Special Forces (Wildcats)
Matrix-Kriegsbande

Sehenswerte Orte
Cheyenne
Der Teufelsturm
Die Black Hills, Yellowstone und die Badlands
Geisterstädte
Die Sioux Matrix

Geschäfte unter dem weiten Himmel
Ares
DocWagon
Gaeatronics
High Plains Coding
Mesametric
Native American Broadcasting Service
Shiawase
Wind River Corporation

Schatten bei den Sioux
Die Lakota Mafia
Gangs
Henequen

TIR TAIRNGIRE
Lektionen in Ökonomie
Wie man Blut aus Steinen presst

Rebellen auf den Zinnen
Organisation
Fraktionen
Aktivitäten

Die Elite der Macht
Der Hohe Prinz („Se´Har Maera“)
Der Prinzenrat („Ele Arandur“)
Die Sternenkammer („Se´Ranshae Elenva“)
Paladine

Die neue Wirtschaft
Telestrian Industries
New Dawn Corporation
Williamette Compustat
Andalusian Light Industries

Tourismus auf Schattenart
Portland („Cara´Sir“)

TSIMSHIAN
Die Arbeit für den Teufel erledigen
Der Großhäuptling und die Fortschrittspartei
Die Oppositionsparteien
MCT Tsimshian

Leben in der Hölle
Eine geteilte Nation
Der Kessel kocht über
Kontrolle über die Medien
Extreme Bestrafung

Kriegsfieber**Vergiftetes Land****Das schattige Tsimshian**

Organisiertes Verbrechen

Schattenlaufen

Die schnelle Tour durch die Schatten

UTE NATION**Zustand der Verwirrung**

Ökonomische Hauerei

Vereint stehen wir

Macht oben, Macht unten

Regierungsclowns

Union der einheimischen Arbeiter

Konzerninteressen, fremde Interessen

Heilige und Sünder

Salt Lake City

Las Vegas

Heimat an der Grenze

Grand Canyon

VEREINIGTE KANADISCHE UND**AMERIKANISCHE STAATEN****Zur Lage der Nation****Land der Freien, Heimat der Tapferen**

Die UCAS-Regierung

Gesetzesvollstreckung

Wirtschaft

Federal District of Columbia

Das politische Spiel

Schatten in DeeCee

Hot Spots

Der Nordost-Korridor

Boston

New York City

Prince Edward Island

Die Region Great Lakes

Chicago

Detroit

Toronto

Das Binnenland

Minneapolis-St. Paul

St. Louis

SPIELINFORMATIONEN**Wie benutzt man Nordamerika in den Schatten****Algonkian-Manitou Council**

Ein- und Ausreise

Running im AMC

Gesetzlosigkeit im AMC

Athabaskan Council

Ein- und Ausreise

Running in Athabaska

Die Matrix von Athabaska

Der Seewolf

Denali und Harding

Sage

Denver

Ein- und Ausreise

Running in Denver

Große Höhe

Freistaat Kalifornien

Ein- und Ausreise

Running in CalFree

Kalifornische Magie

Die CAS

Ein- und Ausreise

Running in der CAS

Pueblo Corporate Council

Ein- und Ausreise

Running im PCC

Pueblo Gitter

Magie im PCC

Québec

Ein- und Ausreise

Running in Québec

Salish-Shidhe Council

Ein- und Ausreise

Running im SSC

Sioux

Ein- und Ausreise

Running in der Sioux Nation

Der Teufelsturm

Taliskrämerei

Tir Tairngire

Ein- und Ausreise

Running im Tir

Vorurteile im Tir

Tsimshian

Ein- und Ausreise

Running in Tsimshian

Kulturelle Vorurteile

Toxischer Schock

Ute

Ein- und Ausreise

Running in der Ute Nation

Vorurteile der Ute

Magie der Ute

Die UCAS

Ein- und Ausreise

Running in den UCAS

Magie in den UCAS

Grenzübergänge

Überquerung von Checkpoints

Über die Grenze rennen

EINLEITUNG

Nordamerika in den Schatten konzentriert sich auf die dreizehn Nationen und Stadtstaaten, die den nordamerikanischen Kontinent im *Shadowrun* Universum bedecken. Es ist August 2062, und die Staaten spüren immer noch die Nachbeben des Halleyschen Kometen und des fünfzigsten Jahrestages des Erwachens, nicht zu vergessen Ereignisse wie den Konzernkrieg und den Tod Dunkelzahns. Dieses Buch aktualisiert altes Material, das zu diesen Nationen erschienen ist und beschreibt die verschiedenen Umwälzungen, Krisen und Machtverschiebungen, die jede davon intern beeinflussen. Einige Details sind Fortsetzungen bestehender Handlungsstränge und Storybögen, während andere komplett neu sind und vorher noch nie in der Welt von *Shadowrun* beschrieben wurden.

Nordamerika in den Schatten wird als eine Reihe elektronischer Dokumente präsentiert, die von Captain Chaos, dem SysOp des großen Shadowland Archivs und Data Havens gepostet werden - der Quelle Nummer Eins für Shadowrunner, die wissen wollen, was in der Welt von *Shadowrun* vorgeht. Die Dokumente schildern aus der Sicht eines Shadowrunners, zum Nutzen anderer Shadowrunner. Diese Quellen sind alle einzigartig in ihrer Sichtweise und Perspektive, beeinflusst von ihren eigenen besonderen Vorurteilen und Interessen. Jeder Artikel wird durch laufende Kommentare von anderen Schattenpersonen komplettiert, die den ursprünglichen Post ergänzen, überarbeiten oder ihm widersprechen. Solche eingefügten Kommentare fügen den präsentierten Informationen versteckte Anspielungen, Behauptungen, Meinungen, Gerüchte, Missverständnisse, Desinformationen, Lügen und manchmal sogar die Wahrheit hinzu. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, zu entscheiden, welche Informationen korrekt und welche nur Füllstoff sind, passend zu seinem jeweiligen Spiel.

Das erste Dokument, *Der gespaltene Kontinent*, berührt einige Schlüsselaspekte, die sich auf die wichtigsten Ereignisse in der jüngeren nordamerikanischen Vergangenheit beziehen - den Geistertanzkrieg und den Vertrag von Denver. Es beschreibt die Bedingungen des Vertrages und die Auswirkungen der Teilung des Kontinents, besonders was die internen Teilungen der Native American Nations (NAN) und die Angleichung der Anglo-Amerikaner betrifft. Außerdem streift es kurz den Souveränen Stammesrat (SSR), sowohl in seiner Vorgeschichte als auch in der heutigen Situation.

Die folgenden Kapitel beschreiben jede Nation im Detail, einschließlich aktueller Ereignisse, Power Player, Schlüsselorte, Figuren der Unterwelt und der Dinge, die erledigt werden müssen:

Algonkian-Manitou Council: Diese ruhige NAN-Nation befindet sich gerade am Rande eines Bürgerkrieges, nun da die Manitou-Stämme, die sich vom AMC lossagen wollen, ihre Einsätze erhöhen.

Athabaskan Council: Dieser kalte NAN-Schmuggler-Zufluchtsort ist für seine natürliche Schönheit und seine natürlichen Ressourcen bekannt - und außerdem Ground Zero für Konflikte zwischen den Megakons und Ökoaktivisten.

Freistaat Kalifornien: Einst unabhängig ist dieser Staat nun fast vollständig von den desertierten Truppen General Saitos besetzt, während sich der Rest vor der kommenden Invasion duckt.

Die Konföderation Amerikanischer Staaten: Dies ist nicht mehr der Süden aus den „guten alten Tagen“, sondern eine Bastion politischer Intrigen und eine Bewegung, um die „amerikanischen“ Ideale zurückzufordern.

Denver: Jetzt, unter der Kontrolle des Großen Drachen Ghostwalker, sind die Allianzen im Untergrund dieser geteilten Stadt in Bewegung, um sich dem neuen Chef anzupassen.

Pueblo Corporate Council: Dieser NAN-Staat ist eine erfolgreiche Kombination aus moderner Technologie und traditioneller Magie, aber eine Spaltung in den oberen Etagen der Macht bedroht die Stabilität der Nation.

Québec: Ein beliebtes neues Regime droht, die französischsprachige Vorherrschaft zu beenden und versetzt das Land dadurch in Aufruhr.

Salish-Shidhe Council: Ein NAN-Staat, der für seine Stammesautonomie und die Unterstützung von Schmugglern bekannt ist und in einen bitteren Grenzkonflikt mit Tsimshian verwickelt ist.

Sioux: Dieser militärische Staat beschützt wachsam die NAN und den Souveränen Stammesrat (SSR) gegen Angriffe von außen, während innen das Schattengeschäft durch Spionage boomt.

Tir Tairngire: Diese Elfennation leidet unter ihrer Isolationspolitik. Ein bevorstehender wirtschaftlicher Zusammenbruch hat für eine wachsende Menge verärgelter Leute gesorgt und die Prinzen dazu gezwungen, die Grenzen zu öffnen.

Tsimshian: Dieser repressive Polizeistaat hat den Megakons gestattet, sein Land ohne Einschränkung auszubeuten. Nun bekommt er die Konsequenzen seiner kurzfristigen Gier zu spüren.

Vereinigte Kanadische und Amerikanische Staaten: Obwohl schwer erschüttert von den Ereignissen des letzten Jahrzehnts, ist diese abwechslungsreiche Nation auf dem Weg der Genesung.

Ute: Dieses anglophobische NAN-Land leidet unter verheerendem Wetter und wirtschaftlicher Instabilität, doch die gegenwärtigen Mächte sind gelähmt, bis ein neuer Katalysator mit dem System aufräumen kann.

Nach diesen Kapiteln bietet die Rubrik *Spielinformationen* Details darüber, wie man in jede der Nationen ein- und wieder ausreisen kann, ebenso wie man jede Nation in seiner *Shadowrun* Kampagne verwenden kann. Außerdem bietet dieses Kapitel Informationen zur Überquerung von Grenzen - auf legale oder auf andere Weise.

DER GESPALTENE KONTINENT

Bei all den Veränderungen, die in letzter Zeit geschehen sind, dachte ich, es wäre wieder einmal an der Zeit, die Schatten des nordamerikanischen Kontinents zu besuchen. Die meisten Stammgäste des Shadowland sind in diesem sich ausbreitenden Chaos von Flickenteppich-Staaten zu Hause, doch ich bin immer noch erstaunt, wie wenig manche von uns doch über die Leute auf der anderen Seite irgendeiner zufällig gezogenen Grenze wissen. Der ganze Kontinent ist immer noch ein Schmelztiegel der Kulturen; jede Gegend hat ihren bestimmten Stil, ihre Traditionen und Eigentümlichkeiten, nicht zu vergessen Gesetze und Machthaber. Viel zu leicht läuft man in Situationen hinein, über die man nichts weiß; man verstößt gegen die Etikette oder tritt dem Boss des örtlichen Mobs auf die Füße. Also tut uns allen einen Gefallen und lest euch diese Sammlung durch, damit ihr wenigstens eine Vorstellung davon habt, was euch hier und dort erwartet. Und wenn ihr wisst, dass ihr an einen bestimmten Ort reist, stellt Nachforschungen an - es werden sicherlich Lücken in diesen Daten sein, und wenn ihr nicht aufpasst, fallt ihr in eine davon hinein.

Ich habe diese Zusammenstellung von Daten nach Staaten aufgegliedert. Natürlich wäre die Sammlung nicht vollständig ohne ein wenig Hintergrundgeschichte, um zu erklären, wie wir dahin gekommen sind, wo wir heute stehen - die reine Wahrheit, im Gegensatz zu all dem verbreiteten Quatsch, der sich hinter der Maske der allgemeinen Geschichte für die Massen verbirgt. Anstatt alle bedeutenderen Ereignisse neu aufzutischen, von denen wir schon wissen, wie etwa der Crash oder die Nacht des Zorns, dachte ich, es wäre besser, sich darauf zu konzentrieren, wie genau die NAN entstanden und wie der Vertrag von Denver den Kontinent gespalten hat. Mehr als jede andere Zeit prägte und formte diese die politische Landschaft Nordamerikas. Entscheidungen wurden getroffen und in großem Umfang durchgeführt, mit weitreichenden Auswirkungen. Einige sorgten für Feindseligkeiten und Groll, die bis heute andauern. Es ist wichtig, die Fakten dahinter zu kennen, damit ihr nicht in der Schusslinie steht, wenn die Schießerei ausbricht.

Schließlich habe ich eine Bekanntschaft von mir kontaktiert, um mit einem kleinen Auffrischkurs für uns zu beginnen. Mit diesem Thema ist mein Kontakt besonders vertraut, da sie es bereits länger studiert hat als es die meisten von euch gibt. Erinnerung daran, dass jene, die ihre Geschichte nicht kennen, dazu verdammt sind, ein Opfer davon zu werden, besonders in den Schatten. Viel Spaß.

> Captain Chaos

übertragen: 14.August 2062 um 15:00:53 (PST)

von Ayita Brightsong

Bevor ich mit der Geschichtsstunde beginne, um die mich Captain Chaos gebeten hat, gestattet mir, mich vorzustellen. Ich bin eine Aniyunwiya, oder Tsa-la-gi. Das ist Cherokee, für alle Nicht-Indianer da draußen. Ich bin eine Bürgerin der Sioux Nation und habe Karriere mit dem Studium der Entstehung und dem Fortgang der Native American Nations (NAN) gemacht. Wie jeder Geschichtsstudent habe auch ich meine eigene Perspektive und meine eigenen Neigungen zu dem, was passiert ist und wie es passierte. Ich will

versuchen, mich auf die Fakten zu beschränken und einige Illusionen und falsche Behauptungen der Vergangenheit zu zerstreuen. Ich bin jedoch nicht unvoreingenommen, also solltet ihr alles, was ich sage, nur als eine Meinung betrachten. Prüft die Fakten, die ich euch präsentiere und zieht eure eigenen Schlüsse.

> Ayita Brightsong ist eine weise Frau, eine Wolfsschamanin, die eine Menge Macht besitzt. Sie lehrt Geschichte an der Universität von Cheyenne. Sie hat eine ruhige, aber hartnäckige Bewegung angeführt, um mehr Anerkennung ihres Stammes innerhalb der Sioux Regierung durchzusetzen. Sie war noch ein Kind, als die Umerziehungslager aufkamen, also hat sie viel von dem, was sie erzählt, selbst miterlebt. Eine gute Wahl, Captain.

> Rising Eagle

Ich beginne mit dieser Einleitung, da viele vorher veröffentlichte historische Untersuchungen äußerst unzuverlässig waren. Ihr müsst wissen, dass die Verleger, um exklusive Anerkennung in den NAN zu bekommen und Zugang zu Berichten, Regierungsvertretern, Städten und Reise Genehmigungen zu erhalten, gezwungen wurden, dem Souveränen Stammesrat (SSR) ihren Beifall zu zollen. Die Bürokraten des SSR sind dafür bekannt, Berichte zu zensurieren, neu zu schreiben und ordentlich abzuändern, um die NAN zu verherrlichen und Lügen über die Gegner des SSR zu verbreiten.

> Nehmt zum Beispiel die Danchecker Fibel über die Native American Nations Reihe. Dancheckers Manuskript wurde in den Händen des SSR mit gewaltigen Änderungen versehen, und im Gegenzug erhielten Danchecker und sein Verleger einen ganzen Haufen Wechselgeld („Bewilligungen“), um ihr kreatives Gewissen zu erleichtern. Dieses gute Stück NAN Propaganda ist für die meisten Missverständnisse über die NAN heutzutage verantwortlich.

> Nuyen Nick

> Und wer will da behaupten, die Amerindianer hätten nie die Wege des Weißen Mannes gelernt, hmm?

> Anglo

> Weißt du, dein Skalp würde sich prima an meiner Wand machen, Blasshaut.

> Black Horse

Manche historischen Berichte haben die Informationen auch einseitig auf einen Stamm ausgerichtet, auf Kosten eines anderen. In einigen Fällen sind Stämme komplett aus dem Bericht gestrichen worden. Vor etwa einem Jahrzehnt beispielsweise lief die Sioux Nation Gefahr, auseinander zu brechen, weil ein klarer Anführer unter den Stämmen fehlte. Wir, damals als die „Fünf zivilisierten Stämme“ bekannt, sprangen damals für die Sioux in die Bresche, um den Rat zu unterstützen, die Regierung zu stabilisieren die Nation als Ganzes zu stärken. Doch die Sioux versuchten, das Wahlrecht des Cherokee Stammes an sich zu reißen, indem sie in vielen „offiziellen“ Berichten behaupteten, unsere Stärke sei ein Teil ihres eigenen Stammes, um ihren Stamm zu legitimieren. Offiziell unserer Identität und unseres ehemaligen Landes beraubt, sahen wir uns seither gezwungen, um unser eigenes Erbe zu kämpfen.

> Brightsong führt hier ihren privaten Feldzug, für diejenigen, die versucht sind, ihr zu glauben. Sie mag eine Bürgerin der Sioux Nation sein, aber sie ist ebenfalls eine bekannte Regimekritikerin, die Verbindungen zu mehr als einer subversiven Gruppe hat, die den Umsturz der NAN plant - besonders die Yvwi-Terrorgruppe. Denkt daran, Kojoten können wie Wölfe aussehen, wenn man nicht aufmerksam genug ist.

> Sequoyah

> Die Yvwi sind eine friedliche Gruppe, die gegen die Korruption und Ungerechtigkeit protestiert, von der es in der Sioux Nation so viel gibt. Ich bin eine alte Frau, Sequoyah. Verschwende nicht meine Zeit mit diesem Gefasel. Und beim nächsten Mal such dir einen Namen aus, der sich von deinem eigenen Stamm ableitet, anstatt einen von uns zu stehlen.

> Brightsong

Dennoch hat Captain Chaos mich nicht darum gebeten, meine persönlichen Angelegenheiten hier zu vertiefen, also mache ich weiter. Ich bin sicher, dass mein Standpunkt klar geworden ist - heutzutage sind alle Daten verdächtig, wenn man der Quelle nicht vollkommen vertraut.

> Soviel zum Thema Stammeseinigkeit, selbst in einem einzelnen Land.

> Anglo

> Was hast du erwartet? Vor der Jahrhundertwende waren das alles unabhängige „Nationen“ mit ihren eigenen Gesetzen, Schulen, Religionen und Kulturen. Manche hatten sogar ihr eigenes Land, manchmal verbunden mit lukrativen Mineral-Schürfrechten. Du kannst nicht einfach glauben, dass sie, nur weil sie alle Stammesangehörige sind, ihre Unabhängigkeit dafür aufgeben, eine vereinigte Front zu präsentieren. Sie lebten alle jahrhundertlang zu ihren eigenen Bedingungen, bevor die Europäer auf diesen Kontinent kamen. Es überrascht mich, dass du erwartest, dass sie nun damit aufhören.

> Holly

GRÜNDUNG: DER VERTRAG VON DENVER

Ich will diese Diskussion mit dem Vertrag von Denver beginnen, dem Punkt, der den Beginn der Native American Nations markiert. Während die Ereignisse, die ihm vorangingen, wichtige Katalysatoren für den Vertrag lieferten, sind sie Allgemeinwissen und beeinflussen nicht direkt die NAN. In Anbetracht des Publikums dieser Lektüre werde ich mich an die Aspekte halten, die wahrscheinlich am wichtigsten sind.

> Nicht direkt beeinflussen? Was ist mit dem Großen Geistertanz?

> Coyote Pup

> Der Geistertanz, so wichtig er auch war, war nicht der Beginn der NAN. Übrigens kannst du dir jederzeit fünfzig Fantastillionen Artikel zu diesem Thema anschauen - nicht zu vergessen drei SIGs hier im Shadowland - wenn du Informationen darüber willst. Einige von uns haben sie schon vernommen.

> Prickly Pear

Außerdem überspringe ich die Bedingungen, die sich mit Seattle und Denver befassen. Die Aufteilung von Denver und die Wiederanerkennung Seattles als US Stadt liegen außerhalb des Blickfelds dieser Diskussion; auch über sie ist an anderer Stelle bereits ausführlich berichtet worden.

Nach den Ereignissen von 2017 und der Einstellung der Feindseligkeiten, die darauf folgte, trafen sich die Führer der Regierungen der Vereinigten Staaten und Kanadas mit dem Präsidenten Aztlans und Repräsentanten der Souveränitätsbewegung der amerikanischen Ureinwohner, um sich auf die Bedingungen für den Frieden und die Errichtung der NAN zu einigen. Nach fast einem Monat von Gesprächen der verschiedenen Repräsentanten und ihrer Rechtsberater wurde der Vertrag am 25. Januar 2018 unterzeichnet.

Der Vertrag von Denver selbst ist nur zehn Seiten lang, doch dies sind wahrscheinlich die einflussreichsten zehn Seiten, die in diesem Jahrhundert geschrieben wurden.

> Das ist komplett falsch. Der Vertrag nimmt etwa 50 Gigapulse Speicher ein. Er ist echt verdammt groß. Ich will gar nicht darüber nachdenken, wie viele gedruckte Seiten das sind.

> Liberty Belle

> Nein, sie hat Recht. Die rechtlichen Feinheiten, die sich damit befassen, wie genau Denver aufzuteilen ist und wer welches Land bekommt und wo die Grenzen liegen sollen etc., ebenso wie die Frage, wie und warum und wofür alles getan werden soll, nehmen so viel Raum ein. Dies steht jedoch nicht in dem Vertrag; es steht in angehängten Dokumenten, die technisch gesehen getrennt davon sind. Der Vertrag an sich ist ziemlich simpel, zumindest oberflächlich betrachtet.

> Holly

Die Bedingungen des Vertrags von Denver lauten wie folgt:

- Die Abtretung des Großteils des westlichen Nordamerika an die Native American Nations zum Zweck der Formierung ihrer eigenen unabhängigen Nationen.
- Die Aufstellung und fortwährende Anerkennung der Rechtmäßigkeit der Native American Nations; im Einzelnen die Sioux Nation, den Pueblo Council, den Salish Council, die Ute Nation, den Algonkian Council, den Athabaskan Council, die Trans-Polar Aleuten Nation und die Nation Tsimshian.
- Die Einrichtung des Souveränen Stammesrates als das internationale kollektive regulierende Organ der Native American Nations, mit den Pflichten und Verantwortungen, mit denen der Rat betraut wird.
- Die Umsiedelung aller Bürger der Vereinigten Staaten und Kanadas, die nicht für eine NAN-Staatsbürgerschaft in Frage kommen, aus den Gebieten, die an die Native American Nations abgegeben wurden, innerhalb eines Zeitraumes von zehn Jahren.
- Die Errichtung reservierter Gebiete innerhalb der Native American Nations als Wohnort für diejenigen Leute, die auf NAN-Territorium bleiben möchten, die aber für eine NAN-Staatsbürgerschaft zu diesem Zeitpunkt nicht in Frage kommen.
- Die Etablierung Seattles als extraterritoriale Erweiterung der Vereinigten Staaten von Amerika, mit der Ausnahme von Mercer Island, welche von nun an dem Salish-Shidhe Council überlassen wird

Bedeutende Ereignisse in der Geschichte Nordamerikas

2002-2008: Der Rohstofffrausch - mit der Unterstützung der Regierung beginnen die Konzerne damit, die natürlichen Rohstoffe, die vorher durch Reservate der Ureinwohner oder Bundesparks geschützt waren, zu verschlingen.

2009: Die Sovereign American Indian Movement (SAIM) reagiert auf Angriffe der Konzerne und kapert die Abschussrampe einer Shiloh-Atomrakete, was zu dem „Lone Eagle“ Zwischenfall führt.

2009: Das Umerziehungs- und Umsiedlungsgesetz wird in den Vereinigten Staaten verabschiedet (und ein ähnliches Gesetz in Kanada).

2010: Tausende von amerikanischen Ureinwohnern werden interniert.

2010: VITAS schlägt zu, bis zum Ende des Jahres sterben 25 Prozent der Bevölkerung.

31. Oktober 2010: Québec sagt sich von Kanada los und wird eine Republik.

2011: Die Ungeklärte Genetische Expression bringt Zwerge und Elfen hervor. Das Erwachen folgt bald darauf.

24. Dezember 2011: Daniel „Howling Coyote“ Coleman führt einen Aufstand im Umerziehungslager in Abilene an

2014: Howling Coyote gibt die Formierung des Souveränen Stammesrates (SSR) und die der Native American Nations (NAN) bekannt und behauptet, für den Ausbruch des Redondo Peak und andere magische Angriffe verantwortlich zu sein. Im Geistertanzkrieg wird es ernst.

2016: Die Vereinigten Staaten bestätigen eine Resolution zur Ausrottung aller Stämme der amerikanischen Ureinwohner.

2018: Die USA und Kanada ergeben sich dem SSR und der Vertrag von Denver, der die Souveränität der NAN über einen großen Teil Nordamerikas anerkennt, wird unterzeichnet.

2021: Die Goblinisierung bringt Orks und Trolle hervor.

2029: Der Crash setzt die Computernetzwerke der Welt außer Gefecht.

15. Oktober 2030: Die Überreste der USA und Kanadas fusionieren und formieren die UCAS.

2034: Mehrere Südstaaten spalten sich von den UCAS ab und werden zu den CAS. Südflorida tritt der Karibischen Liga bei.

2035: Tir Tairngire gibt seine Unabhängigkeit vom Salish-Shidhe Council bekannt.

2036-2037: Kalifornien trennt sich ab und wird zum Freistaat Kalifornien, wobei im Norden Gebiete an Tir Tairngire, im Süden Gebiete an Aztlan verloren gehen. Kaiserlich Japanische Marines landen an der Bucht.

2037: Tsimshian zieht sich formell aus dem SSR und den NAN zurück.

27. Februar 2039: Die Nacht des Zorns - Gewalt entbrennt zwischen Menschen und Metamenschen auf der ganzen Welt.

2058-2060: Der Konzernkrieg erschüttert die Welt.

2061: Das Jahr des Kometen, wobei der Halleysche Komet an der Erde vorbeizieht. Außerdem der fünfzigste Jahrestag des Erwachens.

und in Council Island umbenannt wird, zum Zwecke der Einrichtung von Botschaften der Native American Nations für die Vereinigten Staaten.

- Die Einrichtung des Rates von Denver als Organ zur Überwachung der Ausführung des Vertrages von Denver und zur Regierung der Stadt Denver, von nun an Front Range Free Zone genannt, sowie die Aufteilung der Kontrolle über die Front Range Free Zone unter den Unterzeichnern des Vertrags, die Interessen in diesem Gebiet teilen; im Einzelnen Aztlan, der Pueblo Council, die Sioux Nation, die Vereinigten Staaten und die Ute Nation.

> Wisst ihr, diese ganze Sache ist doch großer Mist. Ich meine, schaut euch das doch mal an. Das ist wahrscheinlich die unverantwortlichste politische Entscheidung in der Geschichte der Vereinigten Staaten. Es hätte ein Kompromiss sein sollen, nicht die Bedingungen für die Kapitulation der alten USA. Verdammte Politiker.

> Gloryhound

> Ja, als ob du dabei gewesen wärest. Als ob der Redondo Peak deine besten Forscher begraben hätte. Als ob jede Waffe in deinem Arsenal nicht gerade zum Schweigen gebracht worden wäre. Jetzt komm schon drüber hinweg. Sie haben getan, was sie konnten, mit dem, was ihnen zur Verfügung stand. Niemand will Krieg, besonders in der eigenen Heimatstadt.

> Aunt Acid

> Mal abgesehen von der leichten Verstimmung, ich denke, an dem, was Gloryhound sagt, ist was dran. Jeder schwärmt davon, was für ein erstaunlicher Kompromiss dieser Vertrag war, aber ich weiß nicht, ob ich das auch glauben kann. War Jarman wirklich so inkompetent? Es würde mich nicht wundern zu sehen, dass noch etwas anderes zu jener Zeit vor sich ging. Es kommt mir einfach komisch vor.

> Liberty Belle

> Wenn du wirklich interessiert bist, habe ich ein paar Informationen für dich, die einen zweiten Blick wert sind. Schick eine Nachricht an mein Postfach beim Nexus und wir vereinbaren ein Treffen.

> Jacob

> Yeah, und vielleicht legt er noch das Geheimnis der Ermordung von JFK und Jetblacks geheimen Aufenthaltsort drauf.

> Sidewinder

> Wer ist JFK?

> Little Feather

> Eine alte Geschichte aus einer anderen Nation, Bruder. Nichts, worum wir uns sorgen müssen.

> Two-Fists

Interne Teilungen

Die erste Bedingung des Vertrages, die wir diskutieren wollen, befasst sich mit der Einrichtung der einzelnen Native American Nations. Das war ein heißes Eisen innerhalb der NAN, eines, mit dem nur Howling Coyote umgehen konnte. Es zeugt von seinen Fähigkeiten, dass die Aufteilung schon so lange besteht, obwohl sie sich mit so vielen krass entgegengesetzten Ansichten konfrontiert sieht. Die Aufteilung der NAN in einzelne Gruppen, jede davon mit einer bestimmten Anzahl von Stämmen, die vor dem Großen Geistertanz vielleicht nichts gemeinsam hatten, war eine heikle Angelegenheit. Es gab viele Stämme, besonders die größeren, die forderten, dass jedem Stamm sein eigenes Land zugestanden würde und einen unabhängigen Nationalstatus behielte. Die USA unterstützten diesen Vorschlag, und tatsächlich war das ihr erstes Angebot am Verhandlungstisch.

Howling Coyote glaubte jedoch, dass eine solche Maßnahme die NAN unwiderruflich schwächen würde. Hätten sich die NAN noch einmal in ihre einzelnen Stämme aufgespalten, wären ihre Chancen, sich später gegen eine US-Invasion zu behaupten, fast gleich Null. Die Vereinigten Staaten könnten die Nationen dann eine nach der anderen abpflücken, da interne Spaltungen alle in Sicherheit gewiegt hätten. Der „weiße Mann“ hatte am Verhandlungstisch schon mehr als einmal das amerindianische Volk bei Verhandlungen belogen. Howling Coyote wollte den USA nicht noch einmal die Chance geben, dies zu tun.

> Wir haben immer noch die wertlosen Verträge aus fast dreihundert Jahren Verhandlungen mit den Anglos, genug um uns auf ewig mit Toilettenpapier zu versorgen. Howling Coyote allein besaß die Weisheit, den Vertrag von Denver davor zu bewahren, zu vielen weiteren gebrochenen Versprechungen zu werden. Ich fürchte, jemanden wie ihn sehen wir nie wieder.

> Two-Fists

Anstatt zu erlauben, dass dies geschah, stimmten Howling Coyote und die restlichen NAN-Repräsentanten (ein gestaltender Souveräner Stammesrat, wenn man so will) vor dem Treffen einem Plan zu. Die Stämme sollten sich zusammenschließen und Nationen bilden, die auf ähnlichen Traditionen und geographischer Lage basierten. Von keiner Nation, die bereits in den zugesagten Gebieten lag, sollte verlangt werden, umzusiedeln, während Stämme, die in diese Gebiete zogen, an Orten mit ähnlichen Kulturen und Glaubenssystemen siedeln sollten. Die Vereinigten Staaten und Kanada waren nicht ganz zufrieden mit diesem Gegenvorschlag, hatten jedoch keinen guten Grund, ihn abzulehnen.

> Brightsong geht hier nicht näher darauf ein, deshalb dachte ich mir, ich füge ein paar Informationen darüber an, wie die Nationen benannt bzw. ausgewählt wurden.

Algonkian Council - benannt nach den Sprachen, die unter jenen Stämmen benutzt werden und die alle Teil der Algonkian-Sprachfamilie sind. Die Stämme nahmen später den elfischen Manitou-Stamm auf und ergänzten ihren Namen zu Algonkian-Manitou Council.

Athabaskan Council - so benannt, da die Athabaskan-Stämme 2016 schwer unter den Angriffen der Konzern-

Armeen litten. Ihre Kultur ist weitgehend gewaltlos, aber sie würden großen Schaden in Kauf nehmen, um die Kämpfe zu beenden.

Pueblo Council - benannt nach den von Pueblos geleiteten schamanischen Angriffstrupps, die im Krieg umkamen. Der Name wurde bald nach der Unterzeichnung des Vertrages in Pueblo Corporate Council geändert.

Salish Council - so genannt auf Grund der Verluste, die die Salish beim Ausbruch des Mount St. Helens als Auswirkung des Großen Geistertanzes erlitten hatten. Der Name wurde später nach der Aufnahme des elfischen Sinsearach-Stammes zu Salish-Shidhe Council geändert.

Sioux Nation - benannt nach Dr. William Councilman, einem Lakota Sioux Professor an der Universität von Wyoming, der in den Umerziehungslagern nur einige Tage vor dem Großen Geistertanz umgebracht wurde. Er hatte unermüdlich dafür gekämpft, sein Volk zu befreien und wurde während der folgenden Kämpfe als Märtyrer verehrt.

Trans-Polar Aleuten Nation - sowohl zur Ehrung von Ininook, einem aleutischen Führer, der die nordischen Stämme geeint und in die SAIM gebracht hatte, als auch nach der allgemeinen Wurzel der Aleuten-Sprache, die den gesamten nördlichen Teil des nordamerikanischen Kontinents umfasst.

Tsimshian Nation - so genannt auf Grund der vielen Tsimshian, die den Konzernarmeen im Norden zum Opfer fielen.

Ute Nation - benannt zu Ehren von Daniel Howling Coyote, der vom Ute Stamm kam.

> Rising Eagle

> Was hat denn die TPA jemals unternommen, um zu den NAN Ländern zu gehören? Da oben gab es nie wirklich Siedlungen, keine Kämpfe, keine wirkliche Einheit, keine wirkliche Bevölkerung. Ich habe das noch nie verstanden.

> Prickly Pear

> Pear, nicht jede Antwort entstammt einem Konflikt. Deine Erfahrungen in der Mojave sollten dich das ausreichend gelehrt haben. Der Aleutenstamm verwendete einen Großteil seines Einkommens aus den Schürfrechten und Konzerneinheiten darauf, den NAN-Beitritt zu fördern. Auch wenn sie nicht so viel Zeit in Internierungslagern oder bei aktiven Kampfhandlungen verbracht haben wie andere Stämme, so haben sie doch ihren Teil dazu beigetragen. Sie haben es einfach nur auf die stille Art getan.

> Iron eyes

> Was ich in der Mojave gelernt habe, alter Mann, geht dich nichts an. Komisch, ich erinnere mich nicht daran, gesehen zu haben, wie du deinen astralen Arsch nach LA bewegt hast, wie der Rest von uns.

> Prickly Pear

Das Endergebnis war die Konstellation der Staaten, wie wir sie heute kennen. Das Land wurde nach den traditionellen Gebieten der Mehrheit der dort lebenden Stämme verteilt. Auch wenn die Zuteilung größtenteils glatt ablief, war sie doch der Beginn einiger sehr tiefer Spaltungen zwischen den Nationen. Zwischen den Ute und Pueblo entbrannte beispielsweise ein Streit über Landrechte, ebenso wie bei den gegenwärtigen Feindseligkeiten zwischen der Tsimshian und der Salish-Shidhe Nation.

UMSIEDLUNG UND ANGLEICHUNG

Unser nächstes Thema ist die Abschiebung aller US-Bürger aus dem NAN-Land, die für eine NAN-Bürgerschaft nicht in Frage kamen. Während viele Quellen (darunter auch die Bücher von Danchecker) dies als die Entfernung aller Anglos aus dem Land der NAN interpretierten, ist dies jedoch nicht der Fall. Da jede Nation mit der Umsiedlung der Anglo-Amerikaner auf ihre Weise verfuhr, war man weit entfernt von einer vollständigen Abschiebung. Die Phrase „nicht für eine NAN-Staatsbürgerschaft in Frage kommen“ sollte genauer untersucht werden, denn damit beginnt der ganze Prozess.

Als die Stämme der NAN die Kontrolle über das Land übernahmen, das ihnen die US-Regierung zugestanden hatte, hatten sie die Möglichkeit, einen großen Erfolg oder ein komplettes Desaster daraus zu machen. Die wenige Selbstbestimmung, die die Stämme im vorigen Jahrhundert genossen hatten, konnte sie nicht auf die großen Aufgaben vorbereiten, die nun vor ihnen standen. Es gab nicht mehr die US-Wirtschaft, die sie als Grundlage für ihre eigene verwenden konnten, keine bereits vorher bestehende Hierarchie, die sie hätten übernehmen können.

> Die Kontrolle über eine ehemals existierende Nation zu übernehmen, war für die meisten Stämme kein Zuckerschlecken. Einige, wie die Pueblo, hatten bereits fertige Industrie und wirtschaftliche Zugpferde, auf die sie sich verlassen konnten, wie etwa die Verteidigungs- und die Forschungsindustrie. Andere wiederum erhielten Gebiete, in denen fast nur Landwirtschaft betrieben wurde, mit geringer wirtschaftlicher Grundlage. In Wahrheit ist es ein Kompliment für ihren Einfallsreichtum, dass es so viele von ihnen dahin gebracht haben, wo sie heute sind.

> The Chromed Accountant
„It’s all about dollars and sense“

Die Hauptsorge zu jener Zeit waren die US-Bürger, oder Anglos, wie sie von vielen Stammesleuten genannt werden (ungeachtet ihrer eigentlichen ethnischen Herkunft). In jenen Gebieten gab es hunderttausende - manchmal Millionen - von Bürgern der Vereinigten Staaten, eine größere Bevölkerung als sich irgendein amerindianischer Stamm auf Jahrhunderte oder noch länger erträumt hätte. Viele dieser Leute hatten wichtige Fähigkeiten und wurden von den entstehenden Ländern dringend benötigt, wenn diese überleben wollten. Andererseits hatten viele Amerindianer sehr unter den Anglos gelitten und wollten deshalb auch nicht, dass diese dablleben.

Die Lösung dafür war natürlich, viele von ihnen bleiben zu lassen, um den Prozess so glatt wie möglich ablaufen zu lassen. Der erste Schritt dafür war es, die amerindianische Herkunft zu „testen“. Die ursprüngliche Methode in Nationen wie der der Sioux, wo sich viele Stämme an Personen gewöhnt hatten, die nach Mitgliedschaft strebten, basierte auf dokumentierten genealogischen Beweisen wie Geburtsurkunden, Heiratsurkunden und Familienbibeln. Diese Methode wurde jedoch bald abgeschafft, als die Beweise mit passenden, jahrhundertealten (und oft unvollständigen) Dokumenten geführt wurden - ein weiteres Vermächtnis der schlechten Behandlung der amerindianischen Völker. Stattdessen gingen die meisten Nationen zu genetischen Tests über.

Da es fast keine bedeutenden genetischen Unterschiede zwischen anglo-amerikanischen und amerindianischen

Menschen gibt, führte man einige vererbare genetische Marker ein, von denen man erfahren hatte, dass sie an amerindianische Abstammung gebunden waren, als das menschliche Genom erforscht und kartographiert wurde. Selten trug eine Person mehrere dieser Gene, aber zwei oder drei genügten, um die Staatsbürgerschaft zu beantragen.

> So machen sie es übrigens immer noch, für alle diejenigen, die wissen, dass der dritte Cousin zweiten Grades ihrer Tante ein Indianer war und die glauben, sie könnten das für sich verwenden. Wie streng die Standards sind, unterscheidet sich von Nation zu Nation. Sie können getäuscht werden und die Schwierigkeit dafür variiert ebenfalls von Nation zu Nation. Wenn du hohe Wangenknochen, dunkle Haut und die richtige gefälschte ID hast, kannst auch du zu einem Stammesmitglied werden.

> Gitichigoomi

> Warum erwähnst du nicht, dass du in diesem Gewerbe tätig bist, Gitich? Es sieht dir gar nicht ähnlich, eine Gelegenheit vorbeiziehen zu lassen, ein wenig die Werbetrommel für dich zu rühren.

> Cherokee Pride

> Halt die Klappe, Spatzenhirn. Versuch doch einmal, ein wenig feinfühlicher zu sein.

> Gitichigoomi

Die zweite Möglichkeit für die ursprünglichen Anglos, Bürger zu werden, war es, „eingegroßvater“ zu werden. Bei dieser Methode konnten die bestehenden Anwohner eines Gebietes eine provisorische Staatsbürgerschaft erhalten und zu einem späteren Zeitpunkt, für gewöhnlich nach einem Jahr, volle Staatsbürgerschaft gewährt bekommen. Auf diese Weise können diejenigen, die ihre Staatsbürgerschaft von den USA zu den NAN wechseln wollten, dies tun. Natürlich hat dies nicht die sozialen Missstände gelindert, die in Jahren voller rassistischer Aktionen von Seiten der US-Regierung entstanden sind, daher wurde diese Methode in einigen Ländern kaum verwendet. Die Ute Nation ist ein gutes Beispiel eines Landes, das den Anglos „nahelegte“, auszuwandern, ungeachtet der Vorteile, die sie hätten haben können, ließen sie sie bleiben. Die meisten Nationen gewährten den bereits dort lebenden Anwohnern, die einfach durchhielten, schließlich die Staatsbürgerschaft, obwohl Staatsbürger ohne Stammesherkunft in den meisten Fällen Bürger zweiter Klasse ohne die Rechte der amerindianischen Bürger sind.

> Man sollte dazu sagen, dass Menschen von lateinamerikanischer/spanischer Abstammung als Ureinwohner angesehen wurden und automatisch für eine Staatsbürgerschaft in Frage kamen, da Aztlan zu dieser Zeit Mitglied der NAN war.

> Tumbleweed

> Es gibt auch Einwanderungsgesetze, die auf wirtschaftlichem Nutzen, Visa und anderen Methoden basieren, um eine Aufenthaltsgenehmigung in diesen Staaten zu erhalten. Diese Gesetze unterscheiden sich jedoch in einer solchen Vielzahl, dass ihr euch für diese Informationen die Nationen im Einzelnen anschauen solltet.

> Traveler Jones

Für Personen, die nicht in einer amerindianischen Nation bleiben wollten, vereinbarten die USA und die NAN eine Übergangsphase für die Umsiedelung von zehn Jahren. Dieses Programm war von allen Vereinbarungen des Vertrages das erfolgloseste, was zu einem nicht geringen Teil den Ängsten und Vorurteilen sowohl der NAN-Regierungsvertreter als auch anglo-amerikanischer Privatleute zuzuschreiben ist. Ein Großteil der Gewalt, die unsere Geschichte als Nationen, die aus dieser Zeit und aus diesen Bemühungen entstanden sind, geprägt hat, wurde zu unterschiedlichen Zeiten von beiden Seiten angeheizt. Der Preis, den wir mit amerindianischem und anglo-amerikanischem Blut bezahlen mussten, war hoch, und viele Unschuldige wurden verletzt oder getötet.

> Ja, bedauere nur die armen Anglos, die nicht kapieren wollten, dass sich die Zeiten geändert hatten. Mein Bruder arbeitete in einem dieser Umsiedlungsteams. Er kam zu den Leuten, um Möbel zu transportieren, nur um dann auf der Straße erschossen zu werden, weil der Typ dachte, es wäre ein weiterer Angriff der blutdürstigen Apachen auf die tapferen weißen Siedler. Zuzusehen, wie das SWAT-Team den Kerl ausschaltete, war der Höhepunkt meines Lebens. Verdammter Apologet.

> Two-Fists

Reservate der Anglo-Amerikaner

Für das Wohl derjenigen, die nicht auf ihre US-Staatsbürgerschaft verzichten, aber auch nicht ihr Zuhause verlassen wollten, sorgte der fünfte Absatz des Vertrages. Vertragsgemäß richteten die NAN „Reservate“ für die Anglos ein, die bleiben wollten. Diese Enklaven hatten mehr Ähnlichkeit mit den ausgebürgerten Arbeiterstädten in Saudi-Arabien oder Militärbasen als mit den Reservaten, die die USA den Stämmen vor so langer Zeit „gegeben“ hatten. Sie sind autonom und selbstbestimmt, was sie zu kaum mehr als namenlosen Anglo-Staaten im Stammesland macht. Sie alle werden vom Büro für Nicht-Stammesvölker kontrolliert (Bureau of Non-Tribal Peoples, BNTP), einer Abteilung, die dem SSR untersteht. Das BNTP ist für die Vermittlung zwischen den Enklaven und den NAN zuständig und bezieht seine Angestellten sowohl aus den Enklaven als auch Stammesmitgliedern, die eine tolerante Vergangenheit haben.

> Die Sicherheit an diesen Orten variiert von Land zu Land. Für gewöhnlich wird die Abgrenzung von innen und außen geschützt, genau wie bei Landesgrenzen. Es hängt jedoch von der Vorgehensweise der Regierung im Innern ab, was man vorfindet; die Bandbreite reicht von bewaffneten Wachen über magische Sicherheit bis zu Blumenkindern, die die Stellung halten.

> Rising Eagle

> Passenderweise haben sie auch ihre eigenen Matrixsysteme. Staaten wie der PCC geben ihr Bestes, um den Daumen darauf zu halten, aber in Athabaska kannst du beispielsweise ganz einfach machen was du willst.

> Silicon Spirit

> Einige dieser Enklaven sind Experimente für soziale und politische Reformen. Frei von nationalen Zwängen ziehen die Bewohner - ob sie nun zu Beginn dorthin kamen, dort geboren sind oder später hinzugezogen sind - den Vorteil aus ihrer autonomen Situation. Das BNTP macht nicht viel

mehr als strittige Fragen wegen Vorurteilen zu prüfen und sicherzustellen, dass die Versorgung glatt abläuft. So haben wir zum Beispiel eine pazifistische utopistische Kommune, eine extrem konservative christliche Theokratie und eine weitere Enklave, die den Salish-Shidhe Council darum ersucht, ein eigener Stamm zu werden, indem sie darlegen, sie hätten auf ihr „gemischtrassiges Erbe“ verzichtet. Und es gibt noch mehr, die das ganze soziopolitische Spektrum abdecken.

> Holly

> Ich wusste mal von ein paar Kriminellen, die diese Reservate als Zuflucht vor der Polizei der NAN benutzen wollten. Manchmal funktioniert das, besonders dann, wenn man die Vorsteher der Enklave persönlich kennt und die NAN Cops das der Souveränität des Reservates überlassen wollen. Offiziell sollen die Cops in solchen Situationen das BNTP einschalten, aber in den meisten Fällen spazieren sie einfach herein und tun, was sie tun müssen. Was sollen die Anglos in den Reservaten schon machen, ihnen den Krieg erklären?

> Roaring Mouse

> Um die Reservate zu räumen, haben die NAN Länder als Ganzes versucht, die in den Enklaven lebenden Menschen unter Druck zu setzen, die entweder die Stammes-Bürgerschaft akzeptieren oder zurück in die UCAS oder CAS verschwinden sollten. Viele Leute, die in den Enklaven leben, sind bald Senioren, und sie leiden besonders unter Einschnitten im Dienstleistungsbereich. Die anglo-freundlicheren Nationen haben schon günstige Rückführungsangebote gemacht, während die weniger toleranten normalerweise Runner und Ganger anheuern, um Unruhe zu stiften. Ich glaube, die Stämme sind es leid, die Enklaven zu sponsern, die sich rapide in anglo-amerikanische Rentnersiedlungen verwandeln.

> Squeaker

> Versuchs mal mit „anglo-amerikanische Höhlen der Ungerechtigkeit“. Woher glaubst du kommen viele der selbst hergestellten Drogen in den ländlichen Gegenden? Ganz zu schweigen von minderwertigen BTLs, Prostitution und eine ganze Reihe anderer gesellschaftlicher Krankheiten. Zur Hölle, ich bekomme mehr Kontrakte, wenn ich den Abschaum beseitige, der in diesen Enklaven lebt, als wenn ich hier für einen Konzern arbeite.

> Two-Fists

> Wo wir gerade davon sprechen - wenn ihr irgendeine besondere Fracht benötigt, kenne ich da ein paar sehr gute Schieber in der Enklave außerhalb von Santa Fe. Fragt einfach nach mir, wenn ihr in der Stadt seid.

> Gitichigoomi

DER SOUVERÄNE STAMMESRAT

Die Funktion des Souveränen Stammesrates in den NAN war bei den ursprünglichen Verhandlungen unter den Stämmen ein großes Streitthema. Jede Nation hatte andere Gefühle bei der Vorstellung einer Gruppe mit so weitreichenden Kompetenzen. Während einige eine solche Gruppe für notwendig hielten, sträubten sich andere gegen die Vorstellung, dass sich andere Stämme in ihre Angelegenheiten einmischen sollten. Wie Howling Coyote einmal sagte, als man ihn damals danach fragte: „Es ist eine Sache, sich im Angesicht eines großen

Feindes zusammenzuraufen. Aber es ist etwas anderes, wenn ehemals nominell unabhängige Staaten weiter eng zusammenarbeiten sollen, wo doch jeder mit sich selbst zufrieden ist.“

Schließlich wurde der SSR gebilligt, wobei man sich die Europäische Union aus dem späten zwanzigsten Jahrhundert grob zum Vorbild nahm. Jede Nation hat eine einzige Stimme im Rat, zudem gibt es einen vom Rat gewählten Sprecher, der nur im Falle einer Stimmgleichheit seine Stimme abgibt. Dem SSR wurden folgende Verantwortlichkeiten und Zuständigkeitsbereiche übertragen: internationale Diplomatie, einschließlich der Vermittlung zwischen einzelnen NAN-Mitgliedsstaaten; Genehmigung und das Kommando über gemeinsame militärische Aktivposten im Falle eines Krieges mit einer größeren Macht; sowie die Verwaltung der Native American National Reserve Bank (NANRB), inklusive der Festsetzung der Zinssätze.

Das Hauptquartier des SSR wurde in Cheyenne, Sioux Nation eingerichtet. An diesem Ort haben die Verwaltung des SSR sowie die Quelle der meisten Infrastruktur des SSR ebenso wie Botschaften der einzelnen NAN-Staaten ihr Zuhause.

> Man braucht wohl nicht zu erwähnen, dass der SSR gute Arbeit anzubieten hat, wenn man da herankommt. Vorurteile gegen Anglos sind jedoch sehr verbreitet dort.

> Scag

> Das ist nur deine Meinung. Es kommt immer darauf an, mit wem du sprichst und wen du kennst. Verschaff dir eine gute Reputation, und du wirst dich wundern, wie rassentolerant die Johnsons auf einmal werden.

> Rubik

Dennoch kam schnell das Problem mit dem SSR sowie mit all den locker aufgebauten Regierungsorganen zum Vorschein. Obwohl der SSR Urteile in den NAN-Mitgliedstaaten fällen durfte, hatte er keine Mittel zur Hand, um diese Urteile auch durchzusetzen. Die Gesamtheit der Macht des Rates basierte auf den Mitgliedstaaten, und es gab keinen Mechanismus, um eine Nation zu bestrafen, die sich weigerte, eine vom SSR erlassene Regelung zu akzeptieren oder sich daran zu halten.

Am Anfang versuchte der SSR, seinen Einfluss durch solche Maßnahmen wie der Einführung einer einheitlichen Währung zu vergrößern. Diese Maßnahme wurde jedoch von den wirtschaftlich stärkeren Nationen abgeschmettert, die nicht unter der Last leiden wollten, die Schwächeren unterstützen zu müssen.

> Wow. Stellt euch das mal vor ... wir hätten sogar Wampum haben können.

> Scag

> Verpiss dich, du rassistisches Angloschwein.

> Saguaro

> Uuuh, sie haben schon einen Sinn für Humor entwickelt.

> Scag

Letztendlich wurde keine einheitliche Währung eingeführt, obwohl sich jede Nation dem wirtschaftlichen Druck beugen musste und daher den Nuyen als primäre Währung angenommen hat. Ähnliche Maßnahmen zur Vereinheitlichung wie zum Beispiel allgemeine NAN-Visa

wurden auch eingebracht, doch nur wenige, etwa eine SIN-Registrierung für NAN-Bürger, wurden auch gebilligt. Wenn überhaupt, dann schwächten diese Erlässe den Rat eher als ihn zu stärken, und schließlich behielt der SSR nur einen Bruchteil seiner ursprünglichen Macht übrig. Obwohl er die Pflichten erfüllt, die zu übernehmen ihm die Mitglieder gestatten, liegt die wahre Macht der NAN doch bei den einzelnen Nationen, nicht beim Rat selbst.

Der Rat heute

Trotz seines zahnlosen Charakters bleibt der SSR ein wichtiges Forum für Beziehungen zwischen den NAN-Nationen und die Bindung ausländischer Beziehungen durch eine gemeinsame Front. Die Ratsmitglieder jeder Nation sind oft starke politische Figuren in ihrem eigenen Recht mit Beziehungen zu allen Ebenen der Regierung und der Gesellschaft. Hier ist die Auflistung:

Mary Nightwind (AMC) ist die dienstälteste Ratsfrau, die schon über ein Jahrzehnt auf ihrem Stuhl sitzt. Als Hundeschamanin des Algonkian-Volkes dient sie ihrem Land treu. Die gegenwärtige Krise in ihrem Land hat sie jedoch mit dem Konflikt, wem ihre Loyalität gilt, belastet. Ihr Stamm erwartet, dass sie den „Manitou-Erlass“ aus den Angelegenheiten des SSR heraushält, aber ihr direkter Vorgesetzter, Zeremonienhäuptling Hawksford, hat Verständnis für die Manitou-Sache. Es ist noch unklar, in welche Richtung Nightwind tendieren wird.

John Collie (Athabaska) ist von Inuit-Abstammung, obwohl er auch in einem Athabaskan-Ölforschungslabor hätte zusammengebaut sein können. Er ist das schmierige und ölige Sprachrohr der Konzerninteressen. Er engagiert sich regelmäßig in vorher geplanten Aktionen gegen die Gefahr des Ökoterroismus für die Stabilität und Ressourcen der NAN.

> Collie ist ein begehrtes Ziel für Öko-Zellen. Irgendwie hat er zahlreiche Anschläge und fast tödliche „Unfälle“ überlebt. Irgendwann wird ihm das Glück schon ausgehen.

> Green Piece

William Evehema (Pueblo) ist ein Hopi und ehemaliger Vizepräsident des Pueblo-Konzerns. Er ist ein Visionär, die Art von Mensch, der immer einen Plan hat und weiß, wie er andere davon überzeugen kann, ihn zu unterstützen. Selbst ohne das wirtschaftliche Gewicht des PCC und die Hilfe des Sprechers könnte Evehema allein mit seiner Willenskraft den SSR zugunsten von Pueblo dominieren.

> Evehema durchschaut leicht die Intrigen anderer Ratsmitglieder - er hat die Augen von Adler.

> Cloud Top

Lona Xáwulets (Salish-Shidhe) ist eine Salish, die Schwester des Obersten Stammeschamanen Leaping Salmon. Xáwulets hatte für gewöhnlich eine ruhige, vermittelnde Wirkung auf den SSR, doch seit einer ihrer Cousins im Tsimshian-Grenzkrieg getötet wurde, ist sie ein kompromissloser Raubvogel.

Ray Simon (Sioux) vom Stamm der Blackfoot ist ein Hetzer, der stets versucht, Unfrieden zwischen dem SSR und den UCAS zu stiften. Vieles deutet darauf hin, dass Simon einen Rassismus gegen Anglos hegt. Gerüchten zufolge meinen andere unter den Sioux, Simon lasse die Pueblo den SSR an der Nase herumführen, also könnte er bald einen Dämpfer bekommen.

> Simon hat sich auf Ares eingeschossen. Oft spricht er davon, dass Ares sich in Sioux-Angelegenheiten einmischt, und es ist bekannt, dass er Roger Soaring Owl einen „Anglo-Lakaien“ genannt hat. Er steht außerdem im Verdacht, Runner anzuheuern, um Ärger bei Ares anzuzetteln oder Verleumdungskampagnen gegen sie zu führen.
> Cheyenne Hustler

Mary Northstar (TPA) hat sich in den letzten zehn Jahren nur zweimal mit den Geschäften des SSR beschäftigt, und selbst dann beobachtet sie nur. Die TPA haben viele Jahre lang keine Abstimmung eingebracht; offiziell halten sie sich von allen Entscheidungen fern und gehören bei allen Absichten und Zielen eigentlich nur namentlich zum SSR.

> Sie setzen auf Sicherheit und halten den Sitz warm, für den Fall, dass irgendetwas geschieht, wonach sie ihre Fühler ausstrecken wollen.
> Two-Fists

Ward Upchego (Ute) ist angeblich ein Schamane, aber wenn er irgendeinem Totem folgt, ist es Habgier. Ward hat Anteil an zwei Casinos in Las Vegas, was ihn direkt in die Taschen des Comanchen-Pöbels befördert. Ward versucht beharrlich, Handelsabkommen zu Gunsten der Ute durchzubringen, doch seine Bemühungen haben das Land nicht vor einer tiefen Rezession bewahren können. In Aussicht auf einen frühen Ruhestand nimmt Ward jede Gelegenheit wahr, um Pueblo für die Annektierung von Los Angeles Seitenhiebe zu versetzen.

David Blacksilver (Sprecher), das ehemalige Pueblo-Ratsmitglied, erleichtert nun SSR-Versammlungen und gibt seine Stimme im Falle einer Pattsituation ab. Er spricht viel von „modernem Stammesdenken“ und der Notwendigkeit, alte Sitten an die modernen Zeiten anzupassen. Er gibt sich alle Mühe, nicht jedes Mal mit den Augen zu rollen, wenn einer der Ratsschamanen ein Argument mit mythischem Hintergrund oder Behauptungen von kulturellem Erbe zu stützen versucht. Trotz seiner Voreingenommenheit ist er ein kluger Unterhändler, wenn es um Auslandsbeziehungen geht - die NAN hatten unter seiner Leitung nur wenige ausländische Beziehungskrisen.

> Da die TPA sich von den meisten Entscheidungen des SSR fernhält, sind stimmengleiche Wahlergebnisse zwischen den anderen sechs Nationen keine Seltenheit. Da Blacksilvers

Entscheidungen die Dinge für Pueblo begünstigen, gibt seine Position dem PCC einiges an Macht an die Hand.
> Rising Eagle

> Blacksilver ist nicht nur ein Pueblo-Lakai. Er nimmt seine Rolle sehr ernst und heuert „freiberufliche Aktivposten“ an, um Streitfragen, die auf dem Spiel stehen, „unabhängig zu überprüfen“. Er beeindruckt die Schattengemeinde gern, indem er das Gerücht verbreitet, dass er früher als Decker unter dem Namen Artemis gearbeitet hat. Glaubt dem Hype nicht - Artemis war einer der ersten, die Blacksilver anheuerte, und er legte das arme Schwein rein, betrog ihn und stahl seine Reputation.
> FastJack

> Was? Hast du Beweise dafür? Wenn ja, habe ich noch eine 15 Jahre alte Rechnung mit Mr.Blacksilver zu begleichen.
> Iron Eyes

Gipfeltreffen

Obwohl sich der SSR einmal in der Woche in Cheyenne trifft, hält er außerdem ein jährliches Gipfeltreffen unter den Regierungsführern der einzelnen NAN-Staaten ab. Das Privileg, dieses Mega-Event auszurichten, wechselt jedes Jahr unter den NAN-Staaten (wobei die TPA wie gewohnt ablehnt). Der nächste Gipfel ist für November in der Salish-Shidhe Stadt Bellingham angesetzt, nur einen Katzensprung von Seattle entfernt.

Der Zweck der SSR-Gipfeltreffen ist es, weitreichende Richtlinien zu bestimmen, aktuelle internationale Angelegenheiten zu diskutieren und Handelsabkommen zu treffen. Der diesjährige Gipfel verspricht, interessant zu werden und bietet einige Themen, die für Zündstoff sorgen könnten: die Abspaltung der Manitou, gemeinsame Aktionen oder Sanktionen gegen Tsimshian und den Grenzkonflikt zwischen Pueblo und Ute. Vorbereitend geben einige Mächte ihr Bestes, um gewisse Diskussionsgegenstände von der Tagesordnung fernzuhalten.

> Diese Gipfeltreffen sorgen für eine Menge Action - von Protestmärschen und Aufrührern, die auf der Straße kämpfen bis zu Spionen und Shadowrunnerteams. Ein Freischein für alle. Verpasst ihn nicht!
> N30ist

ALGONKIAN-MANITOU COUNCIL

> Die folgende Datei ist ein exzellenter Querschnitt von Interna aus dem Land des immerwährenden Frostes und äußerst gemeinen Moskitos, dem Algonkian-Manitou Council. Ein alter Freund aus meiner verschwendeten Jugend, Billy Deuce, tat mir den Gefallen, ein paar örtliche Experten aufzutreiben, um diese Daten zusammenzustellen. Achtet besonders auf Aztechnologys Aktivitäten und den Aufstieg der Manitou - diese Infos werdet ihr brauchen, wenn ihr euch in der Nachbarschaft aufhaltet.

Ich werde mich zum millionsten Mal wiederholen; wenn einer von euch Verkehrsrowdys oder Runnern bessere Infos besitzt als die, die Billy ausgegraben hat, brüllt sie heraus und lasst sie die ganze Welt wissen. Fröhliche Jagd!

> Captain Chaos
übertragen: 14.August 2062 um 15:23:35 (PST)

von Billy Deuce

Wisst ihr, ihr habt falsch gelegen.

Ihr habt gedacht, der Algonkian-Manitou Council wäre ein langweiliger Ort. Dachte ich auch. Okay, vor zehn Jahren hatten wir damit noch Recht. Jetzt nicht mehr.

Ich lebe hier schon die meiste Zeit meines Lebens, Chummers, und eines kann ich euch mit Sicherheit sagen: es ist immer ein wenig düster hier oben, so nahe am Polarkreis. Selbst die bevölkerten Abschnitte des Gebietes sind schon immer ein „guter Ort, um eine Familie zu gründen“ gewesen. Die Zeiten haben sich ganz gewiss geändert. Willkommen in einem Land des Ökoterrorismus, Megakonzern-Tyrannie und möglicherweise auch eines verdamnten Bürgerkrieges.

EINE GETEILTE NATION

Lasst uns von vorne anfangen, okay?

Es gibt ein paar grundlegende Fakten, die man über den Algonkian-Manitou Council (AMC) wissen sollte. Erstens: der Stamm der Algonkian führt das Land und hat es schon seit dem ersten Tag getan. Die anderen Stämme tragen ihren Teil dazu bei, aber die Algonkian haben den wahren Einfluss - bis jetzt wenigstens.

> Das stimmt nur im Bereich der politischen Persönlichkeiten. Sowohl die Iroquois als auch die Ojibwa haben eine Menge Einfluss im Land, besonders in der Unterwelt, mit all den Geheimgesellschaften, die sie betreiben.

> Sultzman

Zweitens wimmelt es im AMC vor Elfen. Niemand weiß genau, warum die Bevölkerungsrate so hoch ist, es ist nun einmal passiert. Angesichts der Tricks, die die Spitzohren im Süden abziehen (nämlich, dass sich Tir Tairngire von den Salish lossagt), bekommen viele dieser Elfen von anderen Stammesmitgliedern die kalte Schulter gezeigt. Der tägliche Rassismus trug ebenfalls seinen Teil dazu bei. So sei es, sagten sie und gründeten eine Bewegung zur Errichtung eines eigenen elfischen Stammes, genannt Manitou. Eine schmierige Umweltaktivistin namens Adrienne Silvermoon führte die Kampagne zum Sieg und überzeugte sogar das Land, seinen Namen zu ändern. Außerdem ist sie für den

AMC auf einen Blick

Bevölkerung: 5.066.000

Menschen: 51%

Elfen: 30%

Zwerg: 7%

Orks: 7%

Trolle 4%

Andere: 1%

Stammeszugehörigkeit: 52% der Gesamtbevölkerung

Ojibwa (Chippewa): 33%

Haundenosaunee (Iroquois): 31%

Algonkian: 20%

Manitou: 5%

Andere Stämme: 11%

Pro-Kopf-Einkommen: 18.500 ¥

Geschätzte SINlose: 21%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 22%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 18%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 16%

Abitur-Äquivalent: 54%

Studiumsäquivalent: 25%

Weiterführende Abschlüsse: 5%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 86%

Iroquois: 35%

Algonkian: 24%

Währung: Nuyen

Medicarro-Abdeckung: 20%

Garantierte Reaktionszeit: 10 Minuten

CrashCart-Abdeckung: 15%

Garantierte Reaktionszeit: 20 Minuten

starken Anti-Technologie/Zurück-zur-Natur Trend im Stamm verantwortlich, der bis heute anhält.

> Silvermoons Auftritte bekamen damals eine Menge Unterstützung, aber sie sorgten unausweichlich für Gegner, die immer noch einen Groll gegen die Manitou hegen. Sie waren schlau genug, um sie fallenzulassen, bevor ihre wahnsinnigen Ausbrüche das Land polarisieren konnten, aber sie haben das Unausweichliche nur verschoben.

> Cree Dog

Drittens wird der AMC von drei Häuptlingen verwaltet - dem Friedens-, dem Kriegs- und dem Zeremonienhäuptling. Diese drei Personen haben das Sagen, und alle drei müssen nationalen politischen Entscheidungen zustimmen. Wenn sie nicht zustimmen, passiert nichts - was zu der gegenwärtigen Führungskrise führte, in der die Häuptlinge festgefahren und dadurch gelähmt sind.

Das bringt uns zum vierten Häuptling im Lande: Aztechnology. Seitdem die Häuptlinge den Azzies ein paar Exklusivrechte im Austausch für die Rettung gewährten, als all unsere Ernten für ein Jahrzehnt auszufallen drohten, hält Big A uns im kollektiven festen Griff. Der örtliche Verein des Konzerns, Genetique hat Horden kleinerer AMC-Konzerne verschlungen.

Fünftens: unser Land ist GROß, Chummers. Sucht mal eine Karte ab und werft einen langen Blick darauf. Calgary an der westlichen Grenze ist nur 500 Klicks vom Pazifischen Ozean entfernt. Auf der östlichen Seite (das ist die rechte

Zeitleiste des AMC

2045: Die elfische Schamanin Adrienne Silvermoon führt eine erfolgreiche Kampagne, um den elfischen Manitou-Stamm einzugliedern; der Algonkian Council ändert seinen Namen, um die neue Macht aufzunehmen.

2050: Das genetisch behandelte Getreide des Landes erleidet eine dramatische Missernte; die Wirtschaft gerät ins Wanken, es droht eine Hungersnot. Aztechnology wird zum genetischen Wiederaufbau der Nahrung und zur Züchtung von Anti-Virus-Seren für gesunde Getreidefelder hinzugezogen; im Austausch dafür erhalten sie exklusive Verträge, die Aztechnology effektiv einen monopolistischen Würgegriff für die Hauptexporte des Landes verschaffen.

2050: Silvermoon wird beinahe durch einen politischen Putsch gestürzt. Die meisten Mitglieder der Opposition kommen unter mysteriösen Umständen ums Leben.

2051: Derek Highsun führt einen Staatsstreich aus, um Silvermoon zu stürzen, die Berichten zufolge durch einen von ihr beschworenen Geist stirbt, der sich gegen sie wendet.

Februar 2061: Ein terroristischer Bombenanschlag zerstört das Aztechnology-Gebäude in Calgary und tötet dabei sowohl den beliebten Friedenshüptling Bobby Bear als auch den Kriegshüptling Hillborn.

November 2061: Der Hudson Bay-Zwischenfall, als Truppen des Militärs und Aztechnologys ein Bootshaus angreifen, von dem sie vermuten, dass es von Ökoterroristen benutzt wird. Alle Insassen werden getötet. Die Toten stellen sich als Führer des Manitou-Stammes heraus.

1. Mai 2062: Der Manitou Council formiert sich und erklärt, er werde die Autorität des „Algonkian Councils“ nicht länger anerkennen. Die Manitou beanspruchen das gesamte Land nördlich des Churchill River für sich.

Seite auf der Karte, Drekhead) ist die Hudson Bay. Wie in „Hudson Bay des Atlantischen Ozeans“. Dehnt die alten Längengrade ein wenig aus und ihr könnt von Spokane bis nach Buffalo sprechen! Das ist eine Menge Boden, den Sicherheits- und Konzernleute abdecken müssen, was für Schmuggler, Ökozellen und andere Tunichtguts wie mich das Arbeiten einfacher macht.

Der Bombenleger

Unsere aktuellen Schwierigkeiten haben zwei Ursachen: der Radikalismus der Manitou und die Einmischung Aztechnologys. Obwohl Adrienne Silvermoon und andere radikale Extremisten schließlich von der Führung der Manitou vertrieben wurden, gab es über die ganzen 2050er Jahre im AMC einen hohen Grad an Öko-Sabotage - und in einigen Fällen Ökoterrorismus. Oft war Aztechnology als Quelle des fremden Einflusses Ziel dieser Anschläge. Trotz aller Behauptungen der Hüptlinge wurden viele dieser Aktionen vom Volk befürwortet.

Im Februar 2061 sprengte jemand vor dem Azzie-Gebäude in Calgary eine Autobombe, was die Befürwortung auflöste und fast zweitausend Aztechnology-Mitarbeiter unter Tonnen von Schutt begrub. Die Explosion tötete außerdem den Friedenshüptling Bobby Bear und den Kriegshüptling Carl Hillborn, die sich zu jener Zeit gerade zufällig mit Azzie-Repräsentanten trafen. Diese Bombe setzte eine Kettenreaktion in Gang, deren Erschütterungen wir selbst heute noch spüren.

Einige Algonkians waren mächtig sauer nach diesem kleinen Zwischenfall, und viele von ihnen gaben den Manitou die Schuld. Niemand bekannte sich jemals zu dem Anschlag, doch Azzie-Presseberichte beschuldigten „elfische Ökoterroristen“. Der zweite Kriegshüptling Adam Doxtator verschwendete keine Zeit und ordnete ein hartes Vorgehen gegen Ökoterroristen an. Häuser wurden geräumt, hunderte inhaftiert und einige Leute „verschwanden“ ganz einfach. Die Manitou Elfen mussten eine Menge scharfer Kritik einstecken, die sie nicht verdient hatten und Aztechnology brachte eine noch aggressivere Haltung in das Land.

> Meine Quellen berichten, dass die Weinenden Masken dafür verantwortlich waren, nicht die Manitou.

> Snow Dolly

> Yeah, und ich habe außerdem gehört, dass die False Face Gesellschaft, die Seneca Krieger Gesellschaft, Zeremonienhüptling Hawksford und Adrienne Silvermoon dahinter stecken. Gibt es noch weitere Idioten, denen wir das anhängen können?

> Hickory

Der Hudson Bay Zwischenfall

Ein halbes Jahr später waren die Verantwortlichen der Regierung am Zug. Nach offiziellen Berichten erhielt der Kriegshüptling einen Tipp von einem „besorgten Bürger“ über eine Zelle von Ökoterroristen, die sich auf eine Aktion vorbereitete. Schnell wurde eine große Streitmacht mobilisiert, um die Zelle zu untersuchen und einzukesseln, die sich auf einem heruntergekommenen Hausboot traf, das in der Nähe der Hudson Bay auf einem Trockendock lag.

Ihr könnt euch vorstellen, was geschah. Die schießwütigen Truppen kümmerten sich nicht besonders um die Nachforschungen, und sicherlich gaben sie niemandem an Bord des Bootes die Möglichkeit einer Erklärung. Sie schlugen hart mit Brandwaffen und magischem Feuerwerk zu. Jeder an Bord wurde getötet, die meisten verbrannten bei lebendigem Leib. Unter den Unfallopfern befanden sich ein Dutzend prominente Führer der Manitou und fünf wohlbekannte Anti-Aztechnology-Aktivistinnen.

> Und nicht der Hauch eines Beweises, dass dort illegale „ökoterroristische“ Aktionen geplant wurden.

> Green Pixie

> Meinst du. Dieser kleine Geheimbund war verantwortlich für die Planung und Durchführung hunderter Öko-Sabotage-Aktionen in den letzten zehn Jahren. Alle Beweise verbrannten mit ihnen.

> Hudson Hawk

Ein Tridsender fing die ganze Sache zufällig auf Video auf und veröffentlichte sie, so dass sie nicht vertuscht werden konnte. Die Aufzeichnungen offenbarten, dass eine Kompanie Aztechnology-Sicherheitsgardisten bei der Aktion dabei war.

> Ich wurde angeheuert, um diesen „jemand“ zu beschützen - ein Team von KSAF, das sich wunderte, warum zur Hölle man sie in den kalten Norden geschickt hatte, um ein Boot und Eis aufzunehmen. Da waren bei weitem mehr verdammte Aztechnology-Gardisten als normales Militär.
> Crooner

Repräsentanten von Aztechnology erklärten kaum ihre Rolle bei diesem Zwischenfall oder entschuldigden sich dafür. Stattdessen sprachen sie davon, welche Angst ihre armen Arbeiter während der zahlreichen terroristischen Akte gegen ihre Einrichtungen erleiden mussten. Von ihnen kamen alle möglichen Statements von Recht und Ordnung, gespickt mit unausgesprochenen Drohungen. Weder sie noch andere Armeetruppen wurden für irgendein Fehlverhalten angezeigt.

Die Situation geriet noch weiter außer Kontrolle, als ein zweifelhaftes Newsvid davon berichtete, dass Friedenshäuptling Joseph Bear den Angriff angeordnet habe. Die Insiderquelle zitierte ihn mit den Worten: „Jagt sie alle in die Luft. Mir egal.“

Die aktuelle Krise

Wenn ihr nicht gerade in einer arktischen Höhle lebt, wisst ihr, was als nächstes passierte. Die überlebenden Führer der Manitou beriefen ein dringendes politisches Treffen in ihrer Großen Hütte am Lynn Lake ein, um die Tragödie zu diskutieren. Das Treffen wurde zu einer offenen Ratsversammlung, zu der alle Sympathisanten (besonders Elfen) eingeladen waren. Außerdem gaben sie eine Pressemitteilung heraus, die den Kriegshäuptling, Longmiles´ Long Arms und Repräsentanten von Aztechnology, die sich anschließen wollten, „einlud“. Klugerweise lehnten sie ab.

Nach dem dritten Tag des Treffens warfen die Manitou höflich alle Medienvertreter und Nicht-Elfen heraus und errichteten eine Umzäunung um die Große Hütte. Was dann während der nächsten Woche geschah, ist schon oft Thema von Spekulationen gewesen. Als das Treffen vorbei war, verließen die Führer die Hütte ohne Kommentar und gingen sofort an die Arbeit. Sechs Monate später entstand der Souveräne Manitou Council (MC) und erklärte, er werde die Autorität des AMC nicht länger anerkennen.

Am 1. Mai begannen Manitou-Stämme, die gleichzeitig in zentralen Teilen des Landes agierten, Nicht-Manitous zu vertreiben, Schlüsselpunkte zu besetzen und Fabriken, die nicht der Ernährung dienten, in die Luft zu sprengen. Diese Aktion kam so überraschend, dass sie die Häuptlinge mit heruntergelassenen Hosen erwischte (Ich habe gehört, Häuptling Doxtator befand sich zu der Zeit im Urlaub in Palm Springs). Als sie die Situation im Griff und Truppen mobilisiert hatten, errichtete der MC eine Abgrenzung und beanspruchte sämtliches Land nördlich des Churchill River bis zur Athabaskan-Grenze für sich.

> Sechs Monate, um ein solches Ding zu organisieren, und das auch noch unter strikter Geheimhaltung? Kommt schon, sie müssen Hilfe von außerhalb gehabt haben. Hat da jemand seine Lauscher gespitzt?
> Turtle

> Ich kann ein paar kluge, halbgare Vermutungen anstellen. Erstens hegen einige illegale Haundenosaunee-Kriegergesellschaften Sympathien für die Manitou; schließlich sind sie immer noch sauer auf die Algonkian, die

„ihre Leute unterdrücken“. Zweitens haben die Manitou viele Verbindungen zu Öko-Zellen und Schmugglern.
> Snipe

> Gibt es nicht bestimmt viele Leute im Athabaskan Council, die so etwas gerne im AMC sehen würden? Sie hatten schon immer Diskussionen über die genauen Grenzverläufe. Die Antwort ist genau nebenan.

> GlowGirl

> Hat eigentlich keiner von euch Chummern schon mal von Tir Tairngire gehört?

> Cree Dog

> Wenn die Athabaskan sich nicht zu einer Invasion entscheiden, ziehen sie keinen Vorteil aus diesem Geschäft, und das Tir hat alle Hände voll mit seiner eigenen Bevölkerung zu tun. Übrigens, die Prinzen vom Tir und die Manitou kommen sowieso nicht miteinander aus; elfischer Hochadel und Vormachtstellungen sind nicht der Stil der Manitou.

> Jikohnsaseh

> Hmm, tja, danke Leute, jetzt wird mir alles klar.

> Turtle

Die gegenwärtige Situation ist gespannt, aber stabil. Einige Berichte über Konflikte zwischen MC-Patrouillen und AMC-Militär sind für die Medien übertrieben worden, aber in Wirklichkeit halten beide Parteien ihre unruhige Position.

> Im Wald flüstert man, die Führer des MC stellen einen formellen Antrag an den Souveränen Stammesrat zur offiziellen Anerkennung ihrer Souveränität.

> Peephole

> Das wird der SSR niemals billigen. Wenn sie das einmal tun, wird sich jeder Mini-Stamm, der sich von einem größeren unterdrückt fühlt, auf einem Stück Land festsetzen und seine Unabhängigkeit erklären. Bevor man wüsste, was passiert, wären die ganzen NAN in Nationen mit Bevölkerungszahlen zersplittert, die gerade größer als die meines Condoplex wären. Dann kommen die UCAS an, um „ihre Interessen zu schützen“, und das war´s dann mit den NAN.

> Anchorhead

DREI HÄUPTLINGE, KEIN VOLK

von Balsa

Wer ist denn nun verantwortlich für das ganze Chaos, in dem sich der AMC befindet? Ich werde euch ein paar Namen nennen.

Zivile Gewalt

Der gegenwärtige Friedenshäuptling ist Joseph Bear, und er ist sicherlich kein Mann wie sein Vater. Klar, das Amt wird weitervererbt - die Bleichgesichter sind nicht die einzigen, die ihre Anführer nach veralteten falschen Methoden auswählen. Nur der männliche Erbe der Bear-Familie des Algonkian-Stammes erhält dieses Amt, und er bekommt es auf Lebenszeit. Joey Bear, wie ich ihn liebevoll nenne, ist wie ein Teddybär - kuschelig, voller Plüsch und etwas, aus dem man schnell herauswächst. Offen gestanden, er ist ein unentschlossenes Kind, das Aztechnology öffentlich die

Stiefel leckt, und zwar so sehr, dass es beschämend ist. Ach ja, er kontrolliert die zivilen Dienste, vom Gesundheits-Drek bis zum Polizei-Drek.

Die Polizei

Der Kontrakt für die Stadt- und Staatspolizei gehört Long Arms, dem örtlichen Laden. Long Arms ist das geistige Kind seines Besitzers David Longmiles, der ein hoher Berater Bobby Bears war. Longmiles ist derjenige, der Joey Bear den Rücken freihält, und in der gegenwärtigen Krise hat er freie Bahn, die Dinge ohne die lästige Bürokratie der Regierung oder politische Nachwirkungen so zu handhaben, wie er es will. Die Presse liebt ihn, und er ist ein so verdammter Saubermann, dass es mich krank macht.

> Long Arms und Aztechnology arbeiten sehr eng zusammen, tauschen Datenbanken über „subversive Elemente“ und „Terroristen“ gegenseitig aus und unterstützen sich an allen Ecken. Die Azzies bieten Long Arms auch noch Leute mit Panzerung und Waffen.

> Cree Dog

> Wenn SINlose und Shadowrunner im Spiel sind, legt Long Arms kriminelles Verhalten an den Tag. Sie haben einen heißen Chrom-Schieber namens Piggyback in T-Bay niedergeschossen, den ich kannte. Der arme Piggyback schaffte es nicht bis zur Gerichtsverhandlung. Lag tot in seiner Zelle. Da fragt man sich, was mit all seinen Sachen aus dem Lagerhaus passiert ist.

> Turtle

> Long Arms hat eine Trainingsanlage in der Nähe von Saskatoon auf dem Privatgrundstück von Longmiles. Die Long Ranch schickt aggressive Rekruten durch ein absolut brutales paramilitärisches Boot Camp, gefolgt von einem beständigen, rigorosen Trainingsdrill. Ungelogen, die Ausbilder sind harte Hurensöhne, und viele sind Veteranen aus den Wüstenkriegen.

> Loose Moose

Militärische Gewalt

Der Kriegshäuptling Doxtator kommt vom Oneida Stamm (einer der Haundenosaunee oder Iroquois-Stämme). Er ist ein Pitbull, der gemeinsam von den Häuptlingen der AMC-Stämme in dieses Amt gewählt wurde, da er am ehesten Rache für den Tod Hillborns nehmen würde. Er zerrt bereits an der Kette, um die Manitou zu jagen, doch bis jetzt wird er noch zurückgehalten.

> Zum Teil ist diese Zurückhaltung dem Eingreifen von Zeremonienhäuptling Hawksford zu verdanken, die konsequent gegen jegliche direkte Angriffe stimmt, die von den anderen Häuptlingen vorgeschlagen werden. Überraschenderweise rät Aztechnology ebenfalls dringend zur Beherrschung, dank Oliver McClure, einem Mitglied des Azzie-Vorstands. Um diese Beherrschung zu umgehen, hat Doxtator eng mit Longmiles zusammengearbeitet. Es ist ebenso wahrscheinlich, dass Long Arms den entscheidenden Schritt macht wie die Armee, wenn es überhaupt jemand wagt.

> Welt

> Bulldrek. Der wahre Grund, warum die Azzies Doxtator nicht unterstützen, ist der, dass sie mit anderen Problemen zu kämpfen haben (Denver und Yucatán). Sie können ihm

nicht die Unterstützung bieten, die er benötigt, also ist er gezwungen zu warten, bis sie soweit sind.

> Feather Duster

> Der Kriegstreiber hat die meisten seiner Truppen aus der Thunder Bay abgezogen, um die Grenze zum MC zu schließen - ganz recht, die Thunder Bay ist völlig offen. Long Arms hat nicht dieselben Kapazitäten wie das Militär, um Schmuggelaktivitäten zu stoppen. Ich glaube es wird für anständige Bürger Zeit, sich dünn zu machen.

> Hickory

Gerichtliche Gewalt und Auslandsbeziehungen

Zeremonienhäuptling Laura Hawksford befindet sich in ihrer fünften und möglicherweise letzten Amtszeit. Obwohl sie eine Algonkian ist, genießt sie hohes Ansehen unter den anderen Stämmen, einschließlich der Manitou. Das kommt daher, dass sie die einzige mit genug Rückgrat ist, um Aztechnology die Stirn zu bieten, und das nicht ohne beträchtliches Risiko für ihre eigene Karriere. Seit den Zwischenfällen von Calgary und Hudson Bay ist sie eine der wenigen Stimmen der Vernunft und Mäßigung. Vielleicht ist sie die einzige, die Doxtator noch vor der Invasion von Manitou-Land zurückhält und uns damit vor einem Bürgerkrieg bewahrt.

Hawksfords Beliebtheit schwindet unter dem wachsenden Druck von den anderen Häuptlingen, die sie nun offen der „Verzögerung“ und „Blockierung“ von Entscheidungen beschuldigen. Nach Medienumfragen ist kaum zu erwarten, dass sie die nächsten Wahlen gewinnt, besonders in Anbetracht ihrer Herausforderin Chandra Culpepper (eine Algonkian). Culpeppers Kampagne läuft darauf hinaus, Hawksford für die „Fehler der Vergangenheit“ verantwortlich zu machen.

> Selbst wenn Hawksford es schafft, die Wahl zu gewinnen, sind ihre Tage gezählt. Man blockiert nicht einfach einen Mächtigen-Diktator wie Doxtator - so wie sie es getan hat - und kommt damit davon.

> Cree Dog

Das Volk

Ländlicher als im AMC geht es nirgendwo zu. Die meisten Siedlungen sind klein und liegen weit auseinander. Obwohl der Gebrauch der Matrix verbreitet ist, benutzt man sie eher für interne örtliche Geschäfte als zur Verbindung mit der Außenwelt.

Hier oben nehmen die Stadtbewohner das Wort „Gemeinschaft“ viel ernster. Selbst wenn die Stadtbewohner nicht alle vom selben Stamm sind oder alle durch gemeinsames Blut verbunden sind, halten sie im Angesicht der Not und besonders bei Einmischungen Außenstehender zusammen. Man hieß Reisende für gewöhnlich willkommen und zeigte Gastfreundschaft, doch die Zeiten haben sich geändert.

In Anbetracht des Mangels an Polizei haben die meisten Städte das Gesetz in die eigenen Hände genommen, fällen gemeinsam Urteile und verhängen Strafen. Fremde oder diejenigen, die die Strafe nicht akzeptieren, werden ihrer Habseligkeiten beraubt und vertrieben.

Auch ökologisches Bewusstsein hat in dieser Gegend eine sehr viel höhere Priorität als anderswo auf der Welt. Die großen Missernten der frühen 2050er Jahre, die uns

an den Rand des Verderbens und dann in Azzie-Hände gebracht haben, sind noch nicht vergessen. Obwohl das Land durch modifiziertes Getreide und Korn überlebt, gibt es viel Misstrauen gegenüber Gentechnik und anderen High-Tech-Unternehmen. Außerdem genießen Ökoaktivisten und die Verfahrensweise der Manitou viel Unterstützung von der Basis, ganz zu schweigen von dem generellen Unmut den Azzies gegenüber.

> Nicht jeder im AMC ist ein Luddit. Es gibt ein paar Fabrikstädte, aber die sind bekannt dafür, von ihren umweltbewussten Nachbarn jede Menge Kritik abzubekommen. Und die Azzies haben gelernt, ihre Standorte fest unter Verschluss zu halten und kein Fahrzeug unbeachtet zu lassen.

> Parker

Die Anglo-Amerikaner wurden nicht wie anderswo in den NAN dazu gedrängt, das Gebiet zu verlassen, also blieben die meisten hier. Trotzdem haben die Amerindianer alle wichtigen Positionen inne, von den Regierungsbüros bis zum privaten Bereich. Polizei und Militär sind fast ausschließlich von Stammesangehörigen besetzt und nur indianische Schamanen dürfen Richter werden.

> Voreingenommenheit gegenüber Anglos und Elfen sind verbreitet bei den Cops und Gerichten, also lasst euch nicht schnappen!

> Mumia

Obwohl sie nicht der größte Stamm sind, haben die Algonkian doch seit dem Geistertanz gemeinsame Anstrengungen unternommen, um ihren Weg zu gehen. Die Ojibwa (oder Chippewa) und Haundenosaunee (Iroquois) haben in Regierungsangelegenheiten mehr Mitspracherecht erhalten, aber es wird noch einiges getan werden müssen, um die Algonkian aus dem Sattel zu holen. Die wahre Stärke beider Stämme liegt jedoch in ihren Geheimgesellschaften. Die Ojibwa haben die Midewiwin, eine schamanistische heilerische Gesellschaft, die gegründet wurde, um die von den Europäern eingeschleppten Seuchen zu bekämpfen. Die Haundenosaunee haben eine ähnliche Medizingesellschaft, die False Face, werden jedoch vom Wiederaufleben geheimer Kriegergesellschaften gestört. Sowohl die Midewiwin als auch die False Face operieren wie soziale Clubs, in denen sich die Mitglieder im Verborgenen gegenseitig unterstützen und ihre eigenen Vorstellungen vorantreiben. Die Kriegergesellschaften sind ein anderes Thema - sie reichen von wachsamen Gruppen über Kulte bis zu Gangs.

> Über die False Face, die Weinenden Masken und die Kriegergesellschaften könnt ihr in der Datei Bedrohliche 6.Welt etwas lesen, die Captain Chaos vor Kurzem bereitgestellt hat.

> Pointer

DER MANITOU COUNCIL

von White Owl

Die Manitou-Bewegung begann als eine Gruppe elfischer Dissidenten, die meisten davon aus einem Stamm kommend, die nach Selbsterkenntnis und einer Stammesidentität suchten. Adrienne Silvermoon tauchte aus dem Nichts auf und verwandelte das Ganze in eine politische Macht. Unter ihrer Führung nahm der Stamm eine starke ökologische

Haltung an und verlangte nach unschädlicher, erträglicher Technologie, die nicht das Leben des Volkes beherrschte. Dies sprach auch viele andere AMC-Bürger an, besonders in den frühen 2050er Jahren, als ein gentechnischer „Fehler“ beinahe die Wirtschaft des Landes zerstörte und Aztechnology Tür und Tor öffnete, den AMC auszulösen und den Würgegriff über die Nation zu erhalten.

Silvermoons Politik wurde noch extremer, sie wandte sich gegen jegliche Technologie und forderte die Rückkehr zu einer primitiven Lebensweise. Der wachsende Einfluss Aztechnologys heizte die Debatte weiter an, was in mehreren ökoterroristischen Angriffen resultierte, die Menschenleben forderten. Klügere Köpfe innerhalb der Manitou-Bewegung erkannten, wo das Problem lag und versuchten, sie zu stürzen. Der erste Versuch schlug fehl und mehrere Gegner Silvermoons starben an verschiedenen Ursachen, die mit Magie zu tun hatten. Der zweite war erfolgreich, als Silvermoon angeblich von einem ihrer eigenen Geister gefressen wurde.

> Derek Highsun, der nächste Führer der Manitou, hielt sich nur etwa ein Jahr, bevor er verschwand. Man fand seinen Körper nach dem Tauwetter im Frühjahr hinter seiner Scheune.

> Cree Dog

Seitdem haben sich die Manitou vielen Veränderungen unterworfen. Der Stamm richtete starke Aufmerksamkeit auf „Permakultur“ - die harmonische Integration von metamenschlichen Gemeinschaften und Ökosystemen. Mit anderen Worten: sie versuchen, Rohstoffe auf eine erträgliche Art und Weise zu benutzen, Lebensräume für Wildtiere und die Artenvielfalt zu schützen und Systeme zu errichten, die sowohl in Gesellschaft als auch in den lokalen Ökosystemen die Stabilität fördern. Einige radikalere Elemente sind „primitiv geworden“ und/oder engagieren sich weiterhin in der Öko-Sabotage, doch sie verhalten sich ruhig, um keinen Rückschlag für den gesamten Stamm zu provozieren.

> Einige Öko-Dörfer der Manitou sind ziemlich beeindruckend. Sie sind so gut in die Umwelt integriert, dass es manchmal schwerfällt, die Wohnungen auszumachen. Außerdem haben sie ihre Fähigkeiten auf den Gebieten der Waldaufforstung, Aquakultur und Wildpflege für gute Abwehreinrichtungen genutzt. Dual aktive Pflanzen und Biofasern sorgen für astrale Sicherheit und Wachtiere warnen vor Eindringlingen.

> Turtle

> Die Manitou sind auch noch exzellente Überlebenskünstler. Viele sind fähige Jäger (die jedes noch so kleine Körperteil eines Tieres verwenden) und Spurensucher, und sie kennen ihr Territorium sehr gut.

> Oneida Warrior

Während der Stamm weiterhin unzufriedene Elfen anzieht, hat er inoffiziell seine Türen auch für andere Metatypen geöffnet, solange sie zustimmen, nach den Prinzipien der Permakultur zu leben. Dies hat die Reihen der Manitou anwachsen lassen, obwohl die Elfen noch immer die dominierende Metarasse sind.

Manitou Stammesland

Als die Manitou ihre politischen und Stammesbeziehungen vom AMC trennten, beanspruchten sie das nördliche

Dreieck - alles nördlich des Churchill River - als ihr Eigentum. Die Manitou waren in diesem Gebiet bereits vorher der dominierende Stamm, daher war es nicht besonders schwierig, einen Deckel darauf zu setzen. Sie besetzten die Militärposten, Long Arms-Stationen und Aztechnology Standorte recht schnell, dennoch nicht ohne einige Todesopfer. Soldaten, Cops und Schlipsträger wurden über den Fluss getrieben, zusammen mit einigen wenigen Ansässigen, die mit den Ansichten der Manitou nicht einverstanden waren.

> Die Flüchtlinge wurden in die schlimmste Gegend von Saskatoon hineingestopft, meilenweit entfernt von ihrem richtigen Zuhause. Ihre „Regierungswohnsiedlung“ besteht aus einigen Blocks verlassener Lagerhäuser, so kalt wie ein Fach im Leichenschauhaus im Winter. Die Ortsansässigen nennen die Gegend „Pigsty“. Passt auf euren Rücken auf, wenn ihr in diese Gegend kommt; die Bewohner haben nichts mehr zu verlieren.

> Boolean Dream

Die Radikalen unter den Manitou nutzten die Gelegenheit, um jede High-Tech-Anlage, jedes Werk, jede Fabrik und jede Werkstatt, die sie in dem Gebiet finden konnten, stillzulegen. Die strengen Prinzipien der Permakultur werden nun auf dem Land der Manitou durchgesetzt. Das heißt, wenn ihr mit viel Chrom oder High-Tech-Spielereien herumprotzt, werdet ihr misstrauisch beäugt. Nur Fahrzeuge mit elektrischem Brennstoffzellen-Antrieb sind erlaubt - Benzinschlucker werden von den Manitou-Polizeistreifen „stillgelegt“, wenn sie welche zu Gesicht bekommen.

> Daihatsu-Caterpillar hat kürzlich ein Werk für Baufahrzeuge in der Nähe vom Reindeer Lake renoviert und war überhaupt nicht begeistert zu hören, dass es in Manitou-Hände gefallen war. Ich habe gehört, sie suchen ein Team, um die Gegend auszukundschaften und alles zu bergen, was die Manitou nicht geplündert oder zerstört haben.

> Fuzz

> Die Maschinenstürmer haben auch einige Matrix-Zugänge und Leitungen außer Betrieb gesetzt, ebenso wie jede Telefonzelle, den sie finden konnten. Die Abdeckung in der Gegend ist bestenfalls unvollständig. Ich würde es nicht riskieren, in diesen Teil des Gitters zu decken - Auswürfe und Personastörungen sind an der Tagesordnung.

> Glitch

Die Manitou behalten ihre selbst gezogene Grenze gut im Auge; kein Nicht-Manitou kann sie ohne guten Grund passieren. Viele Brücken über den Fluss sind zerstört oder vermint worden, und die restlichen werden gut bewacht. Es wäre gnädig, die Manitou-Grenzpatrouillen „Bürgerwehren“ zu nennen, sie ähneln mehr Scharen, die man aus der nächsten Siedlung zusammengetrieben hat. Während sie einige ganz nette Munition dort herumliegen haben (dank der Connections zu den Öko-Zellen), sind die meisten mit Jagdwaffen wie Schrotflinten oder sogar handgefertigten Waffen wie Pfeil und Bogen bewaffnet. Trotzdem haben sie eine Bande Schamanen auf ihrer Seite, also bringt magische Unterstützung mit, wenn ihr fürchtet, mit ihnen aneinanderzugeraten.

> Man weiß, dass die Manitou gelegentlich ihre solar-getriebenen Drohnen einsetzen. Ich schätze, sie sind

erlaubt, da sie keine natürlichen Rohstoffe verschmutzen oder auffressen.

> Razorsled

Der Innere Manitou Council

Die Stadt Lynn Lake ist de facto die Hauptstadt des Manitou-Landes geworden, und dort findet man den Großteil des Inneren Manitou Councils. Der Rat wägt in stammespolitischen Angelegenheiten ab und leitet den Aufstieg im Allgemeinen. Alle Entscheidungen werden durch Übereinkünfte getroffen, daher gibt es eine Menge Diskussionen. Als Stamm sind die Manitou jedoch dezentral organisiert, einzelne Gruppen und Gemeinden können mit beträchtlicher Selbständigkeit handeln.

> Kennt ihr das Sprichwort über zu viele Häuptlinge? Dieses Regieren-durch-Ausschüsse-Prinzip wird sie noch einmal in den Hintern beißen, wenn sie einmal plötzliche Notentscheidungen treffen sollen. Auch aus ihrer Organisation können gerissene Shadowrunner einen Vorteil ziehen, wenn sie wissen, was sie tun.

> Boolean Dream

> Schwachsinn. Die Manitou sind schlau genug, um Kriegsentscheidungen in der Not treffen zu können. Sie lassen einfach keinen ihrer Leute zuviel persönliche Macht innerhalb des Stammes ansammeln. Das erschwert es Doxtator ungemein, ihre Führung außer Gefecht zu setzen - es ist schwierig auszumachen, auf wen man zielen soll.

> Malatesta

> Glaubt nicht, dass der alte Doxtator nicht seine besten Jungs für verdeckte Operationen dort oben hinschickt. Es macht ihn wahnsinnig, dass er die Situation im MC nicht in den Griff bekommt. Schenkt man den Gerüchten Glauben, so hat er bereits vier Agenten verloren; offiziell werden sie „während der Mission vermisst“, aber ich habe einen internen Dateneintrag gefunden, der auf ein Überlaufen hindeutet.

> Glitch

> Du träumst wohl. Doxtators Spitzenteams sind nicht dermaßen schwach. Dieses Team befand sich auf dem Rückweg von ihrer dritten Aufklärungsmission in MC-Territorium, als sie auf eine Streife der Manitou trafen. Sekundäre Quellen bestätigten, dass ein fieses Monster von einem Wildschweinschamanen, der sich selbst Mean Tusk nennt, die Patrouille anführte, die sie gefangen nahm. Diese Manitou sind Barbaren, und sie schnappen nach jeder Gelegenheit, um einen Sitz im Souveränen Stammesrat zu ergattern, um uns anderen noch mehr Ärger zu bereiten.

> Anchorhead

> Hat schon einmal jemand vom „Silvermoon Coven“ gehört? Ich weiß nicht viel über diese Freaks, aber ich kann euch sagen, was ich vor Gericht gesehen habe. Zwei Manitou-Elfen wurden eingesperrt, weil sie einen Hovertruck voller Chemikalienbehälter gestohlen hatten, und nun zerterte man sie vor Gericht. Geistessonden offenbarten, dass sie für eine initiatorische Gruppe arbeiteten - ein halbes Dutzend Schamanen, behaupteten sie - die der verstorbenen Adrienne Silvermoon ihre Treue geschworen hat. Und jetzt kommt der Hammer - die sagten, dass sie gar nicht tot sei. Ihre Aussage klang wie ultra-religiöser Drek, sie spuckten aus, wie mächtig Silvermoon sei, dass sie ihre

Feinde vernichten könne, ohne überhaupt in deren Nähe zu sein, oder dass sie ihnen unbekannte Zaubersprüche von großer Macht beigebracht habe, zur Belohnung ihrer Anbetung. Ein Typ behauptete, Silvermoon könne ihre Gestalt in die eines Ungeheuers verwandeln, und sie würden sie als schamanisches Totem verehren. Der Typ starb noch in derselben Nacht in seiner Zelle. Na, kriegt ihr auch schon die Gänsehaut?

> Judge Fred

> Nette Geschichte. Zu schade, dass ich kein einziges Wort davon glaube.

> Bung

> Wisst ihr, ich habe über die Zwischenfälle von Calgary und Hudson Bay nachgedacht. Ist es nicht seltsam, dass man niemanden für den Bombenanschlag festgenommen hat? Und stinkt die andere Szene nicht geradezu nach einer Falle? Für mich sieht es fast so aus, als ob irgendjemand die ganze Sache geplant hätte, um die Jungs vom Militär und die Manitou gegeneinander auszuspielen. Liegt es an mir, oder bin ich schon paranoid?

> Peephole

> Man kann nie paranoid genug sein, Chummer.

> Dirk

AUSSERHALB DER MANITOU-GEBIETE

von Billy Deuce

Einige Städte in anderen Teilen des AMC haben ebenfalls aus Solidarität mit den Manitou ihre Verbindungen zum Staat gekappt. Diese Städte erkennen nicht länger die Autorität von Long Arms oder dem Militär an. Einige haben sie sogar verbannt, was zu einigen gespannten Situationen führte. In einigen Fällen haben nationalistische Nachbarn aus der nahegelegenen Stadt Ärger mit den „Elfen-Liebhabern“ angezettelt, was in Straßenkämpfen, nächtlichen Plünderungen und gelegentlichen Schießereien endete. Sei besser vorsichtig, welche Farben du trägst, wenn du in eine neue Stadt kommst und pass auf, was du sagst - besonders, wenn du ein Elf bist.

Sympathisanten überall im AMC beginnen schon den Ausdruck „Algonkian Council“ zu benutzen, was das Risiko birgt, eine Schlägerei mit Umstehenden vom Zaun zu brechen. Es sind gespannte Zeiten für den Staat, aber es wird endlich interessant hier.

Die Großstädte

Die meisten Großstädte im AMC sind nichts weiter als bessere Kleinstädte. Die Hauptstadt ist Saskatoon, und hier oder in Calgary oder Grand Rapids findet man die meiste Industrie des Landes. Die wenigen Shadowrunner und Schieber, die ihr in diesen Städten finden werdet, kann man an einer Hand abzählen, und alle kennen sich untereinander. Schmuggler gibt es andererseits wie Sand am Meer. Glücklicherweise sind sie immer nur auf der Durchreise, so dass man sich nicht zu sehr an ihre ekligen Visagen gewöhnt.

Die meisten Schattenoperationen konzentrieren sich auf die Büros der drei Häuptlinge und von Long Arms in Saskatoon oder auf Aztechnologys Gebäude in Calgary. Die Azzies haben ihren Turm nicht wieder aufgebaut, aber ihre Tochtergesellschaft Genetique besitzt einen monströsen

Büropark mitten in Downtown, in dem viele kleinere Kons Räumlichkeiten mieten.

> In Calgary patrouillierten normalerweise haufenweise ACS-Sicherheitstruppen, aber in letzter Zeit verhalten sich die Azzies unauffällig. Ich glaube, sie wollen so wenig wie möglich zur Zielscheibe werden und die wenigen Truppen, die sie noch haben, zum Schutz von Genetique zusammenziehen. Da sie eine Menge Kerle wegen des drohenden Krieges nach Süden abgezogen haben, stehen einige Filialniederlassungen und Tochterfirmen weit offen.

> Pyramid Watcher

Grenzregionen

Außer dem Manitou-Land ist der AMC nun ein offenes Sieb. Das Militär besetzt nur den Zoll und die Grenzposten an größeren Knotenpunkten. Der Rest der Truppen wohnt oben im Norden. Einige spezielle Einheiten sind dazu abkommandiert worden, Schmuggler aufzuhalten, besonders solche, die den Manitou Hilfe bringen. Die restliche Grenze wird nur von Geistern und vielen Drohnen beobachtet, die gebaut wurden, um dem rauen Wetter und dem widrigen Gelände zu trotzen.

THUNDER BAY: BLITZ UND DONNER

von Wanda Spokes

Beim letzten Mal, als ich die Thunder Bay verließ, dachte ich, ich würde ersticken. Überall sonst schien es verschmutzt zu sein, verglichen mit meiner geliebten Heimatstadt. Das war vor sehr, sehr langer Zeit. Nun da ich auf den Ruhestand als unbekannteste Herstellerin hochwertiger Fahrzeugteile der ganzen Stadt zugehe, wird mir schwindelig bei der Vorstellung, diesen heruntergekommenen Dreckshafen endlich zu verlassen. Ah, wie sich die Zeiten doch ändern.

Die überlegene Seite

Thunder Bay ist das geographische Zentrum von dem, was einst Kanada war. Im letzten Jahrhundert war es ein leuchtendes Beispiel für die Harmonie und die friedliche Koexistenz zweier Welten (der Menschen europäischer und amerikanischer eingeborener Herkunft). Nun ist sie ein Symbol für Schmugglerfahrten und Geschäfte in dunklen Gassen.

Als der AMC gebildet wurde, kämpften die Algonkian hart darum, Thunder Bay auf ihrer Seite der Grenze zu haben. Warum? Weil sie die Lake Superior Direct Port Harbor Anlage kontrollieren wollten, die von den Stadtbeamten eine Woche, bevor der Vertrag von Denver unterzeichnet wurde, „Superior Harbor“ getauft wurde. Als ein Produkt der genialsten Verbindung von moderner Ingenieurskunst und aktuellen Fortschritten in der Legierungstechnik ist Superior Harbor die hochentwickelteste Hafenanlage an den Großen Seen.

Natürlich kostet es ein Vermögen, den Hafen zu betreiben, und der AMC konnte die Rechnungen nicht mehr bezahlen. Fast ein ganzes Jahrzehnt verstrich, bis ein Großteil der Kontrollsysteme des Hafens baufällig wurde. Einige der automatischen Dockingsysteme werden beibehalten, aber sie haben es aufgegeben, all den kommenden und gehenden Verkehr zu überwachen. Es ist einfach zu viel, um alles abdecken zu können. Und welcher Schmuggler kann da schon der Versuchung widerstehen?

> Die Schmuggler verfügen über verdeckte Mitarbeiter, die fortwährend dafür sorgen, dass die überforderte Hafenaufsicht kein organisiertes Vorgehen im Hafen entwickelt, was auch die riskante Sabotage von militärischem Gerät beinhaltet. Der ganze Hafen ist in der Hand von Schmugglern, Dieben, korrupten Beamten der Hafenbehörde, Personal auf der Durchreise, der Mafia, der Yakuza und ein paar ehrgeizigen Unabhängigen. Wenn ich es wie den Vorhof der Hölle beschreibe, dann, weil es so ist.

> Turtle

> Man kann in T-Bay nirgendwo hin spucken, ohne einen Shadowrunner zu treffen, der darauf aus ist, einen Job am Hafen zu erledigen. Irgendeinen Job. Es fließen mehr Nuyen durch T-Bays geheime Kanäle als irgendjemand weiß, und die Drecksarbeit für die Schmuggler von T-Bay zu erledigen, ist eine schnelle Möglichkeit um an die dicke Kohle zu kommen. Ich weiß, wovon ich spreche; ich hae schon nach zwei Jahren in den Schatten ab, hab für immer ausgesorgt.

> High Rolla

> Kam das nicht etwa von einem lukrativen Run für Aztechnology diesen Sommer, Rolla? Versuch nur, wegzulaufen. Leopard liebt die Jagd.

> Spotted Sam

> Die einzigen Transporter, die ein wenig Regelmäßigkeit da reinbringen, sind die (äußerst schwer bewachten) Azzie-Getreide-Lastkähne. Sie sind das Brot und die Butter dieses Exklusivvertrages, den sie mit dem AMC haben.

> Scale Tipper

> Thunder Bay ist ein bedeutende Kreuzungspunkt auf der Iglu-Schmuggelroute zwischen Minneapolis und Québec. Außerdem gibt es ein paar kleinere Routen, von T-Bay nach Chicago, Detroit, Toronto, Fargo, Seattle, Vancouver und Edmonton. Die Hauptgüter, die geschmuggelt werden, sind Elektronik, Waffen (ein Bürgerkrieg steht vor der Tür) und grundlegende Güter (Nahrung, Kleidung, Überlebensausrüstung).

> PPE

Die Händler

Trotz all des Schwarzmarkt-Verkehrs, der durch den Hafen fließt, ist T-Bay kein Anziehungspunkt für die Syndikate geworden. Die meisten Geschäfte werden von Gangs, kleineren Gruppen und Unabhängigen getätigt. Die Kriegergesellschaften haben normalerweise die größten Geschäfte, wenn sie nicht gerade damit beschäftigt sind, sich gegenseitig an die Kehle zu gehen. Der Umsatz ist hoch, und Verbindungen bestehen kaum länger als eine Saison.

> Ich habe von einigen Profis gehört, es sei besser, Orte wie T-Bay zu meiden. „Das Risiko ist zu hoch“, sagten sie, und „Du weißt nie, für wen zum Teufel du arbeitest.“ Trotzdem, die Nuyen sind einfach zu gut, um sie liegen zu lassen. Ich habe schon viele Schieber sagen hören, dies sei nun endlich ihr letzter Run in T-Bay - und dann bekommen sie den nächsten Anruf und das Doppelte vom letzten Run geboten.

> Turtle

> Was auch immer ihr vorhabt, arbeitet nicht solo in Thunder Bay. Ihr glaubt, ihr seid hart? Okay. Schaut mal im Flowerpot in der Hamilton Street vorbei. Die werden sich freuen, euch eine Klasse runterzusetzen. Nach T-Bay zu fahren ist gut, wenn man ein paar Kerle hat, die zusammenarbeiten. Geht allein dort hinaus und ihr werdet mehr Schwierigkeiten haben als ein Skelett im Hundeheim.

> Roto Radar

Die einzige nennenswerte Präsenz eines Syndikats ist ein neues Unternehmen der Yakuza mit Verbindungen zu einigen Rengos an der UCAS-Ostküste. Ein junger Mann namens Kobi Tanaka ist der brutale Schützling, der von den alten Herren nach Osten geschickt wurde, um das finanzielle Potential von Thunder Bay einzuschätzen.

> La Familia ist nicht besonders interessiert an den harten Wintern hier oben in der Tundra. Das letzte, was ich gehört habe, ist, dass die Allegrettis alles bis auf ein Penthouse-Apartment in Downtown aus der Stadt geschafft hat und Anteile an Cousin Jimmys Trattoria kontrolliert.

> Mickey

> Sei nicht so schnell damit, dem Rückzug der Mafia Glauben zu schenken. Offensichtlich hast du noch nicht von Big Pauly gehört. Er ist nicht viel mehr als ein einfacher Gangboss, aber er hat viele Soldaten, und die sind keine Neulinge im Geschäft. Wenn ihr einen Hehler oder einen „speziellen Gegenstand“ benötigt, hört euch auf der Straße nach Big Pauly um. Er wird jemanden schicken, der mit euch verhandelt, aber Vorsicht beim Verhandeln - der Marktwert hängt davon ab, wie es Paulys Geschwür geht.

> Blue Heaven

> Wenn ihr nach Qualitäts-Hardware sucht, Chummers, haltet euch nicht mit den kleinen Fischen auf und geht gleich zum Militär. Die normale Armee verkauft euch ihre eigenen Uniformen, wenn der Preis stimmt.

> Scale Tipper

Die Lakehead Universität

Von Doc Tonic

Lakehead wäre nicht so berühmt für sein magisches Studienangebot, wenn es die hermetischen Vorurteile nicht gäbe, die die akademische Gemeinschaft beherrschen. Wie dem auch sei, die Schule ist in den NAN wohlbekannt. Das kommt daher, dass das Studienprogramm von Lakehead auf hermetische Theorie verzichtet, wie es gefordert wird und sich dafür auf schamanistische, somatische und metamagische Studien konzentriert. Die Seminare befassen sich mit Themen wie „Traumquesten 101“, „Verständigung mit den Ahnen“, „Wichtige Techniken zur Zentrierung 301“ und „Signaturen beim Weissagen“.

Die Kurse in Lakehead sind so einzigartig, weil sie keine dogmatische, sondern eine definitiv „handanlegende“ Herangehensweise bietet. Man findet hier keine Formeln, komplexe Spruchgesänge oder schrittweise Anleitungen für Ritualmagie. In den meisten Fällen verhalten sich die Professoren eher wie Führer, die den Studenten helfen, ihren eigenen Weg durch das Seminar zu finden. Astralquesten, Traumreisen und künstlerische Betätigung sind normale Hausaufgaben. Feldstudien und Exkurse sind an der Tagesordnung, selbst im tiefsten Winter, so dass die Studenten sich den Torturen der Wildnis aussetzen, ihr

Totem finden oder die Geisterwelt ohne Ablenkung erkunden können. Die Kurse für Adepten sind ähnlich intensiv und reichen von erweiterter Gymnastik bis zu blindem Kampf und Übungen zur „geistigen Festigkeit“.

> Der Doc scherzt nicht in puncto „Hand anlegen“. Die Studenten müssen einen Haftungsausschluss unterzeichnen, und kein Semester vergeht ohne Todesopfer oder schwere Verletzungen, ob nun durch Unterkühlung, zu lange astrale Projektion oder Unfällen beim Beschwören. Die Studentenvereinigung hat sogar einen Schutzfond für Aufgaben gegründet, die ernsthaft schiefgegangen sind.

> Alumnus

> Lakehead zog ursprünglich viel Aufmerksamkeit von Hermetikern auf sich, die über das Kursangebot und den Lehrplan spotteten. Dann entschied sich eine Gruppe von Studenten des MIT, für ein Semester herüber zu wechseln, um die gelehrten Theorien direkt widerlegen zu können.

Einer von ihnen starb, ein anderer wurde wahnsinnig und der Rest musste für längere Zeit medizinisch betreut werden. Seitdem ist eine ganze Lawine von Hermetikern hierher gekommen, um es einmal zu versuchen und „sich zu beweisen“. Typisch hermetischer Überlegenheitskomplex. Die meisten werden auf der Trage wieder hinausgebracht, doch einige sind offen genug, um etwas zu lernen.

> Witch Doctor

> Die Lehrerschaft der Lakehead Universität wird auch des Öfteren ausgewechselt, denn die Kurse sind oft für den Dozenten genauso hart wie für die Studenten. Nichtsdestotrotz zieht die Universität eine große Bandbreite von Medizinmännern, Hexen und Hexern sowie weisen Männern an - manche davon weltberühmt. Außerdem ist ein Freier Geist, der sich selbst „Axeki“ nennt, unter der Belegschaft. Das Seltsame ist, dass niemand weiß, welche Art von Geist er ist.

> Accidental Occultist

ATHABASKAN COUNCIL

> Athabaska - es ist kalt, es ist wunderschön, es gibt dort Öl und flauschige Sasquatches. Was will man mehr? Etwas mehr natürlich schon, wenn man vorhat, dort als Runner zu arbeiten und nicht mit dem Wort „Fremdling“ auf der Stirn tätowiert herumlaufen will. Ich wandte mich an die beste Quelle, die ich finden konnte, einer Sysop-Schwester namens Aurora, die den dortigen Shadowland-Knoten betreibt. Sie hat einen Schatten-Reiseführer über die Ins und Outs von Athabaska zusammengestellt, also schnappt euch etwas Cider und setzt euch ans Feuer.

> Captain Chaos

übertragen: 14.August 2062 um 15:38:01 (PST)

von Aurora

Das Leben in dem, was ich das Land der Einsamkeit nenne, unterscheidet sich sehr vom Leben weiter südlich. Über die Hälfte unserer Bevölkerung drängt sich in drei großen Städten zusammen (Anchorage, Edmonton und Fairbanks). Der Rest verbreitet sich auf einzeln gelegene Siedlungen, manchmal durch tausende Kilometer Waldflächen, Gebirge oder Tundra getrennt, wo die Grundlagen des modernen Lebens weder verfügbar noch erwünscht sind. Straßen gibt es nur selten und vereinzelt, Flugreisen sind riskant und selbst Satellitenkommunikation erreicht während Sturmperioden viele Gebiete nicht.

Das Klima ist ebenfalls eine Herausforderung. Obwohl es in Athabaska nicht so kalt ist, wie viele glauben, besonders während der Sommermonate, haben wir im Herbst und Winter sechs Monate im Jahr Schnee unter schlimmen Wetterbedingungen. Das Wetter muss man einfach immer mit einkalkulieren - es kümmert sich nicht um deinen engen Zeitplan oder darum, wie dringend dein Freund einen Arzt braucht.

> Das Wetter im kalten Norden war schon immer unvorhersehbar, aber seit dem Geistertanz ist es nur noch chaotisch. Elektrische Stürme sind nichts Ungewöhnliches, und eine Ruheperiode kann von einem Blizzard und zwei Meter hohem Schnee für eine ganze Woche gefolgt sein. Die globale Erwärmung hat das Gleichgewicht sogar noch mehr gestört. Fazit: Reist gut vorbereitet. Ihr wollt nicht für mehrere Wochen in der offenen Tundra ohne Essen und Ausrüstung stranden.

> Woppler the Weatherman

LEBEN AN DER ÄUSSERSTEN GRENZE

Die meisten Runner aus dem Sprawl, die hier herauf kommen, glauben, dass das Volk von Athabaska aus in Iglus wohnenden Fischern besteht. Obwohl es sicherlich einige gibt, die am traditionellen Leben festhalten, ist die Wirklichkeit viel komplizierter.

Kulturelle Extreme

Athabaska ist ein Flickenteppich der Kulturen. Der „neue Schlag“ von Athabaskanern beherrscht die Städte. Technikerfahren und eingestöpselt lesen wir die Datafaxe, surfen in der Matrix und erhalten unsere Gehaltsschecks vom Konzern (okay, ich bekomme keine Gehaltsschecks, aber ihr habt eine Vorstellung davon). Aber die „andere Hälfte“ dominiert den Löwenanteil des Landes - eine

Athabaska auf einen Blick

Bevölkerung: 2.552.000

Menschen: 68%

Elfen: 8%

Zwerge: 8%

Orks: 10%

Trolle 5%

Andere: 1%

Stammeszugehörigkeit: 22% der Gesamtbevölkerung

Aleut: 35%

Inuit: 25%

Dene: 15%

Koyukon: 5%

Andere Stämme: 20%

Pro-Kopf-Einkommen: 16.000 ¥

Geschätzte SINlose: 25%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 30%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 10%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 34%

Abitur-Äquivalent: 42%

Studiumsäquivalent: 18%

Weiterführende Abschlüsse: 6%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 61%

Inuit: 25%

Russisch: 24%

Währung: Nuyen

CrashCart-Abdeckung: nur Anchorage

Garantierte Reaktionszeit: 15 Minuten

Mischung aus traditionellen Stammesleuten und modernem Einsiedlervolk. Diese Hälfte lebt vom Land, ob nun vom Fischen, Jagen oder dem Abbau von Rohstoffen.

Anders als in anderen NAN-Ländern ist die amerindianische Bevölkerung hier in der Minderheit. Anglos und Asiaten aus dutzenden Kulturen leben hier - Kanadier, Amerikaner, Russen, Japaner und Koreaner, um nur einige zu nennen. Doch diese Mehrheit erhält keinen Repräsentanten in der Stammesverwaltung. Auch das Stammesvolk selbst unterscheidet sich sowohl kulturell als auch genetisch; die inselbewohnenden Aleut zum Beispiel haben mehr Gemeinsamkeiten mit asiatischen Völkern als mit den anderen eingeborenen Völkern Amerikas.

Werft noch Metamenschen in diesen Mix hinein, und ihr erhaltet eine einmalige Mischung von Traditionen und Einstellungen, die man nur in Athabaska findet. Überraschenderweise hält uns der starke Individualismus, der damit gleichgesetzt wird, „Athabaskan“ zu sein, mehr zusammen als unsere Unterschiede uns auseinanderziehen.

> Es zahlt sich aus, eine Ladung Linguasofts dabei zu haben, wenn man nach Athabaska kommt. Obwohl Englisch und Inuit die verbreiteten Sprachen sind, trifft man viele Leute, die nur Athabaskan, Chipewyan, Russisch, Japanisch usw. sprechen.

> Lingo Slinger

Die Matrix von Athabaska

Um der Isolation entgegenzuwirken, hat sich Athabaska der Onlinewelt zugewandt. Vor einigen Jahren trieb der

Zeitleiste von Athabaska

2020: Athabaskan Oil wird gegründet und erhält das Bohrungsrecht auf allen gegenwärtig aktiven Ölfeldern in Athabaska.

2022: Die erste Begegnung mit den Seewölfen. Eine Gruppe von ihnen schlachtet 53 Bewohner der kleinen Küstensiedlung Goodnews Bay ab. Ein offizielles Kopfgeld wird schnell ausgesetzt.

2040: Der Athabaskan Council erkennt als eines der ersten Länder den Sasquatch als ein fühlendes Wesen an.

2044: Iris Firmware entwickelt das System aus Relais, Satelliten und Mikrowellenverbindungen, das schließlich überall in Athabaska für einfachen Matrixzugang sorgt, abgesehen von atmosphärischen Störungen.

18. Juni 2048: Athabaskan Oil öffnet nach mehr als einem Jahr Reparatur die Trans-Athabaskische Pipeline (T-AP), ehemals Alaska-Pipeline. Andere Pipelines folgen.

Oktober 2061: Der Astralraum rund um das Harding Eisfeld wird sichtbar.

Große Rat die Maßnahme voran, dass jede Gemeinde, wenn nicht sogar jeder einzelne Bürger, einen Matrixzugang bekam. Es war schwieriger als erwartet. Gewaltige Stürme setzen oft die Satellitenverbindungen außer Gefecht, Lawinen zertrennen Bodenleitungen und hohe Berge machen Funkkommunikation problematisch. Trotz der Schwierigkeiten hat Iris Firmware (eine Tochterfirma von Renraku), um die Athabaskaner zu verbinden, ein freigestelltes Kommunikationssystem aufgebaut, das sogar die meiste Zeit funktioniert.

> Nur das Stadtgebiet von Edmonton kann sich auf funktionierende Bodenverbindungen zur Außenwelt verlassen. Andere Regionen müssen sich mit Satellitenverbindungen zufrieden geben, die dafür berüchtigt für ihre Unzuverlässigkeit während schlechtem Wetter sind. Man kommt normalerweise ziemlich einfach in ein Netz hinein, aber herauszukommen, könnte sich als ein Problem erweisen.

> SOTA Jerk

Die Netze von Athabaska sind das Herzblut der technophilen Hälfte unserer Bevölkerung. Nichts hilft einem besser durch die trüben Wintermonate als Treffen in der Matrix, Spiele und andere Online-Unterhaltung. Darauf ist es zurückzuführen, dass die Gitter von Athabaska in der Matrix eine kulturell angesagte Zone geworden sind, in der es von virtuellen Clubs, Simfeeds, elektronischen Spielwelten, Sexsalons und anderem abgefahrenem Zeug nur so wimmelt. Das physische Nachtleben von Athabaska hält sich in Grenzen, da es für die meisten Leute einfacher ist, sich in den Raum ihrer Wahl einzuloggen.

Andererseits hat der Mangel an vernünftiger Beschäftigung einige Matrixgangs hervorgebracht. Junge und beeindruckende Hacker wie die VerbatUMS und die IC Skaters durchwandern das Netz, und beanspruchen unter anderem als Hackerspiele Hosts als ihren privaten Turf und verändern die Systemikonografie.

Ratsregierung

Die Regierung von Athabaska ist ein kompliziertes Netz gewählter Repräsentanten und Agenten für spezielle Interessen. Die Gewählten im Unteren Rat repräsentieren die Stadtgebiete (zwei für jedes Gebiet, unabhängig der Einwohnerzahl, was die Städte ärgert). Die Repräsentanten im Oberen Rat werden durch die meisten Stimmen in einer allgemeinen Abstimmung gewählt, was bedeutet, dass jede Gruppe, die besondere Interessen verfolgt und genügend Stimmen sammeln kann, einen Repräsentanten im Rat bekommt. Durch eine teuflisch komplizierte Formeln und Prozesse, die nur etwa drei Leute im ganzen Land

verstehen, wählen diese beiden Räte zehn Delegierte für den Großen Rat aus. Ein gewählter Gouverneur leitet den Großen Rat fünf Jahre lang und sucht zehn weitere Delegierte (das „Kabinett“) aus, die ebenfalls im Großen Rat sitzen. Der momentane Gouverneur ist Häuptling Delas Skyseeker vom Stamm der Ahtena.

Politische Parteien sind illegal (sie fördern natürlich die Korruption), deshalb sind die Wahlen frei für alle. Natürlich bilden sich Allianzen, doch sie haben meist nicht lange Bestand. Jeder große Konzern, Stamm oder Aktivistengruppe im Land hat ein Lieblings-Ratsmitglied oder mehrere, also gibt es viel Gezerre, weil jeder versucht, seine eigenen Vorstellungen durchzubringen. Wenn Worte und Kompromisse scheitern, holen sich einige dieser Gruppierungen Shadowrunner zur Unterstützung, um an die Erpressung oder das politische Druckmittel heranzukommen, das sie brauchen.

> Nur Bürger mit offizieller Stammesherkunft dürfen für Ämter kandidieren oder wählen. Einige Repräsentanten haben ihre Leitlinien verlassen, um die Bedürfnisse der Mehrheit der Bevölkerung zu erfüllen, doch die Stammesleute runzeln die Stirn darüber, und meist halten sich solche Repräsentanten nicht lange.

> Netizen

> Vor einigen Jahren vereinigten die meisten Matrixgangs in Athabaska ihre Kräfte und starteten eine Kampagne, die damit endete, dass zwei ihrer eigenen Repräsentanten gewählt wurden (dabei halfen wahrscheinlich einige elektronisch abgegebene Stimmen). Diese von Gangs geleiteten Repräsentanten legalisierten effektiv alle außer den schlimmsten Hackerangriffen und brachten ein paar andere Gesetze durch, bevor die Gangs das Interesse verloren und die Repräsentanten herausgedrängt wurden.

> FastJack

> Anders als in anderen NAN-Ländern, wo die Amtsinhaber oft Schamanen sind, bewerben sich in Athabaska sehr selten Schamanen auf diese Ämter. Sie scheinen es als Zeitverschwendung zu betrachten und verwenden ihre Anstrengungen daher eher darauf, ihre örtliche Gemeinde zu unterstützen.

> Socio Pat

Momentan herrscht unter den Machhabern eine große Diskussion über die Situation im AMC. Skyseeker spricht davon, dem AMC Unterstützung gegen die Manitou zuzusagen, aber Groß-Ratscherr Chulach Foxfire von den Inuit hat eine Bewegung zur Unterstützung der Manitou initiiert.

Gesetzesvollstreckung

Die Stadtgebiete sind die Grundlage der zivilen Autorität, und jedes hat unter anderen öffentlichen Diensten auch seine eigene Polizei und Feuerwehr angestellt. Einige Zonen sind wohlhabend genug, um Kontrakte zu vergeben (Edmonton, Kodiak), doch in den meisten Fällen erledigen sie es auf die altmodische Art. In einigen Zonen verbreiten sich diese Dienste jedoch über ein so großes Gebiet (und auf ein sehr begrenztes Budget sowie schlecht ausgebildete Angestellte), dass sie unfähig sind, ihre Pflichten ausreichend zu erfüllen. Mit einfachen Worten: in den äußeren Bereichen von Athabaska hat die Regierung nur wenig tatsächliche Macht. Isolierte Gemeinden regeln die Dinge auf ihre Art und stellen eigene Wachen und Feuerwehren auf.

> Diese lokalen Bürgerwehr-Typen sind ein zweiseitiges Schwert. Manchmal kann man sie leicht bestechen oder zumindest mit ihnen auskommen, besonders dann, wenn man etwas hat, was sie wollen oder wenn sie nicht auf Auseinandersetzungen aus sind. Aber oft haben sie die ganze örtliche Gemeinde hinter sich und können aus Rache einige wachsame Trupps mobilisieren. Normalerweise sind die Aufpasser Freiwillige, gelost aus einem Pool von stadtnahen, erfahrenen Hinterwäldlern, ehemaligen Soldaten und mächtigen Schamanen - solche Typen, deren Motto „erst den Hintern versohlen, dann fragen“ ist.

> Alyeska Pete

> „Wachsam“ ist zu nett gesagt - „wahnsinnige Lynchmobs“ trifft es besser. Ich war einmal an einer Diskussion in einer Bar in einer Kleinstadt etwa 100 Klicks außerhalb von Fairbanks beteiligt. Die Fäuste flogen zwar kurz, doch schließlich regelte man alles auf Gentleman-Art - bis die örtliche Wache auftauchte, fünfzehn Mann stark. Der Ork, mit dem ich mich geschlagen hatte (und der zu dem Zeitpunkt bewusstlos war) war zufällig ein Mitglied dieser Bürgerwehr - und es spielte keine Rolle, dass er sturzbetrunken war und den Aufruhr als erster angefangen hatte. Die Idiotentruppe wollte mich in Stücke reißen. Ich rannte durch die Küchentür, sprang in meinen Sattelschlepper und sah zu, dass ich Land gewann. Drei Tage lang war ich auf der Flucht. Diese Bastarde gaben einfach nicht auf! Drei Tage, wegen einer Rauferei in einer Bar! Das ist doch nicht rechtens.

> 9-Finger Steve

> Ich glaube, deine Geschichte ist die Ausnahme, nicht die Regel. Ich bin Mitglied einer Gemeindegewache in einem abgelegenen Außenposten von Athabaska. Die Leute aus meiner Wachtruppe sind aufrichtige, hart arbeitende Männer und Frauen, die sich der Erhaltung des Friedens in ihrer Gemeinschaft gewidmet haben. Aber wir nehmen unsere Pflicht ernst. Wenn ihr Ärger machen wollt, müsst ihr den Preis dafür zahlen. Wir mögen es lieber ruhig in Athabaska.

> Emille Darkdancer

BUSINESS AS USUAL

So sehr es der Öko-Truppe auch missfällt, Athabaskas Wirtschaft basiert auf ihren natürlichen Rohstoffen. Öl hat dabei den Löwenanteil, aber auch Uran, Platin, Eisen und Bauholz sind groß im Geschäft. Die Umweltgesetze sind ziemlich streng und die Strafen hart, aber es ist schwierig, Konzernaktivitäten, die mitten im Nichts stattfinden, im Auge zu behalten. Die Öko-Aktivisten sind bestimmt überzeugt davon, dass die Gesetze noch nicht streng genug sind und

dass die Konzerne nicht nach den Regeln spielen werden, wenn es für sie profitabler ist.

Alle großen zehn Megakons außer Mitsuhamma (ich glaube, sie konzentrieren sich eher auf den Süden) haben Niederlassungen und/oder Aktivitäten in Athabaska. Die größten Geschäfte macht hier Aztechnology, durch seine Töchter Pemex (Ölbohrung und Bergbau), Marine Technologies (Aquafarming) und Maritech Enterprises (Untersee-Bergbau). Iris Firmware (Renraku) befindet sich auf dem aufsteigenden Ast und hat ein Monopol auf der Kommunikations- und Unterhaltungs-Infrastruktur. Wuxing schlägt großen Profit aus der Schifffahrtsindustrie und Trans-Oceanic Mining (Saeder-Krupp) betreibt dutzende Offshore-Plattformen für Bergbau und Forschung.

> Die Gerüchteküche brodelte angesichts einer der Plattformen von Trans-Oceanic. Offensichtlich wurde dort eine große Entdeckung gemacht, doch niemand spricht darüber.

> Bravura Betty

> Bergbau-Plattformen machen mich nervös. Heutzutage weiß man nie, was da jemand ausgräbt. Manche Dinge sollten besser begraben bleiben.

> Intacto

Öko-Tourismus ist ein weiteres florierendes Gewerbe - Athabaska ist ein großartiger Ort, um die Natur zu sehen, wandern und skilaufen zu gehen, viel Geld auszugeben und von einem wilden Paracritter zerrissen zu werden. Für schattige Typen gibt es viel Geld und Spaß bei Sicherheiteskorten oder Rettungsmissionen für verschwenderische Abenteurer zu verdienen. Zumindest zwingt dieser Tourismus die Regierung dazu, auf die ökologischen Aktivitäten der Konzerne zu achten und sicherzustellen, dass die neueste umweltfreundliche Technik verwendet wird, so dass die schönen Panoramen von Athabaska keinen Schaden nehmen.

> Wessen strenge Richtlinien gestatten es Ausländern, die nie auf diesem Land gelebt haben, es zu schänden? Einst hieß es das Große Land, aber ich nenne es nicht länger so. Wir sind zum Land der Kompromisse im Namen des Fortschritts geworden. Jemand muss für die Land und die Tiere sprechen, die das nicht können. Diese Stimme wird in den Ohren von Gaias Feinden klingen.

> Inupiaq

Das Athabaskan Öl: Schwarzes Gold

Der wichtigste Rohstoff in Athabaska ist ohne Frage das Öl. Auch wenn die weltweite Nachfrage gesunken ist, gilt das auch für die natürlichen Reserven, und Öl wird immer noch für Kunststoffe benötigt. Die Regierung von Athabaska erkannte, dass sie schon früh Nutzen aus diesem Rohstoff ziehen und sie fest im Griff behalten musste. Also wurde ein Abkommen mit der Trans-Polar Aleut Nation getroffen, die im Besitz des Prudhoe Bay Ölfeldes war, jedoch nicht das nötige Geld und die Infrastruktur besaß, um es gewinnbringend zu nutzen. Dann wurde ein kleiner von Anglos betriebener Konzern verstaatlicht und in ein neues Unternehmen namens Athabaskan Oil umgewandelt. Außerdem nahmen sie die Trans-Athabaskische Pipeline (TAP) wieder in Betrieb, die sich von der Prudhoe Bay bis nach Valdez erstreckt. Weitere Ölfelder und Pipelines

folgten. Die Kritik an den Aktionen der Regierung wurden besänftigt, als Athabaskan Oil ölsaugende Bakterien benutzte (unter Lizenz von Yakushima), um das Öl auf umweltfreundliche Weise zu fördern.

> Als Lieblingskonzern des Landes hat AthaOil Zugang zu Ölfeldern erhalten, nachdem sie anderen Konzernen verwehrt wurden, was ihnen nicht viele Freunde geschaffen hat. Selbst wenn ökologische Schäden eine ernsthafte Sorge sind, findet AthaOil einen Weg, die Hindernisse beiseite zu räumen und das zu bekommen, was sie wollen.

> Maverick

Der Gipfel ist jedoch, dass ein großer Prozentsatz der Gewinne von Athabaskan Oil direkt in einen „Tap Fond“ investiert wird. Ähnlich wie der permanente Fond, der in den USA und Alaska von großem geschichtlichem Ruhm war, werden diese Gewinne großzügig mit dem Volk von Athabaska geteilt. Jeder Stammesbürger erhält einen gleichen jährlichen Anteil, der die ansonsten bittere, allgegenwärtige Armut erheblich lindert.

> Die Tatsache, dass Nicht-Stammesleute (und SINlose Stammesleute) ihren Anteil nicht erhalten, verärgert manche Leute sehr. Das ist mit Sicherheit Wasser auf den Mühlen von Volksverhetzern.

> Drifter

Trotz der Gewinnbeteiligung ist Athabaskan Oil technisch gesehen eine private Firma mit Ex-Gouverneur Patrick Delacroix als CEO. Sie befindet sich schon seit sehr langer Zeit in Stammeshand, doch hartnäckige Gerüchte besagen, dass die ganze Geschichte noch nicht erzählt ist. Zum einen hat AthaOil eine seltsame Beziehung zu Northern Plastics, einem weiteren Konzern aus Athabaska. Ein Inuit-Geschäftsmann namens Norman Fisher ist der CEO von Northern Plastics, aber zufällig ist er auch Vorstandsvorsitzender bei AthaOil. Schattige Geschäfte zwischen AthaOil und anderen Konzernen wie Saeder-Krupp, CATCo und United Oil sind ans Tageslicht gekommen, aber die Position von AthaOil ist dermaßen sauber, dass kein Schmutz daran haften bleibt.

> Technisch gesehen mag sich AthaOil unter der Kontrolle von Eingeborenen befinden, jedoch nicht unter der Kontrolle von eingeborenen Athabaskern. Seht euch die Konzernhierarchie einmal näher an und ihr erkennt einige bekannte Namen eines anderen eingeborenen Konzerns: Gaeatronics. Ich bezweifle, dass das ein Zufall ist.

> Monkeywrench

> Oh bitte, welcher Konzern schließt denn keine schattigen Geschäftsabkommen? Glaubt ihr im Ernst, die Regierung von Athabaska würde den Salish erlauben, eine solche Kontrolle über ihr Land zu erlangen?

> Skeptic

> Es würde erklären, warum die Haupt-Unterstützer von AthaOil auch zufällig dieselben sind, die in Athabaska nach Unterstützung des Salish-Shidhe Councils rufen, um in deren Grenzkonflikt mit Tsimshian zu helfen.

> Green Piece

> Sagt was ihr wollt, der Athabaskan Fond zahlt jedes Jahr eine anständige Summe Geld aus, oft genug, um mehrere

Monate lang zu überleben zu können, und legt außerdem einen Teil für die Zukunft in sicheren Investitionen an. Eine weitere Art der Regierung, für uns kleine Bürger zu sorgen.

> Digger

> Blutgeld, das den Armen für ihre stillschweigende Unterstützung gezahlt wurde. Das ist etwa so, als würde man seine Schwester für einen Hungerlohn prostituieren. Ich hoffe, das macht euch wütend. Mich nämlich schon.

> Monkeywrench

SCHATTENSPIELE

Athabaska hat seine eigenen unverwechselbaren kriminellen Elemente, vom Gang-Schlägern bis zu Mob-Anführern. Der Mangel an Arbeit hier oben bringt es mit sich, dass wir hier viele faule Jugendliche haben, und das bedeutet wiederum, dass es hier Horden von BTL-Süchtigen, Junkies, Prostituierten und Thrill-Gangern gibt. Gangkonflikte sind nicht sehr verbreitet, einfach deshalb, weil es genug Platz für jeden gibt. Stattdessen verletzen und töten sich die Ganger bei Rennen mit Schneemobilen, ATVs und Geländemotorrädern, oder sie finden andere Mutproben wie z.B. Kletterwettbewerbe während eines Schneesturmes. Manche Gangs haben die traditionelle Gesichtstätowierung der Inuit als Erkennungszeichen übernommen. Ein paar von ihnen dealen mit Drogen und BTLs, doch die meisten organisierten Gangs sind die Matrix-Hooligans, die ich bereits erwähnt habe.

Die Russenmafia oder Vory v Zakone ist die größte Gruppe in den Städten. Das meiste Geld verdienen sie mit Laster-Geschäften, Datenhandel und den Zöllen, die die durchreisenden Schmuggler ihnen zahlen. Die meisten Schieber in Athabaska haben Verbindungen zu den Vory, und die Vory besitzen außerdem die besten Schmugglerverstecke und Hehlerläden. Die Triaden sind in kleinerer Zahl vorhanden, hauptsächlich in Edmonton, aber bis jetzt gehen sie und die Vory sich gegenseitig aus dem Weg.

Es gibt ein paar Shadowrunnerteams, die im Geschäft sind, obwohl die meisten von den Großstädten aus operieren. Einige wenige Unabhängige bieten ihre Fähigkeiten und ihre Dienste wie Wildnisführungen, Riggertransporte in entfernte Regionen, medizinische Hilfe und Implantationen an. Ausrüstung ist hier oben nicht gerade reichlich und einfach zu beschaffen, es sei denn, eine Ladung wird zufällig durch das Gebiet transportiert, also bringt euch spezielle Gegenstände, die ihr braucht, selbst mit.

Heimlicher Handel

Athabaska ist ein Zwischenstopp auf der Seattle Sea Run, der Schmuggelroute zwischen Vladivostok und Seattle. Für ein armes und isoliertes Land wie das unsere ist der Schwarzmarkt unerlässlich, um auch einfache Bürger zufrieden zu stellen. High-Tech-Güter sind hier besonders teuer und schwer zu besorgen, aber eine Armee „freier Händler“ steht zur Verfügung, um diese Nachfrage zu bedienen. Hierin sind die Vory fest verwurzelt; sie schröpfen die Athabasker für Zugang zu Transporten, die vorbeikommen.

> High Tech hinein, Low Tech heraus. Es gibt dutzende Schmuggler-Unterkünfte und Zwischenstopps in weniger bevölkerten Gebieten, die Händlern Nahrung liefern,

die Ruhe, ein Versteck oder Reparaturen benötigen. Die Küstenstadt Seward (südlich von Anchorage) ist ein wohlbekannter Zwischenstopp für T-Bird-Fahrer, aber die lokale Amtsgewalt bekommt ihren gerechten Anteil, deshalb versäumen sie es, ungewöhnliche Vorkommnisse zu bemerken. Einige Spelunken in dieser Stadt sind ideal für private Treffen oder um örtliche Talente anzuwerben.

> Slipstream

Athabaska ist optimal für Schmuggler, die es vorziehen, auf eigene Faust ohne Unterstützung der Syndikate zu operieren. Ein großes Frachtflugzeug oder Boot, beladen mit Gütern, die zu Marktpreisen in den südlichen Städten gekauft wurden, das hierher geflogen wird, kann hier mit zwei- bis dreifachem Gewinn verkauft werden. Ein paar Leute geschmiert, um Ärger zu vermeiden, und man kann ein hübsches kleines Geschäft hier aufziehen.

> Über hundert technisch intakte private Flughäfen in gutem Zustand in Athabaska erleichtern es Unabhängigen ebenfalls. Fast jeder zwanzigste, der in der athabaskischen Wildnis lebt, ist ein Pilot, und viele besitzen ihren eigenen Flugplatz, für den eigenen Gebrauch versteckt, ob nun offen oder heimlich.

> Josie Cruise

> Ein Wort der Warnung: während zivile Autoritäten und Milizen in Kleinstädten recht einfach zu bestechen sind, geht das bei Konzerntruppen nicht so einfach. Die Kons reagieren nicht freundlich auf freie Unternehmen, besonders dann, wenn man ein Produkt transportiert, das im Wettbewerb zu ihren Produkten steht (und bei einem Megakon ist das so ziemlich alles) oder das ihre braven Konzernbürger ärgern könnte (Gehirnverdreher, Waffen). Renraku ist hier oben gefürchtet - Schmuggler, die Güter an Bürger von Iris Firmware verkauft haben, sind in der Vergangenheit schon von den Roten Samurai geholt und für uns als Exempel statuiert worden.

> Traveler Jones

> Aha. Versuchst du, deinen kleinen Privatmarkt für Iris Angestellte abzugrenzen, Jones?

> October Red

Die Wildnis Athabaskas trägt auch bedeutend zum Telesma-Handel bei, der nach Süden läuft. Es gibt nur wenige Orte auf der Welt, die noch so viel unverdorben gewachsenen alten Wald beherbergen wie Athabaska. Jungfräuliches natürliches Material für magische Zwecke sind das Schmuggelgut Nummer Eins von Athabaska, eine Tatsache, die dem Rat schon seit über einem Jahrzehnt ein Dorn im Auge ist.

> Wenn ihr mit Telesma handelt, achtet darauf, keine Unordnung anzurichten. Die Ökofreaks sind dafür bekannt, Telesma-Wilderer genauso ernst zu behandeln wie die Umweltverschmutzer der Konzerne.

> Alyeska Pete

Gaias Armeen

Das athabaskische Volk hat schon immer mit radikaler Umweltpolitiksympathisiert, besonders in den Grenzregionen. In der Tat werden aus unserer Bevölkerung von allen möglichen Ökoaktivisten-Gruppen Leute rekrutiert, von Save Our Seas bis Terra First! So ziemlich jede Ökogruppe,

von der ihr je gehört hat, ist hier aktiv, ganz zu schweigen von denjenigen, die ihr nicht kennt. Diese Gruppen werfen ein Auge auf die Rohstoffe abbauenden Konzerne, wenn die Regierung von Athabaska es nicht tut und sind mehr als bereit, Verschmutzungen oder einfach Konzernsabotage offenzulegen, die sie nicht gutheißen können. Die Ökofreaks hier sind ein bisschen erdverbundener - dabei nehmen wir nicht die Terroristen und die toxischen Schwachköpfe aus, die in verseuchten Gegenden wie die Pilze aus dem Boden schießen. Die meisten Ökoaktivisten in Athabaska haben es nur auf Eigentum abgesehen und werden keine Aktionen durchführen, die das Leben irgendeines Unschuldigen gefährden (abgesehen vielleicht von ein paar Konzern-Schleimbeuteln, die danach betteln).

> Einige Ökogruppen betreiben Trainingslager hier draußen in der athabaskischen Wildnis. Aktivisten, für die sich jemand verbürgt hat, können hier ein paar Monate verbringen und lernen, wie man nach Verschmutzern und Sabotageausrüstung forscht, zusätzlich zu Wildnis- und Überlebenstraining. Einige spezialisieren sich auf Runs, bei denen sie nichttödliche Ausrüstung benutzen, um Wachen und Wachcritter auszuschalten.

> Gremlin

> Wenn die Ökoaktivisten glauben, dass ein Job zu schwer für sie wird, heuern sie Runner an, um ihn für sie zu erledigen. Manchmal wählen sie dafür gewissenhafte Runner aus, manchmal geht es ihnen umgekehrt um möglichst viel Kollateralschaden. Die Kons werben ebenfalls Runner an, um diese Ökozellen zu infiltrieren und zu unterwandern.

> Green Piece

> Einige amerindianische Ökozellen sprechen davon, sich zusammenzuschließen und ein Ökozellen-Netzwerk zu errichten, das sich über die gesamten NAN erstreckt. Sie malen sich aus, mehr Auswirkungen haben zu können, wenn sie ihre Aktionen koordinieren, sich auf bestimmte Ziele konzentrieren, Umweltsünder zu Hause und im Ausland schikanieren usw. Sie könnten eine starke Macht werden, wenn sie sich zusammenreißen.

> Bettina

Inupiaq

Die Persönlichkeit, die als Inupiaq bekannt ist (wörtlich: „Stimme der Inuit“), ist äußerst produktiv in den öffentlichen Datennetzen. Obwohl niemand weiß, wer diese Person wirklich ist, ist er (zumindest vermute ich, dass es ein „er“ ist - ich könnte mich auch irren) ein ausgesprochener politischer und ökologischer Kommentator geworden. Dank der hohen Aufmerksamkeit der Medien und klug eingefädelten Publicity-Tricks ist Inupiaq ein fester Begriff geworden, dessen Argumente täglich angehört und diskutiert werden. Obwohl seine Gegner ihn als einen Extremisten und Terroristen betiteln, sind selbst sie gezwungen, ihn zu respektieren.

Inupiaqs Hauptargument ist, dass das Volk der Inuit im Einklang mit der Natur und frei von Einflüssen von außen leben sollte. Er hat fortwährend institutionale Vorurteile gegen Inuit aufgedeckt, ebenso wie Konzernverbrechen. Er und seine Anhänger glauben, dass dadurch, dass es den Konzernen (selbst denjenigen in athabaskischer Hand) gestattet wird, das Land im großen Stil auszuplündern, das Versprechen bei der Gründung des Staates gebrochen wurde.

> Ein Versprechen wurde gemacht. Ein Versprechen von Freiheit, Gleichheit und einer neuen Lebensart in Harmonie mit der Erde. Dieses Versprechen wurde nicht eingehalten, ich glaube nicht einmal, dass man je die Absicht hatte, es einzuhalten. Wir haben den einen Herrn gegen einen anderen ausgetauscht. Dieser hat eine Hautfarbe, die zu uns passt, doch sein Herz ist genauso schwarz.

> Inupiaq

Inupiaqs verständliche und pragmatische Argumente haben die Reihen der Inuit-Ökoaktivistengruppen anschwellen lassen. Seine Anhänger haben beständig die Operationen von Athabaskan Oil behindert, indem sie jedes Jahr Gerät im Wert von Millionen Nuyen zerstören - aber auch keiner der anderen athabaskischen Konzerne entkommt ihrem Zorn.

> Abgesehen davon, dass er ein Terrorist und ein Rassist ist, hat Inupiaq dennoch Unterstützung in der Bürokratie. Seine hirnlosen Lakaien wissen stets genau, wo man zuschlagen muss und welche Opposition sich ihnen entgegenstellen wird. Er mag ein Fanatiker sein, doch er ist ein gut informierter Fanatiker, der es geschafft hat, dem Militär und den Konzerntruppen für Jahre einen Schritt voraus zu sein - und das stinkt für mich nach Unterstützung von innen.

> Cold Warrior

> So hält man sich an die Parteilinie, CW. Ich habe aufgehört zu zählen, wie oft politische Parteien versucht haben, ihre Gegner zu verleumden, indem sie behaupten, dass diese Inupiaq unterstützten (oder sogar selbst sind).

> Anchor Man

> Niemand weiß, wer dieser Kerl ist? Falsch! Es ist offensichtlich, dass Inupiaq niemand anderes als das ehemalige Ratsmitglied Henry Kikt lup ist. Die Worte sind dieselben; sie sind nur etwas aufrührerischer und gefährlicher geworden. Hört auf, diesem dreckigen Inuit Vorschub zu leisten und holt euren Kopf aus dem Sand.

> Stranger

> Schnarch. Inupiaq war nur eine Idee, die sich einige Ökoaktivisten überlegt haben, um Unterstützung zu sammeln und die Aufmerksamkeit abzulenken. Sie wechseln sich damit ab, diese Rolle zu spielen und während die Staatsgewalt ihre Zeit damit verschwendet, eine nichtexistente Person zu verfolgen, sind sie damit beschäftigt, Sand ins Getriebe zu streuen.

> Nightwalker

INTERESSANTE ORTE

Die Städte von Athabaska sind nicht diese urbanen Sprawls, die die meisten von euch gewöhnt sind - hier gibt es keine turmhohen Wolkenkratzer und Straßenschluchten, Chummer. Das Land war noch nie besonders kostbar hier, also gab es keine Notwendigkeit, in die Höhe zu bauen. Man setze einfach einen weiteren Block an die Stadtgrenze, wenn man Platz braucht. Alle Städte hier sind am Reißbrett geplant, die Straßen nach einem Gitternetz aufgebaut und die Highways sehr gut zugänglich. Die Stadtgebiete von Anchorage und Edmonton bedecken eine Fläche, die um ein Vielfaches größer als die Seattles ist, jedoch mit weniger als der halben Bevölkerungsdichte.

> Wovon man kaum etwas hört, ist die Ausbreitung der Wildnis. Wilde Tiere streifen umher, wo sie wollen, oft sogar in die Städte selbst. Dieses Eindringen ist nicht immer friedlich oder niedlich - schon mal gesehen, wie ein Grizzly einen Müllcontainer in deine Richtung geschleudert hat, als ob es ein Hockeypuck wäre? Manchmal scheint es, als habe die Natur uns den Krieg erklärt.

> Alyeska Pete

> Es ist mehr als einmal passiert, dass eine abgelegene Stadt komplett von der Landkarte verschwunden ist. Plötzlich fällt jemandem auf, dass man von den Einwohnern seit einem Monat nichts gehört hat, aber wenn man dann nachsieht, ist nur noch wenig davon übrig. Manchmal gibt es Zeichen eines Kampfes, manchmal ist die Stadt auch unter Schnee und Eis begraben.

> Drifter

Anchorage

Anchorage ist nicht die politische Hauptstadt von Athabaska, aber es ist die Hauptstadt der Schatten. Jeder größere Mitspieler im athabaskischen Konzernspiel sitzt in Anchorage. Es gibt einen Shadowland-Knoten (betrieben von meiner Wenigkeit) und es gibt umherziehende Eingeborene. Viele große Flug- und Schiffshäfen machen Anchorage von allen Orten Ostasiens oder Westamerikas aus leicht erreichbar. Befahrt die Straßen nicht ohne hochwertiges Gerät - wenn ihr einmal die Stadtgebiete verlassen habt, sind sie oft in schlechtem Zustand, und der Asphalt ist manchmal vierzig oder fünfzig Jahre alt, wenn es überhaupt welchen gibt.

Edmonton

Als Athabaska gegründet wurde, schlug Edmonton Anchorage im Wettbewerb um die Hauptstadt der Nation, hauptsächlich deswegen, weil das dortige Telekommunikationsnetzwerk moderner und zuverlässiger war (zu der Zeit). Die Rivalität zwischen den Städten existiert noch bis heute, und Bürokraten und Konzernleute in beiden Städten nutzen jede Gelegenheit, dem anderen in die Suppe zu spucken.

> Ich habe schon Rivalitäten zwischen Schwesterstädten in anderen Teilen der Welt gesehen, aber keine kommt an diesen Zorn heran. Es ist eskaliert, von Versuchen, den anderen in rotem Band zu begraben bis zu Streichen im großen Stil und in einigen Fällen offene Sabotageakte. Einmal schickten die Behörden von Anchorage „fälschlicherweise“ eine Ladung Reinigungschemikalien, die für das Gesundheitsamt von Edmonton gedacht waren, an die falsche Adresse (die Ratshalle), befahlen dem Fahrer dann, die Ladung zu „entladen“, als er nach weiteren Anordnungen fragte - die gesamte Innenstadt von Edmonton stank wochenlang nach Industrieseife. Auf der anderen Seite veröffentlichte eine Tipse „versehentlich“ die Adressen und privaten Telekom-Codes aller Stadtratsbeamten von Anchorage in der Matrix. Spammer, Spinner und jeder Idiot mit einem Hass auf den Verein hatte freie Bahn.

> Anchor Man

Die Ratshalle, Sitz der Regierung von Athabaska, ist in einem bescheidenen Backsteinhaus im Zentrum von Edmonton untergebracht. Viele Touristen gehen daran vorbei, ohne es zu bemerken, doch die sorgsam

verborgenen Chemosensoren, Annäherungssensoren, Scanner und Sonden reagieren auf jeden, der auch nur entfernt verdächtig erscheint, wenn er näher kommt.

Edmonton ist strahlend sauber, so weit der Sprawl reicht. Zur Hölle, sauber ist untertrieben - in manchen Gegenden würde ich sogar von der Straße essen. Außerhalb der sauberen Stadt sieht das Ganze jedoch ganz anders aus. Viele Meilen weit in jeder Richtung türmen sich Horden von riesigen Öltraffinerien über der Wildnis wie schwarze eiserne Götter auf. Das Quietschen und Hämmern der Pumpen wird meilenweit übertragen, die Luft ist eine dicke, chemische Brühe.

> Diese Gegend ist ein Spielplatz für Ökozellen. Die meisten Neulinge müssen hier zeigen, dass sie was draufhaben.

> Monkeywrench

Fairbanks

An der Grenze zur Trans-Polar Aleuten Nation gelegen ist Fairbanks, der wahrscheinlich kälteste Ort - in Bezug auf Temperatur und die Einstellung - in Athabaska und Heimat des größten Teilstücks der Trans-Athabaska Pipeline. Die meisten Einheimischen arbeiten am Slope, einem hiesigen Ausdruck für die Ölfelder, oder für eine der wissenschaftlichen Forschungsfirmen. Sie sind abweisend gegenüber Menschen von außerhalb oder Ökofreaks, besonders gegenüber denen, die ihre heikle Lebenssituation bedrohen.

> Ersetzt kalt durch absolut xenophobisch. Und denkt daran, fremd ist jeder, den man nicht wieder erkennt.

> Blade

> Ich habe meine eigene Theorie über das Problem der Einstellung in Fairbanks. Schon mal etwas von Sage (Salbei) gehört? Nicht die Art, die ihr kennt, sondern der halluzinogene Pilz, der auf den Elchhaufen in der Wildnis rund um Fairbanks wächst? Ziemlich selten und verflucht teuer - und äußerst begehrt bei denen, die davon wissen. Die Einwohner von Fairbanks betreiben einen lukrativen Export damit, und jeder von außerhalb kommt ihrer Meinung nach nur, um ihre Profite zu schmälern oder sie ins Gefängnis zu bringen.

> Screeching Monkey

> Ich habe mit Sage experimentiert und nichts ist damit vergleichbar. Die Realität wird entzwei geteilt und die Wahrheit wird offenbar. Du siehst alles - die ganze Welt - genauso, wie sie ist. Ich kann es nicht anders beschreiben, Freunde.

> Red Teeth

> Wenn ihr eine konkretere Beschreibung der Effekte von Sage wollt, hört zu. Wenn ihr es nehmt - willkommen auf der Astralebene. Der Besuch darin wird nur von kurzer Dauer sein und eure Fähigkeit, darin zu agieren, ist auf sehr wenig beschränkt. Aber hey, schau dir nur die bunten Farben an, Kumpel!

> WayStead

> Was passiert, wenn man schon astral aktiv ist und dann dieses Sage nimmt?

> Bravura Betty

> Ich weiß von einer Versammlung von Schamanen, die sich jedes Jahr einem Ritual unterziehen, in dem sie eine ganze Woche lang Sage nehmen. Man nennt sie den Himmelskreis. Fragt einen von denen, wenn ihr sie jemals findet.

> WayStead

Kodiak Island

Auch wenn es die Athabasker niemals zugeben werden, gehört diese Insel praktisch Ares. Die örtliche Regierung haben sie effektiv in der Tasche und Knight Errant hat ein wachsames Auge auf alles, was sich auf, von oder rund um die Insel bewegt. Ares hat vor ein paar Jahrzehnten alle US-Militäreinrichtungen hier aufgekauft und nun ist der Alaska-Raumhafen eine der primären Abschussrampen für eine Fahrt in den Orbit. Viel Verkehr läuft zwischen dem Raumhafen und Icarus, Daedalus, Artemis oder welchen geheimen Stationen dort oben auch immer hin und her. Manche der Frachten sind mehr wert, als ich wissen will - wenn ihr mich fragt, ist es kein Risiko, sich der Ares-Sicherheit in den Weg zu stellen - es ist Selbstmord.

Nome

Nome ist nureinen Katzensprung über das Tschuktschische Meer und die Beringstraße von der Sibirischen Halbinsel entfernt und deshalb ein Schmugglerhafen. Die Bevölkerung von Nome hat einen hohen Prozentsatz von Menschen von russischer Abstammung und ist das Hauptquartier der Vory in Athabaska. Tatsächlich haben die Vory diese Region so sehr durchtränkt, dass sie Chicago in den 1920er Jahren ähnelt. Es ist ein großes offenes Geheimnis, dass sich die Stadt in den Händen der Vory befindet, und jeder ist darin eingeweiht.

> Der Anführer der Vory hier ist ein lustiger Typ namens Nikoli Trapolov. Das Volk liebt ihn. Er ist in diesem Landesteil am ehesten das, was einer Berühmtheit entspricht. Kürzlich hat er seinen Einfluss über die Flughafen- und Dockarbeiter nach Anchorage und Edmonton ausgebreitet.

> Svidrigaylov

GESCHICHTEN AM FEUER

Anders als in anderen Ländern sind die Sprawls nicht das Herz des Landes, obwohl sie für sein Überleben auch wichtig sind. Nein, das wahre Herz Athabaskas liegt in seiner Wildnis, die weiten, leeren Landstriche, in denen niemand regiert, nur wenige leben und die uralten Sitten wieder entdeckt wurden. Wie ein Schamane mir einmal erzählte: „Dies sind die Orte der Mutter, uralte Orte, an denen der Wind ihre Worte flüstert, und die Worte sind nicht freundlich. Die Mutter erwacht, und mit sich bringt sie das Gesetz der Natur.“

> Wenn ihr einen Run in der athabaskischen Wildnis habt, merkt euch diesen Spruch: „Ihr bekommt keine zweite Chance. Entweder ihr wisst, was ihr tut, oder ihr kommt dort nicht mehr heraus.“

> Blade

> Außerhalb der Zivilisation müsst ihr schon Glück haben, um eine Straße zu finden, auf der man reisen kann, und wahrscheinlich seht ihr kein einziges anderes Fahrzeug. Die Reise zu den Inseln findet in kleinen Flugzeugen und

Wasserfahrzeugen statt, die speziell auf die stürmischen Gewässer abgestimmt sind, die hier oben schon Standard sind.

> Josie Cruise

Tierwelt

In der Wildnis Athabaskas findet man viele Tiere, die dort so leben, wie sie es schon jahrhundertlang getan haben: Bären, Wölfe, Elche und Karibus. Die Ankunft von Piasmen, Sturmkrähen, Weißen Büffeln und den neuesten SURGE-Crittern hat nur wenig an den Zyklen der Natur geändert. Zwei Kreaturen verdienen jedoch besondere Erwähnung.

Die ersten sind die Sasquatches. Man findet diese großen, schweigsamen Teddybären überall in der Gegend, wo sie in kleinen Stämmen in Höhlen leben. Man weiß auch von einigen, die verlassene Außenposten übernommen haben. Die Frage, ob sie fühlende Wesen sind, wird hier nicht gestellt, und Athabaska gewährt ihnen die Staatsbürgerschaft, wenn sie sie wollen. Die meisten ziehen es vor, allein gelassen zu werden, obwohl einige für die richtigen Güter auch als Führer oder Transporteure arbeiten wollen. Man findet sie außerdem in einigen Nachtclubs in Athabaska, wo sie ihren Lebensunterhalt als Musiker, Barkeeper und Musiktechniker verdienen.

> Das hier ist nicht Québec. Wenn ihr mit einem Sasquatch-Pelz aus dem Wald zurückkommt, wird sofort ein Lynchmob hinter euch her sein.

> Rabid

Die zweiten sind die böartigen Biester, die als Seewölfe bekannt sind. Die Wissenschaftler versuchen immer noch, herauszufinden, aus welcher Art sich dieser Critter entwickelt oder goblinisiert hat. Mit Sicherheit haben sie bestätigt, dass er Anzeichen schwerer Mutationen durch toxische Einwirkung aufweist - hauptsächlich durch Ölverseuchung. Er ist ein Raubtier von der Art, die gern Dinge frisst, die sich noch wehren, wenn sie verschlungen werden, und anscheinend mag er den Geschmack von Metamenschen. Man weiß, dass Seewölfe kleinere Boote direkt angreifen und sich sogar an Bord größerer Schiffe schleichen, um nach etwas Essbarem zu suchen. Selbst die

meisten Ökofreaks verteidigen sie nicht, daher ist es kein Wunder, dass der Rat eine Fangprämie auf sie ausgesetzt hat.

> Momentaner Stand: 1.000 Nuyen pro Seewolf. Beweis für den Tod wird verlangt (Fell mit dem Kopf daran). Eine faire Warnung: das sind clevere Bastarde und SURGE scheint sie insgesamt als Rasse befallen zu haben, nicht als Individuen. Manche Seewölfe erkennt man nicht mehr als Seewölfe.

> Rabid

Orte der Macht

Ich bin keine Sprücheklopferin, aber ein Magier, den ich einmal kannte, erzählte mir, dass er schon auf Grund des schierem Überflusses an magischen Zusammenflüssen in Athabaska gern hier sein Zelt aufschlagen würde. Die Stämme betrachten viele Orte in der Wildnis als erfüllt mit der Macht der Erdmutter und des Himmelsvaters. Jeder Stamm besitzt seinen Anteil an heiligen verborgenen Orten, wo die Totems aufblühen, und nur wenige wissen, wo diese Orte sind.

Denali („Der Große“), in alter Zeit als Mount McKinley bekannt, ist der berühmteste dieser Orte. Er ist der höchste Berg Nordamerikas, und seine Silhouette übertrifft sogar die des Mount Everest. Für die Schamanen ist dies ein Ort, an dem die Mutter nach dem Vater greift und ihn fast berührt. Der Schleier zwischen den Welten ist hier am dünnsten, was Reisen in die höheren und tieferen Welten erlaubt.

> So groß ist die Macht des Ortes, dass auch Geister von der anderen Seite herüberkommen können, Geister, die nicht in unsere Welt gehören, und als solcher muss der Ort verteidigt werden.

> Silent Raven

Die Tränen der Mutter, auch das Harding Eisfeld genannt, ist ein weiterer Ort, der auch stumpfe Mundane wie mich beeinflusst. Nach dem, was die Geisterbeschwörer sagen, treffen hier Manalinien zusammen und fließen durch Wellen von Eis - ein weiter, unberührter magischer Rohstoff. Seit der Komet kam, ist die Astralebene hier sichtbar, und der Anblick ist etwas zum Staunen.

DENVER: DIE STADT DES VERTRAGS

> Dank des planmäßigen Stopps eines gewissen Kometen und des außerplanmäßigen Stopps eines gewissen Drachen ist Denver nicht mehr dieselbe Stadt wie früher. Wenn man nach den Berichten geht, die hereinkommen, ist dies kein guter Zeitpunkt in der Stadt des Vertrages für Punks mit politischen Ansichten. Ich habe von den Quellen, denen ich vertraue, alles an Informationen erhalten, dessen ich habhaft werden konnte, aber ich lasse mal alle Volltrottel außen vor, die ihren Senf dazugeben wollten. Bevor mein Postfach also wieder voll mit irgendwelchen Beschwerden ist, nehme ich mir ein paar NERPS. Jetzt seid ihr auf euch allein gestellt.

> Captain Chaos

- übertragen: 14.August 2062 um 15:46:09 (PST)

von Crystal

Ich will euch nicht langweilen. Ihr wollt doch nicht diesen Drek hören, dass die Geschichte sich wiederholt, also fassen wir uns kurz, okay?

Hier ist ein kurzes Update, wer das Sagen hat und wie alles abläuft, für diejenigen unter euch, die gerade aus dem Winterschlaf erwacht sind. Der Große Drache Ghostwalker ist drin und Aztlan ist raus. Der große weiße Wurm tauchte letztes Jahr zu Weihnachten auf, mischte die Stadt ein paar Wochen lang auf und überzeugte dann die Stadtoberen davon, dass es in ihrem Interesse sei, ihm die Führung zu überlassen. Aztlan stellte sich quer, und so bekamen die CAS ihren Sektor als Neujahrs Geschenk. In weniger als einem Monat hatte sich alles, was wir in Denver für sicher gehalten hatten, verändert. Es ist eine wilde neue Stadt da draußen.

UNTER DEN SCHWINGEN DES DRACHEN

Bevor wir die einzelnen Sektoren abhandeln, komme ich zuerst zu dem, was alle hören wollen - das neue Machtgefüge. Früher war Denver eine Stadt, die von einem Komitee regiert wurde, und das zeigte sie auch. Nun, da Ghostwalker an der Macht ist, macht sich die Stadtregierung nicht schlecht. Hier kommt eine kurze Tour, wer welches Amt innehat und warum, also schnallt euch an, behaltet die ganze Zeit über eure Arme im Fahrzeug und füttert nicht die Tiere.

Der Rat von Denver

Der Rat setzt sich aus einem Repräsentanten aus jedem Sektor zusammen: Elizabeth Kalheim (CAS), Jonathan Popé (Pueblo), Lucinda Gray Arrow (Sioux), Jeremy Falloon (UCAS) und William Huhuseca (Ute). Der Rat trifft noch immer die täglichen Entscheidungen für die Front Range Free Zone (FRFZ) und setzt die Vorgaben des Vertrages von Denver um. Da Ghostwalker das alte Gebäude mit seinem Schwanz in Trümmer verwandelte, treffen sie sich nun in einer brandneuen Ratshalle an der Fifteenth und Arapahoe, gegenüber dem Denver Club Gebäude im UCAS-Sektor.

> Die Sicherheit an der Baustelle der Ratshalle war extrem dicht - es gab einen täglichen Wettbewerb unter Spionen,

Denver auf einen Blick

Bevölkerung: 3.911.000

Menschen: 61%

Elfen: 13%

Zwerge: 5%

Orks: 19%

Trolle 1%

Andere: 1%

Pro-Kopf-Einkommen: 22.500 ¥

Geschätzte SINlose: 15%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 30%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 36%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 20%

Abitur-Äquivalent: 50%

Studiumsäquivalent: 23%

Weiterführende Abschlüsse: 7%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 83%

Währung: Nuyen (die Sektoren verwenden passende Währungen)

DocWagon-Abdeckung: 100%

Garantierte Reaktionszeit: 10 Minuten

die ihr Bestes gaben, um Horchgeräte in jeden Winkel zu schmuggeln. Obwohl sie ihren Zweck erfüllt, ist die Halle nicht vollständig und im Moment ist die Sicherheit noch zu dünn gesät, um alle Löcher hinreichend abzudecken.

> Redford

> Jonathan Popé hat einen Wirbel um die Einmischung gemacht, doch das mag teilweise auch durch den Druck der Kachina Gesellschaft zu Hause verursacht worden sein. Manche glauben, dass er hinter Maria Alonzos Ausscheiden aus dem Amt steckte.

> Reid

Anders als früher ist der Rat nun kein Papiertiger mehr, der die getroffenen Entscheidungen gar nicht erst umsetzen kann. Die Repräsentanten scheinen dies zu erkennen und nehmen ihre Pflichten nun ein wenig ernster als sie es gewohnt waren. Mit der Abschaffung des Aztlan-Sektors beträgt die erforderliche Stimmenmehrheit nun 3 von 5, wie von vornherein im Vertrag vorgesehen. Das bedeutet, Geschäftsvermittlung und Bündnisse sind nun wichtiger denn je.

Ghostwalker jedoch überblickt das ganze Chaos, obwohl er dies normalerweise seinem Repräsentanten Nicholas Whitebird überlässt. Obwohl es seine feste Absicht ist, mit den Entscheidungen des Rates Schritt zu halten, sorgt er nach einigen Spekulationen dafür, dass sie nicht all ihre Zeit mit dem Streit um einen einzelnen Punkt verschwenden.

> Das hält sie jedoch nicht davon ab, es trotzdem zu tun. Es gibt einen Grund dafür, dass die Ratssitzungen, die über den Free Zone Voice Tridkanal übertragen werden, so hohe Einschaltquoten haben. Die Repräsentanten sind nicht nur gute Unterhändler, sondern auch geschickte Schauspieler und Schauspielerinnen.

> Sterling

Zeitleiste von Denver

2019: Der Vertrag von Denver erklärt Denver und das umgebende Territorium - die Front Range Free Zone - zu einem souveränen Staat, regiert von dem Rat von Denver und aufgeteilt unter den Staaten Aztlan, Pueblo, Sioux, Ute und den USA. Militärische Einheiten sind verboten.

2023: Marlene Weiss, Repräsentantin der USA, zieht sich aus dem Rat von Denver zurück. Die Vereinigten Staaten schaffen eine autonome Verteidigungszone und regeln ihren Sektor unter dem Vorwand ab, ihre Bürger in Denver zu schützen. Der Rest der FRFZ spaltet sich auf.

2025-2027: Wie in den Bedingungen des Vertrages vorgesehen, werden große Teile des Landes planiert, um die Größe und Ausdehnung der Stadt zu verkleinern (genannt „Harmonisierung des Landes“) Trotzdem bleiben die Aurora Warrens unberührt.

2034: Die CAS spalten sich von den UCAS ab und werden in Denver eingemeindet.

2037: Der Denver Data Haven findet seinen Weg in die Schatten.

2043: Der Kontrakt für medizinische Dienstleistungen geht an DocWagon.

2055: Die Filiale der Universellen Bruderschaft in Denver wird geschlossen und von einer FAE bombardiert, wobei mehr als ein Drittel der Aurora Warrens durch Kollateralschäden zerstört wird.

24. Dezember 2061: Ghostwalker erscheint und beginnt seinen Angriff auf Denver.

Januar 2062: Ghostwalker trifft sich mit dem Rat von Denver und übernimmt die Kontrolle über die Stadt. Aztlan wird ausgestoßen; ihr Sektor geht an die CAS. Die Zone Defense Force wird geschaffen.

Ghostwalker

Heutzutage kann man nicht über Denver sprechen, ohne Ghostwalker zu erwähnen. Obwohl er in der Stadt eine omnipotente Macht darstellt, hält er sich doch größtenteils aus unserem täglichen Leben heraus, macht nur wenige öffentliche Ankündigungen und zeigt noch viel seltener in der Öffentlichkeit. Was er im Schilde führt, fragt ihr euch? Das weiß niemand so genau. Es gibt viele Gerüchte um seine Geschäfte hinter den Kulissen - jede Woche höre ich davon, er habe mit jener Person gesprochen oder spiele sich im Nachbarsektor auf - aber nichts davon passt zusammen. Jeden Tag kommen neue Gesichter in die Stadt und verlassen sie am nächsten Tag wieder. Er hat etwas vor, wahrscheinlich eine Fantastillion Dinge, aber es bleibt mir ein Rätsel.

> Entsprechend ist die Unterwelt von Denver einem ständigen Wandel unterworfen. Allianzen wechseln täglich und jeder versucht zu bluffen, der Drache stärke ihm den Rücken. Der Status Quo der neuen Ordnung von Denver ist noch nicht definiert und jeder kämpft um sein Stück vom Kuchen. Und wahrscheinlich ist es genau das, was Ghostwalker will.

> Link

> Durch die ganzen Geschäfte Ghostwalkers mit Außenstehenden sind viele Unbekannte in die Gleichung gekommen. Ich kenne ein paar Schlampen, die ihr Geld nur damit verdienen, am Flughafen herumzulungern und jeder zwielfichtigen Person hinterherzulaufen, die in der Stadt ankommt, um die Infos dann meistbietend zu verkaufen.

> Taxi

> Ghostwalker hat nur wenige offizielle Bestimmungen erlassen, aber die sind harte Brocken. Die erste richtete die Führung der Zone Defense Force und ihre Pflichten ein, die zweite stellte Schmuggel unter schwere Strafe, und die dritte ... nun ja, sagen wir einfach, die Zukunft die Aurora Warrens hat sich beträchtlich verkürzt.

> Lara

Ghostwalker richtete ein Amt für Zusammenarbeit ein, um seine offiziellen Geschäfte mit der Außenwelt zu filtern.

Es liegt im Sioux Sektor Hub an der Eighteenth und Curtis gegenüber von Pikes Place und ist nur einen Steinwurf von der neuen Ratshalle entfernt. Dieses Amt befasst sich mit allem, von Ratsangelegenheiten bis zu Bürgeranträgen, also so eine Art Drachenbotschaft.

> Solche Gesuche kommen beständig herein, seit GW seine Pforten geöffnet hat. Bei den meisten handelt es sich um Bitten um Hilfe oder Intervention des Drachen, obwohl gelegentlich auch ein paar Furchtlose versuchen, Informationen zu verkaufen oder Deals auszuhandeln. Der Drache hat an einigen Leuten schnell ein Exempel statuiert, von denen er dachte, sie stehlen seine Zeit - wie euch der arme Troll, der nun als übergroßer steinerner Türstopper dient, bezeugen kann. Wenn ihr Ghostwalker um einen Gefallen bitten wollt, dann klopft ganz vorsichtig an.

> Faun

> Es geht das Gerücht um, dass der Innere Manitou Council eine Delegation zu Ghostwalker geschickt hat, um entweder um Anerkennung oder Unterstützung zu bitten. Meine Quellen neigen zu ersterem, aber wenn ihr mich fragt, ich halte beides für möglich. Dennoch müssen sie ihre Einsätze gemacht haben, denn ich habe mindestens ein Jobangebot für Schattenarbeit im AMC-Gebiet erhalten.

> Quinn

Pro-aztlanische Gruppen, die seit ihrem gewaltsamen Herauswurf darunter leiden, richten regelmäßig Drohungen an das Amt. Aber bisher war niemand so stark, um etwas davon wahr zu machen. Nette Zusätze wie ein fünf Meter hoher Zaun mit Monodraht-Besatz, ausklappbare Reifenschlitzer, ZDF-Wachen mit panzerbrechender Munition, kugelsichere Fenster und High-End-Scanner sind wohl das, was sie davon abhält.

> Diese Drohungen stellen keine echte Gefahr dar. Ich habe mir mal die magische Sicherheit dort angesehen. Wenn man nicht gerade selbst ein Drache ist oder einen taktischen Atomsprengkopf zur Hand hat, wird man seine liebe Not damit haben. Den meisten Schutz bieten die vielen Geister: Elementare, Naturgeister, Geister der Elemente usw., alle furchtbar loyal gegenüber Ghostwalker.

> Psyche

Nicholas Whitebird

Das wandelnde Sprachrohr des Wurms ist genauso verschwiegen wie sein Boss. Ich schätze, um die Wünsche des Drachen weiterzuleiten, muss er nicht sehr laut sprechen - er braucht nur den Mund aufzumachen, hören alle um ihn herum auf zu reden und hören zu. Er muss schon eine direkte Verbindung zu Ghostwalkers Kopf besitzen, oder der Drache ist schlau genug, alle möglichen Situationen zu bedenken und den Mann für alle Möglichkeiten vorzubereiten.

Man sieht Whitebird nicht oft außerhalb der Ratshalle, aber wenn er sie verlässt, schert er sich keinen Deut um Sicherheit. Ich vermute, er verlässt sich voll und ganz auf die Macht des Drachen oder seine eigenen Fähigkeiten, aber ich habe schon mehr als eine Person sagen hören, was für ein einladendes Entführungsoffer er doch abgeben würde.

> Whitebird ist ein Rätsel, aber ich habe die Lösung. Er wurde im Juni 2030 in Boulder geboren, wo er auch aufwuchs. Der Wegweiser - dieser unheimliche Straßenschamane im Ute-Sektor - erhielt 2039 von seinen Eltern die Erlaubnis, den Jungen zu unterweisen; dafür erhielten sie einige finanzielle Zuwendungen, da sie beide SINlos waren. Wenn ihr weitere Infos wollt, schickt einfach ein paar Nuyen an mich; ich werde hier nicht alles umsonst posten.

> Priest

Die Verwaltungsebene

Während der Rat das Sagen hat, sind es die alteingesessenen Bürokraten der Front Range Verwaltungsebene, die die unmittelbare Autorität über die Bürger dieser Stadt ausüben. Seit Ghostwalkers Übernahme ist die Verwaltungsebene beträchtlich geschrumpft, von annähernd zehntausend auf unter sechstausend.

> Sie waren ansonsten dafür bekannt, Spione von Aztechnology auszuschalten und den Ballast hinauszwerfen. Ich habe gehört, Ghostwalkers ekliger Zwergenfreund war dafür verantwortlich. Gervaise Brooks, ein alter Verwalter, der die gesamte Bürokratie viele Jahre lang unter seiner Kontrolle hatte, ist auffällig abwesend seit Aztlans Rauswurf. Ich schätze, wir wissen alle, wo seine Loyalitäten wirklich liegen.

> George

Die Verwaltungsebene überwacht alle Dienstleistungsbetriebe, die die Stadt am Leben erhalten, von der Stadtkasse bis zum Gesundheitswesen. Außer der Einkommensteuer werden jedoch alle Dienste von auswärtigen Unternehmen übernommen. Zum Beispiel ist DocWagon für medizinische Notfälle und Pflege zuständig, BIF für die Stadtreinigung; die Energie stammt von Pueblos nuklearem Fusionsreaktor in Greenland und die Magnetbahn wird von Front Range Transit International betrieben.

> Für die verrückten Runner mit einer legalen SIN da draußen: ihr solltet wissen, wie die Free Zone Einkommensteuer funktioniert. Es ist ganz einfach: Bestimmt euer Einkommen, nehmt davon 15 Prozent und schickt sie direkt an die Behörde für Staatseinnahmen und Steuern. Staatliche Steuern haben hier nicht nur keine Gültigkeit, sie sind illegal. Passt jedoch auf, wenn ihr die Stadt verlasst, denn wo auch immer ihr zu Hause seid, alle Einkommensteuern, die in eurem Land Gültigkeit haben, sind dann sofort fällig.

> The Chromed Accountant

„It's all about dollars and sense.“

> Es gibt einen Anreiz, seine Steuern pünktlich und vollständig zu zahlen - nur diejenigen Bürger, die das tun, dürfen die kostenlosen Basis-Dienste von DocWagon nutzen, die von der FRFZ bereitgestellt werden. Wenn ihr mehr als das Basismodell wollt, müsst ihr die Kosten für den Dienst, den ihr wollt, aus eigener Tasche bezahlen - ohne Abzüge.

> Doc

Der Pueblo Corporate Council hat den Kontrakt für das Matrixgitter Denvers inne. Sie besitzen ungefähr drei Dutzend vernetzte SOTA Mainframes, auf denen sie Daten über alle Einwohner der FRFZ speichern, doch nun sind sie gezwungen, Ghostwalker und dem Rat Zugang dazu zu gewähren. Außerdem hat das Spitzensystem ein Upgrade und eine Neuorganisation erhalten, wobei einiges von ihrem hauseigenen novaheißen IC verwendet wurde, das sich nun im Netzwerk herumtreibt.

> Wenn man früher an die Daten über den Verwaltungszweig heranwollte, musste man sich nur durch die oberste Schicht kämpfen. Jetzt muss man etwas vorsichtiger sein.

> Grid Reaper

Die Zone Defense Force

Als der Rat den Vertrag erneut unterzeichnete, wies Ghostwalker ihn an, eine Zone Defense Force (ZDF) ins Leben zu rufen, eine feste militärische Präsenz für den Fall eines Angriffs von außen. Die ZDF setzt sich aus Einheiten zusammen, die von den fünf Nationen im Rat entliehen werden; die Einheiten rotieren im einjährigen Wechsel in ihrem ZDF-Dienst. Die Kommandostruktur der Truppe ist ebenfalls geliehen, jedoch auf einer permanenten Basis und nach Ghostwalkers Zustimmung.

> Gerüchten zufolge hat sich ein Ute-Offizier, der nicht anerkannt wurde, im Nachhinein als Undercoverspion von Aztechnology herausgestellt. Die Azzie-Jaguare haben bestimmt oft versucht, die ZDF zu infiltrieren, auf welche Weise auch immer.

> Argent

Die ZDF ist auch für eine spezielle Überwachungspflicht zuständig. Zusätzlich zum Schutz der Büros des Verwaltungszweiges überwachen sie Untersuchungen und Diskussionen, die sich auf mehrere Sektoren beziehen und sind außerdem mit der Verfolgung von Schmugglern betraut. ZDF-Truppen sind an jedem größeren Flughafen stationiert, auf den Basen, die für sie im Fort Carson und dem alten Rocky Mountain Munitionsdepot eingerichtet wurden (wie gut, dass es gesäubert wurde, was?). Zudem patrouillieren sie an der äußeren Grenze der FRFZ und der I-25.

> Aufgepasst. Die Zonies sind die einzige Sicherheitstruppe, die euch durch alle Sektoren verfolgen kann.

> Josie Cruise

> Bis jetzt hat die ZDF den Anschein der Einigkeit bewahrt, aber ein solches Abkommen ist immer mit Problemen verbunden. Es gibt langjährige Rivalitäten zwischen allen Gruppen und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Feindseligkeiten auftreten. Ich will nicht warten, bis eine Einheit der Sioux auf Dienst im UCAS-Sektor sich betrinkt und anfängt, Krieg zu führen. Oder stellt euch eine noch prekärere Situation vor: ein Schmuggler, der die Grenze

überquert und einen Kugelhagel auslöst. Runner können eine solche Situation zu ihrem Vorteil nutzen.

> Traveler Jones

> Ich bezweifle, dass es lange Diskussionen geben wird, solange UCAS Colonel David „der Moloch“ Benjamin für die ZDF zuständig ist. Er ist ein Panzer von einem Kommandeur, mit steinerner Miene und unversöhnlich, und er toleriert keine Dummheit. Diskussionen lösen sich in seiner Gegenwart meist von selbst.

> Windsinger

„LADIES UND GENTLEMEN - DIE DRACHEN“

Ich vermute, wenn ihr das hier lest, habt ihr vor, nach Denver zu kommen, ob nun legal oder illegal. All die netten Besitzer einer SIN benutzen einen der zahlreichen Flughäfen: Stapleton (UCAS), Denver International (Sioux) oder Lowry (CAS). Ein paar kleinere Flughäfen bieten Lufttaxi-Dienste im Sprawl an. Außerdem gibt es da die malerische Strecke aka Highway 87, der in der FRFZ zur Intercity 25 wird. Die I-25 ist eine Sektorenabgrenzung, bis sie auf den CAS-Sektor trifft, was bedeutet, dass sie „internationales Gebiet“ ist - nur die ZDF hat hier etwas zu sagen.

In der Stadt ist das Fahren mit dem Auto eine Qual, da die Sektorengrenzen die meisten Straßen abschneiden. Die meisten Leute benutzen die Magnetschwebbahn und die runderneuerte U-Bahn, um von A nach B zu kommen.

> Der Rat hat angeordnet, dass der Ausbau des U-Bahnnetzes fertiggestellt wird, der vor Jahrzehnten aufgegeben wurde, wobei zwei neue Linien eröffnet und mehrere Stationen wieder geöffnet werden sollen, die wegen Streitigkeiten unter den Sektoren geschlossen waren. Doch zuerst müssen sie die Bewohner dieser alten Tunnel beseitigen; wenn ihr also Erfahrungen mit paranormalen Spezies habt, die Verwaltung sucht Leute.

> Darwin

> Und wenn ihr schon mal hier seid, sagt bitte all diesen durchgedrehten Aztlanern, sie sollen abhauen. Seid sie hierher gekommen sind, habe ich nicht einen Moment Ruhe gehabt.

> Moleman

Jeder, der sich in Denver frei bewegen will, muss sich in jedem Sektor mit dem nervigen Chaos aus Zoll- und Grenzsicherheit auseinandersetzen. Die Grenzüberschreitung ist nur an einigen wenigen strategisch günstig positionierten Kontrollpunkten gestattet, und nur wenige davon lassen auch Fahrzeuge durch. Stellt euch darauf ein, dass eure ID geprüft, euer Körper durchgescannt und eure Titelgeschichte gerüstet wird. Pendler können Pässe für häufig Reisende beantragen, die einen schnellen Weg durch die Checkpoints garantieren.

> Auch wer so einen Pass besitzt, wird noch gescannt, und jede Karte sendet die ID-Daten des Benutzers an die Sensoren; eure Bewegungen werden also aufgezeichnet. Aber wenn ihr eine davon in die Finger bekommt, sind diese Dinger euer Ticket für weniger Ärger.

> Rush

Für diejenigen, die sich über konventionelle Methoden des Herumkommens lustig machen, hier kommt der Lageplan: die Vorberge, aus denen die Front Range der Rockies besteht haben die FRFZ zur T-Bird Hauptstadt des gesamten Kontinents gemacht. Obwohl Ghostwalker ein härteres Vorgehen gegen Schmuggler angekündigt hat und die Wachhunde losgelassen hat, gibt es für Kojoten und T-Bird-Rigger hier immer noch genug zu tun.

> Ghostwalker hat nichts gegen Schmuggel, solange man ihm seinen Anteil gibt und nicht mit den Azzies zusammenarbeitet. Ich bin an ein paar LAVs der Zone Defense Force einfach mit einem Winken vorbeigefahren, weil ich zehn Prozent dem mächtigen Wurm überlassen habe, während ein Neuling gerüstet wurde, weil er eine Menge Munition für die Azzie-Rebellen transportierte.

> Zak

> Der Schmuggel wird in Denver niemals aussterben. Das Geschäft ist einfach zu lukrativ. Eine Kiste Cal Hots, die in Ute legal sind, gehen zu Wahnsinnspreisen rüber in den UCAS-Sektor, wo sie illegal sind. Die einfache Tatsache ist, dass Denver auf Grund seiner Untergrundwirtschaft überleben kann. Ghostwalker weiß das, deshalb ist sein „hartes Vorgehen“ nur ein Ausdünnen der Schmugglerhorden, um das Ganze profitabler zu machen.

> Link

Die Grenzsicherheit variiert von Sektor zu Sektor, ebenso wie die Methoden, sie zu umgehen. Jeder Grenzposten besitzt einen „Todesstreifen“ voller versteckter Stolperfallen, Sensoren und Minen und begrenzt von drei Meter hohen elektrischen Zäunen oder Mauern, die mit Rasierklingen versehen sind. Auf Grund der Expansion des CAS-Sektors gibt es dort nun ein paar mehr Mauern abzudecken. Zwischenzeitlich haben sie dort einige Sensoren und Drohnen postiert, aber bis sie ihre Truppen verstärken, ist die Sicherheit dort nur mangelhaft. Pueblos Sicherheit ist sehr effizient, aber wie die CAS müssen auch sie sich mehr auf Technik als auf personelle Sicherheit verlassen, seit sie LA annektiert haben. Die Grenzposten der Sioux verfügen über Fußtruppen, begleitet von Sikorsky-Bell ACVs und Mikroskimmer-Drohnen. Wenn ihr euch für den UCAS-Sektor entschieden habt, vermeidet es, dort nachts einzusteigen, wenn ihr nicht ihren Deutschen Schäferhunden gegenüberstehen wollt. Wie die Sioux verwenden auch sie Yellowjackets, also sorgt dafür, dass euer ECCM funktioniert. Die Sicherheit der Ute ist eher magisch orientiert als der Rest und setzt Watchergeister, Elementare und Naturgeister ein, wobei man auch Citymaster und LAVs als Verstärkung hat.

> Die magische Sicherheit der Ute schwankt und schwindet, da manche Geister nichts Falsches daran finden, Botengänge für Ghostwalker zu erledigen, wenn sie die Grenze im Auge behalten sollen. Dasselbe Problem haben auch einige ansässige Konzerne.

> Firelight

> Manche Schmuggler haben einen gut versteckten Raum im Nexus, in den man nun gegen Geld hineinkommt und in dem eine aktuelle Karte der Sektoren liegt, in der alle neuesten Entwicklungen verzeichnet sind; welche Sensoren

gerade offline sind, welche Patrouilleneinheiten sich gerade wo befinden, wann bestechliche Wachen im Dienst sind usw. Die Mühe, sie zu finden, ist es wert.

> Rigger X

Eine letzte Sache noch an euch Ausländer: Denver heißt nicht umsonst die Meilenhohe Stadt. Wenn ihr hierher kommt, rechnet wegen der Höhe eher mit Erschöpfung. Rechnet mit Kopfschmerzen und Einschlafstörungen. Nehmt viel Flüssigkeit zu euch (aber keinen Alkohol, der haut noch schneller rein) und plant keinen Run, der einen kilometerlangen Sprint mit einem extrahierten Wissenschaftler auf dem Rücken erfordert.

DER CAS-SEKTOR

von Delta Juliet

Der CAS-Sektor hat von allen Sektoren die größten Veränderungen erfahren. Wir mussten nicht nur viele frühere Aztlan-Bürger und Unternehmen integrieren, auch das wechselnde politische und soziale Klima zu Hause in den CAS hatte einige entsprechende Auswirkungen. Bianca Cuthbertson, die gegenwärtige Verwalterin des CAS-Sektors und eine Ideologin der True American Coalition, fordert das Recht für die Einverleibung des Azzie-Sektors in den CAS-Sektor. Die True Southerners unter der Führung von Reginald Delaney, verfolgen jeden Schritt, den Bianca macht, beschuldigen sie, Geschäfte mit Drachen zu machen und schüren die Angst und das Misstrauen des Kleinen Mannes gegenüber Ghostwalker (was nicht schwierig ist, wenn man an seinen Amoklauf zurückdenkt). Dieser Konflikt hat die Bevölkerung des CAS-Sektors sehr gespalten.

> Delaneys Leute werfen mit Anschuldigungen und wilden Behauptungen nach Bianca, in der Hoffnung, dass schließlich etwas davon hängenbleibt. Die neueste Verleumdung beschuldigt sie, Geldmittel zur Behandlung von SURGE (was schon ein heißes Eisen ist) an Koshari-Gangster vergeben zu haben, was denen erlaubte, ihren Einfluss aus dem Pueblo-Sektor auszuweiten.

> Io

> Sie haben schon Recht damit, wohin das Geld ging, aber Bianca war nicht diejenige, die diese kleine finanzielle Trickserei anzettelte.

> Southern Cross

Trotz des Aufruhrs befindet sich die Wirtschaft in unserem Sektor im Aufschwung - der Stolz der CAS ist das Vertrauen der Kunden, wie die Marktforscher sagen. Firmen, die nach Möglichkeiten des Wachstums suchen, nutzen die Situation voll aus. Saeder-Krupp hat grünes Licht erhalten, das ehemalige Aztechnology-Gebäude zu übernehmen, mit der Option, zukünftig dort oder an anderer Stelle im Sektor neu zu bauen.

> Das ist nicht nur Saeder-Krupp, das ist S-K Prime. Das bedeutet, Lofwyr und seine persönlichen Assistenten werden diese Büros gut im Auge behalten. Ich Sorge mich nur um die Auswirkungen und Verzweigungen, wenn Lofwyr seine Klauen in Ghostwalkers Turf schlägt. Keinen der beiden würde ich als „B-Prominenz“ bezeichnen.

> FastJack

> Auch Ares Arms baut die Gebäude wieder auf, die bei Ghostwalkers Randalen zerstört wurden, wobei auch die Sicherheit erhöht wird. Dies hat eine wahre Flut von Runs ausgelöst, da jeder zu glauben scheint, es sei eine gute Gelegenheit, um Schwächen in der Sicherheit von Ares zu finden. Die meisten waren spektakuläre Fehlschläge.

> Nightfire

Wuxing ist ebenfalls hierhergekommen und hat den Platz, an dem die aztekische Teocalli stand, aufgekauft. Bevor sie jedoch dort bauen können, müssen sie die Trümmer, die dort seit der Zerstörung der Teocalli liegen, wegschaffen. Bis jetzt hatte noch niemand die Zeit oder die Geldmittel dazu.

> Es gibt einen Grund dafür - der Ort ist verflucht. Oder um es in Begriffen zu fassen, die meine magischen Freunde verstehen - der Astralraum dort ist feindlich und gewalttätig, verursacht schreckliche blutige Unfälle. Nach den ersten Versuchen, in den Ruinen aufzuräumen, wollte niemand mehr den Ort betreten.

> Espiritu

> Es wird mindestens ein Jahr dauern, bis der Ort aufgeräumt ist und selbst dann wird keine Konstruktion begonnen, bis Wuxing das Feng Shui gereinigt hat. Die Frage ist, ob sie dazu ihre eigenen Wujen einsetzen oder welche aus der örtlichen Gemeinde in Chinatown anheuern. Wie auch immer, die Triadenaktivitäten schießen geradezu in die Höhe; der Wettbewerb zwischen dem Weißen Lotus, dem Goldenen Dreieck und den Roten Drachen um das neue Gebiet ist hart.

> China Doll

> Die Konkurrenz zwischen den Roten Drachen und dem Goldenen Dreieck ist nur vorgetäuscht - beide Gruppen dienen demselben Meister.

> China White

Wenn ihr nach Arbeit sucht, schaut mal im Rock Solid vorbei, dem Runnertreffpunkt schlechthin, mal abgesehen von der ohrenbetäubenden Musikanlage. Wenn ihr auf Fleischbeschau aus seid, dann ist der Goodfriends Nachtclub der richtige Ort, um ein wenig herumzustolzieren. Die haben sogar eine zweite Niederlassung mitten in Downtown eröffnet, wo junge Pinkel für ein wenig Spannung hingehen. Sucht ihr jedoch nach aztlanischem Essen, werdet ihr kein Glück haben. Die Besitzer und Stammgäste von Chinampas wurden abgeschoben und das Serpent's Feather wurde nach einem spektakulären Streit zwischen dem Besitzer, dessen Bruder und Ghostwalker zerstört. Man sagt, die beiden Gefiederten Schlangen hätten einen Bruderkwitz, der Ghostwalker zum Eingreifen zwang. Beide haben dafür den Preis bezahlt.

Bei all diesen Ereignissen war Knight Errant, das für die Sicherheit im Sektor sorgt, ziemlich beschäftigt. Hin und wieder werden sie vom CAS-Militär unterstützt, aber die Jungs bringen nur zu Ende, was begonnen wurde und verziehen sich dann wieder. Das wird wahrscheinlich im Oktober geschehen, daher heuert Knight Errant bereits weiteres Personal an, vor allem Leute mit speziellen Fähigkeiten. Haltet die Augen offen, denn es gibt mehr Möglichkeiten als man mit einer Slivergun treffen kann.

Los Espejos

Trotz der Bemühungen der CAS und Ghostwalkers sind einige aztanische Nationalisten und Angestellte von Aztechnology der Abschiebung entkommen, schlüpfen durch das Netz und bauten eine Fünfte Kolonne des Widerstands auf. Diese geheime Gruppe, genannt Los Espejos, befindet sich noch im Aufbau.

> Übersetzt bedeutet das „die Spiegel“, benannt nach Tezcatlipoca oder Rauchender Spiegel. Angeführt werden sie von einem cuachicqueh oder Quachic-Krieger, der ursprünglich von der Eagle Kriegergesellschaft stammt. Vielleicht erkennt ihr ihn, da er hier normalerweise als Eagle Warrior oder Guerrero del Águila postet. Ich glaube, die Invasion könnte ihn den Verstand gekostet haben, denn er hat einen widerlichen Blutgeist zum Verbündeten, den er Carmesí nennt.

> Firelight

> Rauch und Spiegel... Haha.

> Bung

Bisher kommen die meisten Dissidenten, die die Los Espejos rekrutieren, von der Anáhuac Universität. Als Aztlan verstoßen wurde, stellte man die Studenten und die Fakultäten von Anáhuac vor die Wahl: bleibt und öffnet die Universität für die Öffentlichkeit oder schließt sie und geht nach Hause. Die meisten entschlossen sich, zu bleiben, obwohl die alte Garde der Universität verärgert von der neuen Politik der offenen Tür und all den neuen CAS-Studenten und Fakultäten ist.

> Anáhuac war mehr oder weniger ein Ausbildungscamp für Aztechnology und wurde fast vollständig von dem Konzern finanziert. Der Status der Schule lag nahe an der Elite, der nun unter Schwärmen neuer Studenten begraben liegt.

> Regicide

> Viele der neuen Anáhuac-Studenten sind froh darüber, Ex-Aztlaner zu sein und unterstützen Rebellengruppen wie La Venta oder die Flamme der Freiheit. Seit der Yucatan-Konflikt eskalierte, ist die Anzahl der Zapatistas an den Colleges gewachsen, und gelegentlich geraten sie mit denen, die Los Espejos unterstützen, aneinander. Diese bemerkenswert kurzen und gewalttätigen Begegnungen beruhigen sich jedoch sehr schnell wieder.

> Lara

DER PUEBLO-SEKTOR

von Hawkeye

Der Pueblo-Sektor steht wirtschaftlich und konzernmäßig von allen Sektoren im Denver Sprawl am besten da, denn hier *erledigt* man seine Sachen, Chummer. Natürlich ist der Sektor auch ein Spiegelbild dessen, was zu Hause im PCC abläuft; was also dort gilt, gilt auch hier, auf die eine oder andere Weise. Dafür könnt ihr der Kachina Gesellschaft danken. Trotz des schwachen Halts zu Hause ist sie hier alt eingesessen. Es ist ein offenes Geheimnis, dass Juanita Iglala, die Präsidentin des Sektors und Ratsvorsitzende, seit Julio Caron zurücktrat, ein Mitglied ist - wie die meisten Kandidaten für den Posten des Sektor-Präsidenten.

> Einer der Kandidaten, Miguel Carreras, übte einen stillen Widerstand aus. Ursprünglich ein Hopi-Mitglied der Kachina Gesellschaft (sein Großvater nahm am Großen Geistertanz

teil), wurde er durch das Fiasko um den Rücktritt Maria Alonzos und der Ermordung Estefans. Fügt das zur Ausbreitung der Koshari-Aktivitäten hinzu, und man kann leicht verstehen, warum seine Stimme nun, da sich die Wahl nähert, immer lauter wird. Da das Wählen im Pueblo-Sektor auf die selbe Weise abgewickelt wird wie im PCC, kann man nicht sagen, ob er gewinnen wird oder nicht.

> Praire Dog

> Wo wir gerade von den Koshari reden, ihre jüngeren Aktivitäten haben das letzte Bisschen von dem Griff, in dem die Mafia Denver hatte, gelockert. Die Mafia hat hier einen Schlag nach dem anderen einstecken müssen; es war, ob jeder ihrer Einflussbereiche zur Zielschiebe geworden wäre. Alles, was sie noch haben, sind das Glückspiel und pharmazeutische Drogen, und selbst das nur geringfügig. Sie nehmen sogar Wetten zu den Wahlen an, wenn man das glauben soll.

> Hammer

> Das trifft nur auf den Pueblo-Sektor zu, Hammer. Im UCAS- und CAS-Sektor, wo die Mafia mit der Yakuza um das Prostitutionsgeschäft kämpft, ist sie viel größer. Den ganzen SimSinn-Kram überlassen sie den Triaden und (jetzt) den Koshari. Dennoch könnte die Schiffs- und Importfirma der Casquilho-Familie von Ghostwalkers Schmuggler-Bann betroffen werden.

> Bronco Fan

Schon bevor der PCC den Kontrakt zum Betreiben der gesamten Denver Matrix erhielt, war das Gitter ihres Sektors ein leuchtendes Beispiel für die Effektivität der Pueblos. Es ist wie ein Marktplatz gestaltet, wobei jede „Straße“ einen anderen Geschäftszweig beherbergt; das Tablelands Restaurant findet man also nicht neben Tablelands Software. In diesem Rahmen kann jeder Host individuell designt werden. Und ja, „Hinterhofgeschäfte“ laufen buchstäblich in Hinterhöfen ab.

> Nun da der Kontrakt für die Matrix von Denver dem PCC gehört, werden alle Gitter von Denver allmählich ersetzt, um diesem Designschema angepasst zu werden.

> Grid Reaper

> Nicht alle Hinterhöfe führen zu schattigen Systemen. Einige sind Hintertüren in ein legitimes System, und andere sind Abkürzungen zu anderen Teilen des Gitters. Ich weiß, dass einer von ihnen der Eingang zu Ghostwalkers privatem Knoten ist, doch er teleportiert sich regelmäßig.

> FastJack

Zu dem schön gestalteten Gitter gibt es auch fähige Pueblo Decker. Tatsächlich kommen viele von denen von einer Tablelands-Tochtergesellschaft, also rechnet damit, neuen Code zu empfangen, mit dem eure Gegner Feldversuche durchführen wollen.

> Die Zuñi-Otaku hier haben einigen Zuwachs bekommen, genau wie in Pueblo. Diese Otaku können mit denen aus dem Nexus ganz gut mithalten, aber ihnen fehlt ein wenig der Mut zum Kämpfen. Sie scheinen mehr an Beobachten und Spielen interessiert zu sein als an allem anderen, mit Ausnahme einer kleinen Gruppe, die sich immer im System des Asyls aufhält. Fragt mich nicht wieso, aber ich habe den Eindruck, sie warten auf irgendetwas.

> Holly

Es überrascht nicht, dass sich die meisten Betriebe hier in der einen oder anderen Form auf die Matrix konzentrieren. Zwei der großen sind Renrakus HyperSense und Novatechs Simplex Software. Sie wollen ihre Präsenz jedoch unauffällig lassen; Renraku wegen des Fiaskos in der Seattler Arkologie, Novatech deswegen, weil der Megakon eher ein Image vertritt, das den UCAS nahesteht und man deshalb die Bevölkerung von Pueblo nicht befremden will. Als Bonus dafür scheinen die Untersuchungen sanfter vonstatten zu gehen.

> Novatech betreibt hier auch ein Nightingale's. Sie machen ein gutes Geschäft mit Headware aller Art, von Datenbuchsen bis zu Enzephalons, gleich dahinter kommen schon interne Erweiterungen wie Kompositknochen und Schock-Alarm. Hierbei ist es wichtig, diskret zu sein; selbst wenn das, was man will, legal ist - wenn ihr keine legale SIN oder etwas vergleichbares habt, dann müsst ihr schon eine Menge Nuyen haben, um die richtigen Stellen zu schmieren. Sie rufen nicht gerne die Pueblo Sicherheit, um unnötigen Aufruhr zu vermeiden, aber ihr könnt darauf wetten, dass sie es tun, wenn ihr nur genug Lärm macht. Das gilt ungefähr auch für die restlichen Kons im Pueblo-Sektor.

> Sterling

> Hier ist etwas Erwähnenswertes: die Beschränkungen von Alkohol und Simchips werden von der Pueblo-Sicherheit nicht so hoch angesetzt wie die von CalHots. Aber wenn du ein Verbrechen unter dem Einfluss dieser Drogen begehst, Chummer, dann rösten sie dich. Sie betrachten sowas als geplant - zuerst planst du das Verbrechen, dann wirfst du dir das Zeug ein, um als unzurechnungsfähig zu gelten. Und vergiss BTLs, wenn du dort bist, die sind völlig illegal und wenn man dich beim Dealen erwischt, dann rechne damit, dass die Strafe fünfmal so hart ist wie für den bloßen Besitz.

> Bender

Orte von Bedeutung

Die Lakewood-Besserungsanstalt, oder „die Dose“, wie wir sie nennen, befindet sich in der Nähe der Route 285 und Marston Lake. Als der ursprüngliche Vertrag von Denver unterzeichnet wurde, gaben die Vereinigten Staaten sie auf. Als Pueblo seinen Anteil von Denver bekam, wurde sie wieder in Betrieb genommen. Aber auch die Renovierung hat keinen Ort daraus gemacht, an dem man sich gerne aufhält, also merkt euch das, wenn man euch vors schamanische Tribunal zerrt.

Das Fort Logan Medical Center trägt seinen Namen eigentlich zu Unrecht, denn nun ist es eine Nervenheilanstalt. Nun trägt es den Spitznamen „das Asyl“ und liegt in einer gut gepflegten Gegend, in der sich die Sicherheit mehr auf verborgene Technik als auf sichtbare Wachen konzentriert.

Gerüchten zu Folge findet an beiden Orten eine Menge Forschung im Bereich SimSinn an „Freiwilligen“ statt, die Ergebnisse werden angeblich ausgetauscht. Die Forschung der Dose im Bereich „SimSinn Kriminalistik“ ist noch nicht sehr weit fortgeschritten, aber das Asyl hat kürzlich ein paar interessante Nebenwirkungen bei den Experimenten entdeckt, die unter den Irrenärzten für Furore sorgten.

> Das ist nur heiße Luft. Die einzigen „interessanten Nebenwirkungen“ stammen von den Simchips, die die Koshari an das Personal und die Insassen schmuggeln. Leute, bei

denen Simchips gewaltsam ausgestöpselt werden, enden in Schizophrenie verschiedener Stärke, was von Katatonie bis zu gewalttätiger Paranoia reicht. Warum sonst sollte die Zahl der Insassen so stark angewachsen sein?

> D. Thomas

Zwei weitere Orte sind einer Erwähnung wert: Fort Carson und die alte US Air Force Akademie. Ft. Carson dient nun der Zone Defense Force als Basis, was bedeutet, dass die Pueblo-Sicherheit alle Hände voll zu tun hat, auf „außerdienstliches“ Personal zu achten. In erster Linie ist die Basis ein Trainingsgelände und ich kenne mindestens einen Schieber, der dort eine Connection für Waffen vom Schwarzmarkt aufgetan hat.

In den Schatten ist es ein offenes Geheimnis, dass die Akademie die Heimat des Nexus ist, dem besten Data Haven der Welt. Manche sagen, dass die Vereinigten Staaten nicht alles mitnahmen oder zerstörten, als sie die Akademie räumten, aber ich rate euch, besser nicht nachzusehen. Der Nexus hat die Sicherheit in den letzten Jahren erhöht, seitdem einer ihrer SysOps extrahiert wurde.

> Ich habe gehört, dass ZDF-Truppen ein paar Mal beim Training auf Akademie-Gelände gesehen wurden.

> Observer

> Das macht Sinn. Mit SilveryK und ihrer Verbindung zur Draco Foundation ist es nun nicht mehr schwer, die Fäden zurückzuverfolgen, die es dem Nexus erlaubt haben, gemütlich dort zu bleiben, wo er ist. Ein netter kleiner Handel: der Nexus betreibt einen Knoten für Ghostwalker, leitet Daten an ihn weiter, hilft dem PCC dabei, die Gitter von Denver zu übernehmen und lässt die ZDF einen Teil ihres Unterschlupfes nutzen. Im Gegenzug halten sie sich die Regierung vom Hals und erhalten ein wenig zusätzlichen Schutz.

> Firelight

> Die Otaku-Stämme, die sich rund um den Nexus aufhalten, sind neulich geärgert worden, auch wenn ich nicht genau weiß, ob es von der Präsenz militärischer Truppen herrührte oder von etwas anderem. Soweit ich weiß, hat Bash etwas damit zu tun.

> Arclight

DER SIOUX-SEKTOR

von Moraya

Es gibt etwas, das ich allen Neulingen im Sioux-Sektor erzähle: Bleibt standhaft. Noch mehr als zu Hause haben wir hier unseren Anteil an ultra-aggressiven „Kriegern“ und ja, sie verhalten sich wie Gorillas. Sobald du ihnen jedoch zeigst, dass du ihr Spielchen nicht mitspielen willst, sind sie plötzlich deine besten Kumpels. Von denen gibt es in jedem Stamm des Sioux-Sektors welche, von den Lakhota bis zu den Mohawk, also erwarte nicht, dass deine Stammeszugehörigkeit dir deinen Arsch rettet.

Viele dieser Schläger hängen gerne beim Hardpan herum, das von einer ehemaligen Shadowrunnerin namens Raquel Sands betrieben wird. Es liegt an der East 54th Avenue zwischen dem Klärwerk und dem Riverside Friedhof und lockt deshalb viele Hardcore-Sioux Runner an. Und wenn euch das noch nicht reicht, gibt es noch einen weiteren Grund, vorsichtig zu sein: Eagle Security Services Inc. kümmert sich einen feuchten Drek um Klasse-

A-Cyberware. Smartgunverbindungen, Handklingen und Dermalpanzerung sind sehr verbreitet unter denen, die es sich leisten können.

> Stelle nur nicht ihre Ehre in Frage, wenn du dich ihnen entgegenstellst. Und was immer du auch machst, zünde dir vor ihren Augen keine Zigarette an. Du wirst deinen Fehler schon gezwungenermaßen einsehen. Das Rauchen ist weitgehend verpönt.

> Windsinger

> Das kannst du in ner Pfeife rauchen! Haha!

> Bung

> Rigger ist hier auch sehr beliebt, da Fahrzeugsteuererichtungen mit unter die Klasse A fallen. Das heißt, der Wettbewerb ist stark, deshalb muss man entweder sehr gut darin oder auf einem weiteren Gebiet sehr gut sein.

> Josie Cruise

Das Sioux Hub

Das Merkwürdigste am Sioux-Sektor ist das Hub. Das Hub ist ein unzusammenhängender Teil der Sioux- und UCAS-Sektoren und deckt einen Großteil von Downtown ab. Mit anderen Worten, es ist eine Insel, die vollständig vom CAS-Sektor umgeben ist und zwischen den UCAS und den Sioux aufgeteilt wurde. Es genügt wohl zu sagen, dass der Rat Downtown Denver nicht allein in die Hände der Azzies fallen lassen wollte, also wurde man ein wenig erfinderisch beim Ziehen der Grenzen.

Außer Ghostwalkers Amt für Zusammenarbeit ist auch die Warpdrive-Pyramide, früher als FTL-Pyramide bekannt, im Sioux Hub beheimatet. Bevor Richard Villiers sich den Besitz von FTL während des Marktcrashs am Weißen Montag '59 unter den Nagel reißen konnte, nahm es Steve Ridgemont unter dem Schutz von Warpdrive Systems in Besitz, wobei er den Rest des Geldes benutzte, das Dunkelzahn ihm in seinem Testament vermacht hatte. Das war das erste und einzige Mal, von dem ich weiß, dass Richard Villiers ausmanövriert wurde.

> Oder er lässt die Leute nur glauben, es wäre so. Erinnert ihr euch, wir haben es mit Villiers zu tun! Manchmal muss er etwas weniger brilliant erscheinen, um seine Gegner auf dem falschen Fuß zu erwischen.

> Lara

> Vielleicht. Villiers hat noch immer FTL Matrixware, die Tochtergesellschaft, die Fuchi schuf, als sie FTL Technologies übernahmen. Wozu bräuchte er das Gebäude? Das habe ich mich übrigens gefragt, seit Villiers Ridgemont sichtlich zu umwerben begonnen hat.

> The Marketeer

> Wenn ihr geschäftlich, besonders beim Schmuggeln im Hub unterwegs seid, nehmt euch ein Zimmer im Comfort Inn an der 17. Straße. Der Besitzer hat ein Schwarzes Brett für Schmuggler, Schieber und T-Bird-Fahrer.

> Zak

Außerdem findet man im Hub die Shiawase Plaza mit den Büros für sowohl die Envirotech als auch die Biotech-Abteilung des Konzerns. Da sich der Sioux-Sektor auf Landwirtschaft konzentriert, besonders auf die

Anwendung von Gentechnik, hat Arboritech hier einen sehr starken Einfluss. Die Runs werden also - wenn ihr den Ausdruck entschuldigt - von denen und Universal Omnitech abgeerntet. Shiawase heuert auch gerne Leute des örtlichen Ablegers der Universität von Cheyenne an.

> Hey, was ist mit der Schlange passiert, der Henequen Enterprises gehörte? Hat der Wurm den Azzies nicht allerhand Ärger bereitet? Er muss Ghostwalkers bester Kumpel sein.

> Moke

> Nope. Als Ghostwalker ankam, hatte Henequen zwei Wochen lang mehr zu tun als ein einbeiniger Zwerg beim Arschtritt-Wettbewerb, danach verschwand er. Seitdem taucht er nur gelegentlich bei den Sioux auf und dirigiert seine La Venta-Agenten (obwohl ich auch hörte, er habe ein paar verloren, als Ghostwalker bei den Azzies aufräumte). Ich habe den Eindruck, er vermeidet es, Ghostwalker auf die Füße zu treten.

> Firelight

DER UCAS-SEKTOR

von TrueBlue

Mir hat einmal jemand erzählt, Denver und die ganze Front Range Free Zone sei wie eine Grenzstadt im wilden Westen und manchmal könnte man sagen, er hatte Recht. Bestimmt gibt es ein paar gute alte Jungs, die sich von den amerikanischen Ureinwohnern bedrängt und unterdrückt fühlen. Das gilt jedoch nicht für mich; lasst die ängstlichen Humanis-Apologeten über Belagerungsmentalitäten wettern. Die einzige Belagerung hier ist in ihrem Kopf.

> Was passiert denn, wenn Präsident Haeffner sich dafür entscheidet, den Salish-Shidhe beim Kampf gegen die Tsimshian zu helfen? Wir sollten uns da raus halten und warten, bis sie sich gegenseitig abgeschlachtet haben.

> Hugh Mann

> Als ob wir auf deine Hilfe angewiesen wären, Anglo. Die Salish-Shidhe jedenfalls sind gegenüber den UCAS sehr nachsichtig gewesen, wenn man sich Seattle anschaut.

> Pride

Es ist kein Traum, im UCAS-Sektor zu leben. Die Preise sind so hoch, dass man davon Nasenbluten bekommt und die Regierung ist nicht einmal nominell eine Demokratie. Man behandelt uns jedoch weniger wie eine Kolonie, seit sich Ghostwalker die FRFZ unter den Nagel gerissen hat. Das letzte, was die UCAS-Regierung will, sind angespannte Beziehungen, also haben sie alles daran gesetzt, sicherzustellen, dass unser neuer Vertreter Jacob T. Price nach den Regeln spielt.

> „Bomber“ Waybridge, der alte Vertreter wurde zurück nach DeeCee beordert, damit er sich dort zur Ruhe setzte, wo er keinen Schaden anrichten konnte. Obwohl Price mehr Rückgrat hat, schuldet er La Familia zu viel, um noch die volle Kontrolle zu behalten. Die Casquilho-Familie passt auf ihren Jungen auf und bittet ihn gelegentlich höflich zu einem Gespräch ins Brown Palace Hotel, um auf dem Laufenden zu bleiben.

> Priest

Orte von Bedeutung

Der begehrteste Ort im Sektor ist das neue Büro der Draco Foundation in der UCAS-Hälfte des Hubs. Die Präsenz der Dracos kam auf, nachdem jemand am Cherry Creek Lake (im CAS-Sektor) ein Denkmal für Dunkelzahn aufgestellt hatte, und in den letzten Monaten ist sie stetig gewachsen. Ihre Beziehung zu Ghostwalker ist ein wenig seltsam, wenn ihr mich fragt; man könnte glauben, sie seien Kumpel, aber anscheinend wollen beide nicht gerne miteinander zu tun haben.

> Natürlich nicht! Nun da er hat, was er von ihnen wollte - das geheime Vermächtnis, das Dunkelzahn hinterlassen hat - sind sie nur noch Drek unter seinen Klauen. Er wird sich nicht weiter mit den Lakaien eines toten Drachen abgeben.
> Dragonslayer

> Halt die Luft an. Schon mal daran gedacht, dass Ghostwalker nicht noch eine Gruppe wie die Kinder des Drachen erschaffen will? Es ist schlimm genug, dass Morningstars Jünger ein paar Blocks weiter ein voll ausgestattetes Hauptquartier besitzen, aber sie halten regelmäßig Versammlungen an dem Denkmal ab, erklären es für „blasphemisch“ und machen dem Büro der Draco Foundation jede Menge Ärger. Ich weiß gar nicht, wie oft Lone Star schon ausrücken musste, um sie einzusperrern.
> Firelight

Natürlich ist die Draco Foundation nicht der einzige Kon im UCAS-Sektor. Der Mitsuhamas Tower befindet sich an derselben Straße wie die neue Ratschale. Er beherbergt ihre Büros und die Niederlassung von Mitsuhamas Media; ansonsten machen sie ihre Profite über VOR Robotics, Brain Wave Inc. und HermeTech Associates, an verschiedenen Stellen im UCAS-Sektor angesiedelt.

> Der Mitsuhamas Tower, sogar ganz MCT befindet sich in einer prekären Lage, wenn die UCAS die Salish in ihrem Krieg gegen Tsimshian unterstützen. Die sitzen hinter feindlichen Linien.
> Argent

> MCT wird diese Sache aussitzen, wenn sie schlau sind. Am Ort führen sie bereits einen Krieg an zwei Fronten. HermeTech Associates kämpft mit Ares' Hard Corps um Sicherheitskontrakte und man munkelt, Mitsuhamas Media liebäugelt mit Truman Technologies. Abgesehen von der sogenannten Befreiung Chicagos sind von dort keine Medienberichte gekommen, außer vielleicht Piratensendungen. Danke, wir haben unsere eigenen Trideopiraten.
> Sterling

> Setz Cross' Fleche Armaments noch mit auf die Rechnung. Zwischen HermeTech, Hard Corps, Fleche und den örtlichen Weapons World boomt das Geschäft (Wortspiel!).
> Hangfire

Der weitläufige Yamatetsu Gardens Komplex an der Ecke Tremont und Fifteen beherbergt eine große Bandbreite von gemieteten Büros, Geschäften und Restaurants, aber die Präsenz Yamatetsus ist kaum spürbar. Das obere Drittel des Gebäudes gehört MetaErgonomics. Wenn die Gerüchte stimmen, arbeiten sie gemeinsam mit Novatechs Pioneer

Cybernetics an einer neuen Variante der Schlangenaugen-Cyberverbindung.

> Die Gerüchte stimmen, es wird nur über die genauen Implantate spekuliert. Eine Quelle erzählte mir, dass es um einen Regierungskontrakt geht, um die vercyberten Deutschen Schäferhunde, die an den Sektorgrenzen eingesetzt werden, noch weiter aufzurüsten. Eine andere sagt, dass sie an etwas arbeiten, das die SimSinn-Unterhaltung verändern wird, und eine dritte schwört darauf, dass ASIST-Konverter das einzig Wahre in puncto Matrix sind. Der letzte Kerl hat ein bisschen zu viel Zeit bei Renraku verbracht, wenn ihr wisst, was ich meine.

> Rubik

> Das gibt den Dingen eine ganz neue Dynamik. Novatech ist mitten beim Bau eines neuen Matrix Systems Bürokomplexes nur einen Steinwurf vom Cherry Creek State Park entfernt. Denkt mal darüber nach, es ist auch nur einen Block von den Warrens entfernt.

> The Marketeer

Keine Tour durch die FRFZ wäre vollständig ohne die Aurora Warrens, die dichtbevölkerten Slums, die Denver versucht, zu vergessen. Ein Drittel der Warrens ging in Flammen auf, als ein Ares Feuerwehr Team das Gebäude der Universellen Bruderschaft mit einer FAE zerstörte. Phoenix Fire Management verlor fünf Feuerwehrmänner und mehrere hundert Leute verloren ihr Haus - niemand weiß, wie viele dabei ums Leben kamen. Hier gibt es nur Gewalt, Trauer und Verzweiflung. Manche flüchten sich in die SimSinn-Realität, während andere mit dem auskommen müssen, was sie zur Verfügung haben. Nur sehr verzweifelte Menschen kommen hierher und beten, wieder herauszukommen.

> Deshalb ist die Aurora Grundschule so etwas wie ein Wunder. Einige Straßen von den Digs entfernt, am Rande der Warrens gelegen, blieb sie dank der Zuwendungen von der Draco Foundation geöffnet. Jedes Kind aus den Warrens, das dazu imstande ist, kommt hierher, um sich unterrichten zu lassen. Die Belegschaft der Schule hofft auf eine Matrixverbindung und einige Terminals, um ihre Bemühungen verstärken zu können. Mit ein wenig Glück setzen sich ja ein oder zwei weiße Ritter für sie ein ... aber darauf würde ich nicht hoffen.

> Mon On The Run

DER UTE-SEKTOR

von Siat

Von allen Nationen, die in der FRFZ repräsentiert sind, hat die Ute den größten Chip auf der Schulter, den ich je gesehen habe. Lasst es mich erklären.

Bedenkt zunächst, woher die Ute ursprünglich kamen, nämlich aus der Great Basin Region, die den gesamten Denver Sprawl und noch einiges mehr abdeckt. Wenn man es aus ihrer Perspektive betrachtet, wurden die Ute aus ihrem rechtmäßigen Territorium vertrieben. Punkt eins.

Zweitens mögen die Ute keine Anglos. Wenn ich auf unsere Geschichte zurückblicke, muss ich zugeben, dass ich es ihnen nicht verübeln kann; jedenfalls kaum. Aber es bleibt die Tatsache, dass es Anglos waren, die Boulder gründeten, wo sich mehr als die Hälfte des Ute-Sektors befindet. Punkt zwei.

> Manche Anglos tolerieren sie; eine beträchtliche Anzahl Bleichgesichter und New-Age-Typen durfte bleiben, unter der Vorstellung „Anglo ist ein Geisteszustand“. Damit meinten sie, dass diese Leute viel mehr bemüht waren, die Dinge auf ihre Art zu sehen als ihre konsumverrückten Vettern.

> People Watcher

Schließlich fallen die Überbleibsel der Ursprünge Boulders als Bergbaustadt den radikaleren Ute in die Hände. Sie spüren, dass dies ein Schlag ist; es sitzt im Schatten der Bügeleisen vor dem Maul des Boulder Canyons, was es für sie zu einer machtvollen und heilige Stätte macht. Punkt drei.

> Ob es nun wirklich eine Stätte der Macht ist oder nicht - niemand kann leugnen, dass es hier einen viel höheren Anteil an Schamanen gibt als in den anderen Sektoren. Tatsächlich sind die Leute schon fast stolz darauf, dass Nicholas Whitebird, ein Ute-Schamane, dazu auserwählt wurde, Ghostwalkers Sprachrohr zu werden.

> Moraya

> Hat irgendjemand eine Ahnung, was mit diesem gruseligen Wegweiser-Typen los ist? Er taucht ab und zu auf, um sich die Kinder anzuschauen, aber sobald er damit fertig ist, verschwindet er wieder spurlos. Kennt jemand die Geschichte dahinter? Und wo wir schon mal dabei sind, liegt es an mir, oder sind hier wirklich in letzter Zeit viel mehr Kojoten-, Wolfs- und Bärenschamanen als sonst?

> Barclay

> Ich glaube, es liegt an dir. Doch ich bezweifle nicht, dass einige Schamanen nervös sind, seit die Geister kürzlich widerspenstig waren. Sogar Margaret Stands Firm, die Senior-Verwalterin des Sektors hatte Ärger, habe ich gehört.

> Lobo

> Fügt noch einen weiteren wunden Punkt auf Siats Liste hinzu: die Ute schmerzt nicht nur Pueblos Annexion Kaliforniens, auch die Koshari versuchen hier etwas vom Markt abzubekommen. Es ist schon so weit gekommen, dass Sand Creek Security Runnertreffpunkte wie das Denim stärker beobachtet, also passt auf euch auf.

> Lara

Der Lakeside Vergnügungspark

Nachdem Ghostwalker alles aus diesem verlassenem Park entfernt hatte, das unheimlich war, machte sich ein starker und tatkräftiger Mann namens Thomas Flying Squirrel den leerstehenden Park zunutze. Er sammelte ein paar Investoren, kaufte Lakeside und stellte sofort ein paar Casinos und andere „Versorgungsdienste“ auf dem Gelände auf. Das Glücksspiel ist in der FRFZ legal, also können sie nicht geschlossen werden, aber das Auge des Gesetzes mag den Ort nicht besonders. Ich würde sagen, die Dinge im Ute-Sektor werden langsam interessant.

> Die ursprünglichen Investoren waren Mafialeute, aber die Yakuza versucht weiterhin, hier Läden zu eröffnen, und der Bodycount steigt weiter in die Höhe.

> Hammer

> Lakeside hat den Spitznamen „Little Vegas“ erhalten und entsprechend hat man damit begonnen, Attraktionen aus der Unterwelt von Vegas zu importieren. Gladiatorenkämpfe erhalten etwas Surreales, wenn sie im alten Spukhaus oder dem Liebestunnel stattfinden. Habt ihr schon mal zwei Kerle gesehen, die mit spitzen Schlägern auf einem beweglichen Fußboden aufeinander einschlagen, während im Hintergrund diese gruselige Orgelmusik läuft und ein riesiges Pendel hin- und herschwingt?

> Vincent

FREISTAAT KALIFORNIEN

> Nun, da „Protektionsgeneral“ Keiji Saito von San Francisco bis nach Sacramento ein neues Imperium aufgebaut hat, der Pueblo Corporate Council Los Angeles geschluckt hat und sich an der Mojavewüste verschluckt hat (bis jetzt) und sich der Großdrache, der im Northern Crescent lebt, der Regierung von Tir Tairngire angeschlossen hat, sind die Dinge im nicht mehr ganz so freien Staat Kalifornien etwas verrückter geworden. All diese Umwälzungen bedeuten mehr Arbeit für die Schattengemeinde - vorausgesetzt, man weiß, wer die Mitspieler sind und worauf man sich einlässt. Also, hier kommen die wahren Fakten über Zustand des Freistaats, vorgebracht von ein paar Freunden von mir, die mittendrin stecken.

> Captain Chaos

Übertragen: 14.August 2062 um 15:40:46 (PST)

NORTHERN CRESCENT: MIT DEM FEIND INS BETT GEHEN?

von Redd Dog

Pulverfass.

So lässt sich der Northern Crescent in diesen Tagen in einem Wort zusammenfassen. Wir waren schon immer für die Kämpfe bekannt, die sich zwischen dieser Zwergenstadt und dem gemischtrassigen Fort und der Orkenklave am Ende der Straße abspielen, aber unser Flickenteppich aus Wild-West-Siedlungen lebte sonst immer nach dem Motto „leben und leben lassen“. Es gibt hier so viel Wildnis, in der man sich verstecken kann, und der Streit darum, welche Stadt nun an der Spitze steht oder welcher Bürgermeister sich wirklich für den Crescent einsetzte, war meist Nebensache. Das ist nun noch genau so. Unbedeutende Streitigkeiten darüber, wer wessen Freiheit verletzt, fallen nicht ins Gewicht, wenn es so aussieht, als ob jeder seine Freiheit verlieren würde.

Ein wenig Hintergrundwissen, für jene, die es brauchen. Der Northern Crescent grenzt an Tir Tairngire, ebenso wie der verdammt noch mal größte Redwood-Wald, den ihr je gesehen habt. Einige dieser Bäume gehören den Tir-Elfen. Sie wollen sie alle, einschließlich des sich stetig ausdehnenden Teils auf kalifornischem Boden. Die Redwoods und außerdem eine allgemein unverschmutzte Umwelt (denkt an „sauberes Telesma“) haben den Crescent zu einem einladenden Ziel gemacht, seit sich CalFree von den UCAS getrennt hat. 2037 marschierte das Tir ein und schaffte es bis nach Redding, bevor wir sie zurück nach Norden trieben. Sie blieben in Yreka, was das Land zwischen diesen beiden Städten zu einem Niemandsland machte.

Dies war der Status quo für sechzehn Jahre. Die Elfen saßen in Yreka, wir saßen in Redding und von keiner Seite gingen mehr als ein paar Scharmützel aus. Dann versuchte das Tir 2035, einen bedeutenden Teil des Niemandslandes einzunehmen: den Shasta Damm, der (mit dem anliegenden großen See) den Crescent mit einem Großteil des hydroelektrischen Stroms versorgt. Zu der Zeit bekamen sie einen Tritt von einem großen Wurm namens Hestaby in den Hintern, die die Shasta-Region lieb gewonnen hatte und nicht wollte, dass jemand dort Unruhe stiftete. Hurra, dachten wir, wir haben einen Großdrachen auf unserer Seite. Sie wird das Tir davon abhalten, seine Nase in unsere Angelegenheiten zu stecken; jeder weiß, wie sehr Drachen

Kalifornien auf einen Blick

Bevölkerung: 18.137.000

Menschen: 62%

Elfen: 6%

Zwerge: 9%

Orks: 18%

Trolle 4%

Andere: 1%

Pro-Kopf-Einkommen: 28.000 ¥

Geschätzte SINlose: 32%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 27%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 48%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 34%

Abitur-Äquivalent: 39%

Studiumsäquivalent: 23%

Weiterführende Abschlüsse: 4%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 85%

Japanisch: 25%

Währung: Nuyen

DocWagon-Abdeckung: nur San Francisco und Sacramento

Garantierte Reaktionszeit: 10 Minuten

CrashCart-Abdeckung: nur Bay Area

Garantierte Reaktionszeit: 5 Minuten

Elfen hassen. Wir haben einen Champion, und sie wird uns niemals verlassen.

> Verdammter Wurm. Hat uns an die Löwenzahnfresser verkauft. Ich hab mir eine tiefe Zuflucht gegraben und viele Vorräte angelegt. Aber mir fehlt noch ein Notstromaggregat, wenn die Lichter ausgehen. Hat jemand eins?

> Tiggerman

> Söhnchen, diejenigen von uns, die eins haben, verkaufen es zu keinem Preis.

> Grandpa Joe

Im letzten Monat tat Hestaby genau das. So denken wenigstens viele verängstigte Leute hier und ich kann nicht mit Bestimmtheit sagen, dass sie damit falsch liegen. Unsere Drachen-Beschützerin, die das Tir neun Jahre lang draußen gehalten hat, sitzt nun in ihrem Prinzenrat. Sie ist jetzt eine von denen. Wir wissen nicht, was wir davon halten sollen und haben Angst. Diese Angst lässt uns das Unmögliche tun: uns vereinen. Natürlich, ein Vierteljahrhundert gegenseitigen Misstrauens unter stark unabhängigen Gegenden verschwindet nicht einfach über Nacht. Aber nun, da Redding die Führung übernommen hat, legen viele kleinere Städte und Enklaven ihre Differenzen bei, um dem Tir eine vereinigte Front bieten zu können, wenn die Elfenarmee, die wir insgeheim erwarten, eines Tages über die Grenze marschiert.

> Es wird keine Elfenarmee geben. Hestaby spielt mit dem Tir, für uns. Glaubt ihr, sie wissen das nicht? Hört euch mal den Lärmpegel des öffentlichen Aufschreis über Hestabys Ankündigung an. Die Leute vom Tir sind geschockt, dass sie in ihrem Rat sitzt.

> Shasta Sam

Zeitleiste von Kalifornien

2030-2036: In Kalifornien wächst der Wunsch nach Sezession.

2036: Als Antwort auf die Sezessionsdrohungen zieht UCAS-Präsident McAlister die staatlichen Truppen ab und verstößt Kalifornien aus der Union. Fast sofort danach marschiert Tir Tairngire von Norden nach Redding ein und Aztlan erobert San Diego. In der Hoffnung, die UCAS und die CAS zu beschämen, bittet Kalifornien Japan um Hilfe. Kaiserliche Marines landen in San Francisco, „um japanische Menschenleben und Konzernbesitz“ zu beschützen.

2037: Mit Guerillakriegstaktiken werden die Truppen des Tir zurück nach Yreka gedrängt. Das Gebiet zwischen Yreka und Redding bleibt umkämpft.

2053: Tir Tairngire versucht, den Shasta Damm zu erobern, wird jedoch durch den Großdrachen Hestaby zum Rückzug gezwungen. Hestaby nimmt den Damm und das umgebende Gebiet in Besitz.

27. Oktober 2061: Ein Erdbeben erfasst die Bay Area, ebenso wie den Rest des Ring of Fire.

29. Oktober 2061: Die Japanischen Truppen erhalten den Befehl, sich aus San Francisco zurückzuziehen.

November 2061: Colonel Keiji Saito weigert sich, abzuziehen, wagt einen Putsch und übernimmt San Francisco, unterstützt von loyalen Truppen und Konzernaktiva. Als er sich selbst zum Protektionsgeneral erklärt, ziehen Saitos Truppen ins Central Valley, übernehmen Sacramento und andere Schlüsselpunkte und errichten das Kalifornische Protektorat. Ares Truppen verteidigen Silicon Valley.

Juli 2062: Hestaby schließt sich dem Hohen Prinzenrat von Tir Tairngire an.

> Wir wissen nicht, ob Hestaby uns verraten hat. Wir wissen nicht, warum Drachen irgendetwas tun. Vielleicht war es ein politischer Schachzug, um eine Front aufzubauen und Saito noch einmal darüber nachdenken zu lassen, ob er Richtung Norden marschiert. Wenn sie den Crescent betrogen hat, warum hat es dann noch keine Invasion des Tirs gegeben?

> Gypsy Lass

> Warte drauf. Und leg dir große Wasservorräte an.

> Tiggerman

Wie es im Geschäft nun mal so ist, ist die Situation hier im Crescent gut und schlecht. Gut, wenn man ein Kämpfertyp ist, ob nun mundan oder magisch - viele Leute denken, dass jeden Tag der Krieg ausbricht, und jeder, der sie im Kampf unterstützt, ist willkommen. Schlecht, wenn man ein Ausländer ist, was viele von euch, die das hier lesen, wahrscheinlich sind. Alles, was ihr über den Crescent zu wissen glaubtet - welche Städte sichere Häfen sind, welche man besser meiden sollte, wer Einfluss besitzt und wer nicht, wer wen hasst und wie weit man jemandem trauen kann - ist nicht unbedingt noch wahr.

Redding

Meine Heimatstadt ist ein schwerer Fall von Kriegsfieber, und die Temperatur steigt immer weiter. Der Stadtrat und die meisten Anwohner sind davon überzeugt, bald Hestaby eine Vorhut des Tirs von Yreka anführen zu sehen. Möchtegernrekruten für die Bürgerwehr von Redding gibt es im Überfluss, außerdem erhalten wir einen guten Zustrom an Flüchtlingen aus der Bay Area und Sacramento, die des Fliehens müde sind. Sie alle brauchen Sold und Ausrüstung, was viel Geld verschlingt. Der Stadtrat hat bereits eine enorme Summe bereitgestellt, besonders wenn man den relativen Mangel an Bargeld hier bedenkt. Als das Hauptzentrum des Crescent für Bevölkerung und Handel macht sich Redding jedoch ganz gut.

> Ares liefert Geld und Waffen im großen Stil nach Redding. Sie wollen eine Bedrohung für General Saito aufstellen, falls sich der kleine Diktator entschließen sollte, nordwärts von San Fran zu marschieren.

> Dancer

> Die Fakten stimmen, doch der Grund ist falsch. Und es ist nicht nur Ares. Saeder-Krupp liefert spezielles militärisches Gerät an die Milizen von Redding und in jeden anderen Ort im Crescent, der es nimmt. Genauso Cross und Wuxing. Was sie wollen ist viel mehr als nur ein Puffer gegen Saito; momentan hat er sich im Zentrum Kaliforniens ziemlich fest gesetzt. Ihr wahres Ziel ist es, den Crescent in einen festen Griff zu bekommen - darum „helfen“ sie uns. Alle Konzerne denken, sie könnten uns bestechen. Je mehr Hilfe wir von den Konzernen annehmen, desto mehr können sie uns die Zügel anziehen, wenn sich der Staub gelegt hat. Das einzige, was uns noch die Freiheit bewahrt, ist die schiere Anzahl der Konzerne, die hier beteiligt sind, von Megas bis zu den lokalen Läden, die alle nur misstrauisch nach links und rechts schauen, anstatt zusammen zu arbeiten.

> Northern Star

> Erinnert ihr euch an Lester Brown, den Humanis-Idioten, der Jahre damit verbracht hat, die Native Californian Night Riders in diesen Landesteilen zu gründen - gemeinsam mit jeder rassistisch motivierten Gang, vom orkischen Redeye Stamm bis zu den elfischen Ravens? Er hat diese Lieferungen gesteigert und Geld nach Redding gebracht, um diese Region zu destabilisieren, damit sein bester Freund General Psycho Saito „gezwungen“ ist, hierher zu kommen und alles zu übernehmen.

> Mister Mike

> Brown ist ein Mitglied der Human Nation. Du hast gerade meine Vermutung bewiesen.

> Tomtom

Dennoch hat sich Redding, abgesehen von der Kriegsgefahr nicht sonderlich verändert, seit ich das letzte Mal darüber berichtet habe. Leute, die Geschäfte machen wollen, können immer noch viele Kontakte finden. Manche Ortsansässige sind argwöhnischer gegenüber Ausländern, besonders Elfen und Asiaten (tut mir leid, das zu sagen); Ängste vor einer „fünften Kolonne“ sind niemals wirklich verschwunden, und aktuelle Ereignisse haben sie wieder aufleben lassen. Auf der anderen Seite heißen viele meiner Landsleute Besucher mit offenen Armen. Wenn wir nett zu euch sind, bleibt ihr vielleicht und helft uns gegen das Tir.

> Verbrechen werden in Redding immer noch mit hohen Geldstrafen bestraft - sogar noch höher, durch die Kriegsausgaben - oder mit Auslieferung an die Shasta-Grenze im Fall von Gewaltverbrechen und Telesma-Raub.

> Militia Judge

Die Shasta Enklave

In die Shasta Enklave hineinzukommen, ist dieser Tage noch schwieriger als sonst. Die Wut über Hestabys Tir Tairngire Manöver ist groß genug, um aus der etwa sechzig Kilometer großen Shasta Enklave ein potentiell Ziel für Hitzköpfe zu machen. Als Antwort darauf haben Hestaby und die Schamanen der Shasta-Hütte die Kontrolle darüber, wer ihr Land durchquert, verschärft.

> Hestaby hat uns hintergangen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis das Tir den ersten Zug macht. Ich weiß es, denn ich habe ihr vertraut, bis ich es besser wusste.

> Eyebright

> Und wer zur Hölle bist du?

> Skeptic

> Ich war im Inneren Kreis des Drachen. Jetzt bin ich niemand.

> Eyebright

> Drek. Hestaby hat keinen „Inneren Kreis“ und ich kenne niemanden bei der Hütte namens „Eyebright“.

> Shasta Sam

> Willst du mich noch zweimal verleugnen, Sam? Ich glaube, so war es schon einmal.

> Eyebright

Die Masse der Shasta-Schamanen - und ebenso die meisten Leute, die rund um den Mount Shasta und seinen See leben - bleiben fest in Hestabys Ecke. Sie sind überzeugt, dass sie dem Tir als Teil eines Schachspiels auf Drachenart beitrug und bereits ein Ende im Hinterkopf hat, von dem der Crescent auf Dauer profitieren wird. Eine Volksweisheit besagt, dass Drachen Intrigen lieben, so wie Katzen Tunfisch lieben, daher könnten sie Recht haben. Doch ohne Beweise dafür machen sich dennoch die meisten Leute auf das Schlimmste gefasst. Daher verlassen die Shasta-Schamanen nicht mehr so oft ihre Enklave, wie sie es sonst taten. Die reisenden Kräutrhändler haben ihre Läden dichtgemacht; sie waren es leid, in acht von zehn Städten beschimpft, gejagt oder mit dem beworfen zu werden, was gerade zur Hand war. Die wenigen, die immer noch umherziehen, werden von Zigeunerbanden begleitet, die meist gut bewaffnet sind.

> Runner aufgepasst; wenn ihr euch aus irgendeinem Grund mit den Schamanen einlasst, könnte euch das in den Augen anderer örtlicher Kontakte schlecht aussehen lassen.

> Blue Eyes

Die Gerüchte überschlagen sich, dass sich die Shasta Enklave seit dem Vorbeiziehen des Kometen mit magischer Macht angefüllt hat. Der Berg strahlt im Astralraum wie ein Leuchtfener und es gibt dutzende unbestätigter Sichtungen seltsamer fliegender Kreaturen. Außerdem scheint die Population der Shasta-Hirsche förmlich explodiert zu sein, so dass viele von ihnen weiter vom Berg entfernt leben als bisher.

Zigeunerbanden

Die wandernden Stämme des Northern Crescent, Nachkommen von Bürgern, die im kalifornischen Krieg 2037 vertrieben wurden, wurden durch Hestabys Anschluss an das Tir gespalten. Bevor das geschah, zählten sich die meisten Zigeuner zu den Freunden des Drachen, und dieses Gefühl schien auf Gegenseitigkeit zu beruhen. Die Zigeuner zogen frei in der Shasta-Region umher und niemand schien von ihrer geschuppten ansässigen Herrin eingeschüchtert zu sein. Jetzt sind sich einige nicht mehr so sicher. Die meisten unterstützen Hestaby entweder oder zweifel darüber, was sie tun sollen. Andere weigern sich in stillem Protest, noch einen Fuß auf Shasta Land zu setzen. Ein hartnäckiges Gerücht besagt, dass die Banden gegen Hestaby keinen Fuß auf das Shasta Land setzen *können* - mysteriöse Drachenmagie oder etwas anderes hindere sie daran. Die Zigeuner selbst sprechen nicht darüber.

> Natürlich lässt der Wurm sie nicht auf seinen Turf. Die Zigeunerbanden sind so beweglich, dass sie die perfekten Spione abgeben.

> Grifter

> Sie sind sogar die erste Verteidigungslinie des Crescent bei einer Invasion. Ich spreche von allen Zigeunerbanden, nicht nur von denen, die Hestaby nicht mehr vertrauen. Selbst diejenigen, die ihr vertrauen, sind nervös und halten die Augen nach Kampftruppen des Tir offen. Es ist kein Zufall, dass viele Zigeunerclans diese Zeit des Jahres für ein größeres Treffen gewählt haben und an den Highways 299 und 101 entlangfahren. Für euch Außenseiter - die 299 verläuft entlang der umstrittenen Grenze zum Tir, während die 101 ganz knapp um Yreka herumläuft.

> Native Son

Außer nach Tir-Soldaten Ausschau zu halten und Hestabys schwindenden Ruf zu stützen, sind die Zigeunerbanden groß an CalFrees heutiger Untergrund-Bahnstrecke beteiligt. Die Bahnstrecke begann in den 2040ern, als sie metamenschliche Flüchtlinge vor der japanisch-kontrollierten San Francisco Bay Area und den Humanis-Frömmern, die sich im Central Valley herumtrieben, mitnahm. Nun haben die kaiserlichen Truppen Sacramento übernommen, was alle Eiferern in einen Topf wirft. Das harte Vorgehen gegen Metas und Menschen, die sie nicht hassen, das damit verbunden war, löste neue Flüchtlingswellen aus, von denen viele in den Crescent kommen. Die Zigeuner nehmen sie in regionalen Grenzstädten auf und sorgen dann dafür, dass die neuen Ankömmlinge Städte im Crescent erreichen, wo sie willkommen sind.

> Die Untergrund-Bahn fährt in beide Richtungen. Manche Leute verlassen den Crescent, bevor der Krieg ausbricht. Die drei beliebtesten Ziele sind Big Sur, Chico-Oroville und Seattle. Big Sur genießt den Ruf, die letzte Bastion der Freiheit im nicht länger freien Staat zu sein, während Chico-Oroville diejenigen anzieht, die nicht kämpfen wollen, sondern den Crescent als verloren aufgegeben haben. Diese Leute betrachten General Saitos kaiserliche Truppen als ein leichteres Ziel als ein Tir mit der Unterstützung eines Drachen. Diejenigen, die nach Seattle fahren, wollen ganz und gar hinaus aus CalFree. Seattle ist wie Casablanca im Zweiten Weltkrieg: ein Zugangspunkt zu weiter entfernten Orten, wo man hofft, sicherer zu sein.

> Greenboy

> Die Bahn handelt hauptsächlich mit Flüchtlingen, und die Zigeuner sind nicht allzu scharf darauf, dass Shadowrunner ihr Reizenetzwerk mitbenutzen. Einige von ihnen sympathisieren trotzdem mit der Armee des Metamenschlichen Volkes und werden Hilfe anbieten und sogar Waffen und Vorräte schmuggeln, um die Sache zu unterstützen.

> Partisan

Konzernmitspieler

Die Kriegsgefahr hat die Konzerne im Crescent ebenso getroffen. Hunderte von Konzernanlagen sind in dieser Region verteilt, hauptsächlich Forschungs- und Entwicklungsabteilungen. Die beiden größten Wilderer auf Crescent-Land sind Saeder-Krupp und Aztechnology. Im Rest des Freistaats offiziell verboten, haben sie hier vollen Nutzen aus unserem Mangel an zentralisierter Autorität gezogen, um alle möglichen Anlagen zu verstecken. In Abhängen vergraben, in Waldgebieten verborgen, ihr ahnt es schon - alles von geheimen biogenetischen Laboren bis zu magischer Forschung.

Heutzutage, bei all dem Aufruhr im Freistaat, werden diese versteckten Konzernanlagen entweder zu möglichen Stilllegungen oder bewaffneten Lagern. Ungefähr jeder Megakon und mehrere örtliche Firmen besitzen ein bis drei Labore in diesem Gebiet, von denen sie einige verlassen. Andere jedoch nicht. Die wichtigsten werden besser als je zuvor bewacht. Gott bewahre, dass Mitsuhama sein Spitzen-Forschungslabor für Paracritter an eine Tir-Angriffstruppe verliert, wenn der Krieg ausbricht. Shiawase und Yamatetsu statten einige Anlagen mit zusätzlichen Truppen aus; beide Konzerne sind tief im Biotechnik-Geschäft und werden verdammt sein, wenn sie ihre Zelte abbrechen, nur weil das Tir Ärger machen könnte. Und natürlich rüsten die Kons auch gegeneinander. Wenn die Tir-Elfen nicht zu der Party erscheinen, gegen wen könnte man dann besser all diese Truppen schicken als gegen den Hauptkonkurrenten der Woche? Doppel-A- und kleinere Kons wissen, dass sie Primärziele für die großen Jungs sind und sie haben sich vorgenommen, nicht zu schnell unterzugehen.

> Die Pueblo-Invasion von LA hat einen sehr interessanten Fallout hervorgebracht. Die Angelegenheiten von Saeder-Krupps Angelic Entertainment bewegen sich auf dünnem Eis, seit Pueblo LA eingenommen hat, deshalb hat S-K heimlich wichtige Aktivposten in seine Niederlassungen im alten Hoopla Valley Indianerreservat und im Six Rivers National Forest gebracht. Lofwyr will hier auch noch ein paar zusätzliche Augen, da er nicht mehr im Prinzenrat sitzt.

> Dragondrum

> Manche dieser verlassenen Anlagen sind ziemlich schnell geräumt worden. Ich frag mich, wie viele Spielzeuge da noch herumliegen...

> Loki

> Shiro Kawanaga, der kaiserliche Gouverneur vor Saitos Übernahme ist angeblich in einer Ares-Niederlassung außerhalb von red Bluff gesehen worden. Kurz nach der Übernahme der Bay Area sagten die Leute, er sei Saitos Klauen entkommen. Könnte er sich hier oben aufhalten und mit Damien Knights Hilfe ein Comeback planen?

> Raindancer

Wasserdiebstahl und Schmuggel

Nicht einmal das Kriegsfieber kann die lukrativste - und mörderischste - Einkommensquelle des Northern Crescent aufhalten: Wasserdiebstahl. Das verfügbare Wasser Kaliforniens ist alles andere als gerecht verteilt; wir haben Unmengen davon, während Südkalifornien kaum etwas hat (ganz zu schweigen von der Mojawewüste oder den Ute). Der Crescent ist schon immer ein beliebtes Ziel für Wasserdiebe gewesen, die netten Leute, die das H₂O stehlen und dann mit Gewinn verkaufen. Die neueren Ereignisse haben Wasserdiebstahl sogar noch beliebter gemacht.

Die neuesten Mitspieler sind nach der Eroberung von Sacramento mit eingestiegen. Protektionsgeneral Saito hat sich mit seinen Zügen auf die Bay Area und die Hauptstadt nur wenige Freunde außerhalb der Japanokons gemacht und viele seiner Feinde haben sich das Hirn zermartert, um zu Wege ersinnen, wie sie ihn umbringen könnten. Wasser ist einer davon. Nicht als Waffe, sondern als Überlebensstrategie. Die meisten Leute im Central Valley glauben, Saito werde sich als nächstes Chico-Oroville und dem dortigen Damm zuwenden, dem größten Wasserspeicher von Central Valley. Die daraus resultierenden Gegner bunkern Wasser aus den Seen und Flüssen des Crescent als Notreserven. Sie füllen soviel sie können in ihre Tanks, plus einige Reservoirs und sind bereit dafür Spitzenpreise zu zahlen.

> Auf dieser Liste stehen als Kunden unter anderem die Small Farmers Union, die Kalifornische Gesellschaft für Landwirtschaft und Wasser sowie die Stadtverwaltung von Chico-Oroville. Außerdem natürlich jeder anti-kaiserlich gesinnte Farmer in der Umgebung, der wohlhabend genug ist, um zu blechen.

> Jack B

> Ares füllt seine Tanks in Silicon Valley, nur für den Fall.

> Zingo

Außerdem mischen auch lokale Gruppen mit, mehr als bevor Saito in die Stadt kam. Die Yaks haben schon immer einen gewissen Teil mit Wasserdiebstahl verdient, doch die Mafia und die Seoulpa-Ringe versuchen wie verrückt, ihren bestehenden Marktanteil zu vergrößern. Saitos hartes Vorgehen gegen Nicht-Yakuza-Syndikate hat eine gewaltige Anzahl an Krawallmachern anderer Sparten angezogen; einige davon hoffen, ihre verlorenen Staatseinnahmen wieder zu gewinnen, indem sie sich in das Wasserdiebstahl-Geschäft drängen. Die Mobs sind noch nicht stark genug, um ernsthafte Überfälle zu starten, doch das ist nur eine Frage der Zeit. Binnen kurzem wird die Zahl der Opfer aus dem Wasserkrieg wahrscheinlich ungeahnte Ausmaße annehmen.

Am härtesten trifft diese Wendung der Ereignisse die unabhängigen Wasserdiebe, diejenigen, die nicht bereits für einen Konzern oder einen Mob arbeiten. Sie besitzen die geringsten Ressourcen, auf die sie zurückgreifen können und sie fallen wie die Fliegen.

> Manche sogenannte Unabhängige sind es gar nicht. Sie erhalten Hilfe von den Big Sur Piraten, besonders von Grania O'Malley. Ich habe gehört, einige arbeiten sogar direkt für sie. Ob das nun stimmt oder nicht, jedenfalls beschützen die Piraten die Leute, die ihnen das Frischwasser beschaffen, das sie nach Südkalifornien schmuggeln.

> Golden Vanity

> Soviel zum Niedergang der Worczek Familie. Vermutlich wurden sie von Saito und den Yaks zerschlagen, als der General San Francisco übernahm, doch die Gerüchte, die ich gehört habe, besagen, dass sie hier oben ein einträgliches Wasserdiebstahlgeschäft betreiben. Sie operieren von Rio Dell aus und haben eine Niederlassung in Redding. Ich frage mich, ob sie in Redding Steuern zahlen müssen?

> Corleone

> Jetzt steigt Pueblo ins Wasserhandelsgeschäft ein und heuert Teams an, um LA zu versorgen. Einiges davon wird wohl an ihre Truppen in der Mojave gehen. Scuttlebutt meint, die Bezahlung sei exzellent.

> Jack B

Und dann gibt es da noch andere Arten von Schmuggel, hauptsächlich Telesma. Es schmerzt mich, das sagen zu müssen, aber unter den umweltfreundlich gesinnten Anwohnern gibt es auch solche, die den Crescent als ihren Hinterhof betrachten - und wenn sie nun die Gänseblümchen ausreißen und als Blumensträuße für CEO Dinnerparties verkaufen wollen, wer will sie schon daran hindern? Oh, manche Städte halten aufmerksam Ausschau nach Wilderern, besonders rund um die Redwood-Wälder - doch es gibt so viele Wilderer und so wenige, die ihnen im Wege sind. Das war auch vor den gegenwärtigen Wirrungen schon so, und das letzte halbe Jahr hat uns größere Sorgen bereitet als uns darum zu kümmern, wer Baumrinde von den Redwood-Bäumen abschält. Also, wenn ihr hierher kommt, um Telesma zu schnorren - die Ausbeute ist ganz anständig, vorausgesetzt, ihr kommt in das Gebiet rein und verlasst es wieder, bevor der Krieg losbricht. Lasst nur ein bisschen für uns übrige zurück, okay? Denn wir leben hier immer noch. Und wir hoffen, am Leben zu bleiben.

> Ich komme nie wieder in die Nähe dieser Redwoods, egal was ihr mir zahlt. Die verfluchten Bäume haben uns angegriffen.

> Tusker

> Was - haben sie mit Äpfeln nach dir geworfen, Dorothy?

> Bung

> Ich habe schon Geschichten gehört, dass die Bäume gegen Wilderer zurückgeschlagen haben. An manchen Orten kümmert es die Bäume nicht einmal, warum du dort bist; wenn du aus Fleisch und Blut bist, bist du ein Ziel. Ein Schamanenfreund von mir sagte, die Redwoods erwachen zum Leben. Das war der Komet. Und einige Bäume sind mächtig sauer darüber, wie die Metamenschheit sie bisher behandelt hat.

> Kore

> Die Gerüchte sind stark genug, um die Aufmerksamkeit der United Talismongers Association zu erregen. Sie heuern zauberkundiges Personal an, um die Gebiete zu kartografieren, in denen die Bäume am feindlichsten reagieren, und um sie vor Wilderern zu schützen. Wenn ihr Interesse habt, schreibt an ravenwing@UTA.org.

> Dryad

> Ne Karte ist echt ne große Hilfe. Die bösen Bäume bewegen sich.

> Turtle

CENTRAL VALLEY: INTERESSANTE ZEITEN

von King Rat

Vor weniger als fünf Jahren ging es dem Central Valley ziemlich gut. Wir hatten reiche Agrikons, die ns Geld einbrachten, das meiste Wasser des Freistaats floss bei uns vorbei und die Regierung sorgte dafür, dass alles auch so blieb. Tja, das Wasser ist immer noch da und die Agrikons sind immer noch reich, doch die jüngsten Ereignisse haben die Bewohner von Gottes Kleinem Acker sich fragen lassen, ob die Tage des Paradieses gezählt sind. Denn es ist ein neuer Chef in der Stadt, mit Rückendeckung durch kaiserliche Marines. Bis jetzt bleibt Protektionsgeneral Keiji Saito, wo er ist, während er seine Kontrolle über Sacramento festigt, doch jeder hier fragt sich, was als nächstes geschieht.

Was tun wir also, während wir zuschauen und warten? Vieles. Die guten und die bösen Jungs tun wie Bandenmitglieder alles dafür, Saito draußen zu halten bzw. ihn weiter hereinzuholen - das Komplizierte daran ist außerdem, dass viele der „guten“ anti-Saito-Jungs gar nicht so gut sind. Tatsächlich sind es solche Leute, mit denen anständige Bürger nicht einmal die Luft zum Atmen teilen würden. Angesichts der allgemeinen Furcht vor Metamenschen in dieser Gegend könnte man meinen, alle Einwohner würden Saito mit offenen Armen empfangen, zu kommen und aufzuräumen. Aber er ist ein verdammter Fremdling, was ihn in den Augen der meisten Einwohner ebenso zu einem Feind macht. Das bedeutet, dass einige Leute, die einen metamenschenfeindlichen Diktator draußen halten wollen, die bösartigsten Anti-Meta-Schweine sind, denen man jemals nicht begegnen möchte.

Sacramento: Ground Zero

Als erstes, schenkt nicht all diesen Szenen im Trid Glauben, in denen menschliche Bewohner des Central Valley fröhlich mit Blumen und Flaggen winken, wenn kaiserliche Truppentransporter über die Straßen von Sacramento rollen. Oder Gouverneur Whitmans Verhalten eines Schoßhündchens bei der anschließenden Pressekonferenz. Ja, sicher, es gab flaggenschwenkende Menschenmengen. Ein paar zähe Seelen hielten Plakate hoch - zusammengestellt aus „Live“-Material - auf denen zu lesen war, General Psycho solle sich mit seinen Spießgesellen schnellstens wieder hinter die Grenze des Valleys verziehen. (Viele dieser furchtlosen Leute wurden von einer Abteilung kaiserlicher Marines zusammengetrieben, und seitdem hat man nichts mehr von ihnen gehört.) Die meisten davon waren Lohnsklaven, die den Nachmittag frei bekamen, um dem Eroberer-Helden zu huldigen. Ihre Vorgesetzten machten ihnen deutlich, was passieren würde, wenn sie sich nicht glücklich verhielten. Viele japanische Umsiedler, die für Shiawase und landwirtschaftliche Abteilungen anderer Megakons arbeiteten, waren wahrscheinlich ehrlich glücklich, Saitos Truppen zu sehen. Das Leben unter bewaffneter kaiserlicher Besatzung wäre wohl kaum schlechter für sie. Einige andere - in Amerika geborene Asiaten und Nicht-Japaner - mögen ebenfalls froh gewesen sein, einen starken Mann zu sehen, der das „Metamenschenproblem“ endlich lösen würde. Dennoch war eine überraschend hohe Zahl weniger enthusiastisch. Sie schrien nur halblaut und hörten auf zu winken, sobald sich die Kamera wegdrehte. Meist schauten sie nur zu, als

seien sie unsicher, was sie von dieser fremden Invasion halten sollten.

Natürlich gibt es nicht viel Widerstand gegen das neue Kommando. Saito marschierte hier vor etwa acht Monaten ein, und die Leute müssen sich immer noch entscheiden, was sie davon halten. Außerdem hassen sich viele Leute, die in dunklen Ecken „Japsee haut ab“ vor sich hin murmeln, gegenseitig viel mehr, als sie die Kaiserlichen hassen. Selbst wenn sich also ernsthafter Widerstand erhebt, wird er wohl eine ganze Weile zersplittert bleiben. Doch er existiert und er könnte wachsen. All das Brodeln unter der Oberfläche manifestiert sich in vielen Mitspielern mit unterschiedlichen Zielen, was immer gut fürs Geschäft ist.

Unter Saitos Befürwortern befinden sich örtliche Tochtergesellschaften der großen Japanokons. Shiawase und Yakashima machen dabei den größten Anteil der Beifallsbekundungen aus. Shiawase hat den größten Teil des Landwirtschaftsmarktes inne, während Yakashima darauf hofft, im Gefolge des Generals zu größerer Macht zu gelangen.

> Yakashimas exponentielles Wachstum in den letzten Jahren wurde von der alten Garde von Yamatetsu unterstützt - all die Reaktionäre, die sich dem neuen pro-metamenschlichen Regime ihres Konzerns entgegenstellten und die deshalb in der Valley-Abteilung verschwanden. Das Chefbüro hält das Gebiet durch Budgetzwänge und rechtliche Hürden an einer kurzen Kette. Deshalb gab die alte Garde die Fackel an Yakashima weiter, dessen Verbindungen zur Human Nation es zur perfekten Vorhut im Kampf um eine meta-freie Welt machten.

> Corpwatcher

> Yakashima nimmt keine Marschbefehle von der Human Nation an. Sein Vorstand und die Angestellten wollen nur die alten japanischen Traditionen aufrecht erhalten.

> Mishima

> Vergesst Humanis California nicht. Als größte und reichste Niederlassung des Humanis Policlubs im Freistaat haben sie kein Problem damit, dass ein „Fremdling“ Kalifornien für die Menschen rettet. Präsident Gunnar Wilson und seine gut betuchten Freunde haben Saito ihre Nuyen und ihre Erfahrung in PR-Angelegenheiten zur Verfügung gestellt und tun das, was sie am besten können - den „nur Menschen“-Rassismus säubern, indem sie ihn wie harmlosen kulturellen Stolz aussehen lassen anstatt wie den ersten Schritt zu einem weiteren Holocaust.

> Histobuff

> Holocaust, so ein Drek. Okay, Saito mag keine Metamenschen. Und okay, die meisten seiner Befürworter auch nicht. Aber es wird keine Lager und Todesstreifen geben, denn die ganze Welt schaut zu. Selbst wenn er wollte, damit würde Saito nicht durchkommen.

> Skeptic

> Tut mir leid, Skep, aber du unterschätzt den weltweiten Einfluss der Human Nation. Viele Leute, von denen du meinst, dass sie einschreiten werden, sind geschickt manipuliert worden. Wer glaubst du steckte hinter dem Schiffsboykott von Tir Tairngire 2056 und den hohen Zöllen auf Tir-Güter ein Jahr später, die in den UCAS und Salish eingeführt wurden? Diese beiden Schachzüge waren der

Anfang vom Ende der Wirtschaft des Tirs. Nun steckt das Tir zu tief im Drek, um sich dem Bündnis der Human Nation effektiv entgegenzustellen, das zwischen Elementen im Freistaat geschmiedet wurde, die das Tir gern zu Grunde gehen sähen. Wenn die Dinge so weiter gehen, wie sie es jetzt tun, wird der Plan der HN früher oder später aufgehen - es wird keine Elfennation im pazifischen Nordwesten mehr geben.

> Bright Rain

Der Widerstand gegen Saito hat Potential, wenn alle Beteiligten ihre Handlungen zusammenlegen. Es konzentriert den Geist auf wundersame Weise, wenn man einen gemeinsamen Feind hat; vielleicht sehen wir sogar, wie sich Kooperationen zwischen verschiedenen Fraktionen entwickeln (die jedoch sehr selten und ruppig vonstatten gehen werden).

Die ersten auf der Liste sind Gouverneur Whitman und seine Marionetten in Sacramento. Diese Jungs hatten es früher schwer genug, als die Agrikons noch sagten: „Spring!“ und sie fragten: „Wie hoch?“ Trotz der großen Vorteile von Konzerngeld spielten die Marionetten das Spiel gut genug, um auch ein wenig Kontrolle für sich selbst übrig zu behalten. Die ist nun weg. Zigtausend gut bewaffnete Truppen, von ihrer Bestimmung zu regieren überzeugt, übertrumpfen jeden Betrug, der jemals inszeniert wurde, was Whitman u.a. *sehr* unglücklich macht. Jetzt nehmen sie die Dinge selbst in die Hand.

Im Moment heißt das Abwarten, während Whitty Gefallen von seinen ansässigen Humanis-Kumpels einfordert. Kompliziert wird die Sache durch eine Spaltung zwischen lokalen Führern des HP, von denen viele glücklich darüber sind, dass Saito für sie die Metamenschen wegschafft. Andere ärgern sich höllisch über einen Fremden, der ankommt und ihnen sagt, wie sie ihren Job zu machen haben; diese Leute haben eher Sympathien für Whitman.

> Es geht ein neues Gerücht um, dass Saito Anwohner zur Verstärkung seiner Truppen einberuft - oder eher, um Kanonenfutter zu haben, das er seinen Feinden entgegenwerfen kann. Dieses Gerücht hat Whitman ein wenig Feuer unter dem Hintern gemacht.

> Weatherman

Auch viele ansässige Konzerne sind keine großen Fans von Saito. Es tauchen schon Geschichten über „unangemeldete Inspektionen“ und darauf folgende Schließungen nicht japanisch-geführter Geschäftseinrichtungen durch kaiserliche Truppen auf. Offiziell sucht man nach „metamenschlichen Kriminellen“. Inoffiziell machen sie den kleinen Konkurrenten der großen Japanokons das Leben so schwer wie möglich. Inzwischen verhält sich Ares Macrotech in der Öffentlichkeit kühl und höflich gegenüber dem General, während man hinter den Kulissen nach Maßnahmen sucht, ihn aus dem Weg zu räumen. Die Ares-Truppen, die Silicon Valley umschlossen haben, sind sowohl eine Warnung, nicht hierher zu kommen als auch eine Erinnerung, dass Saitos zwei Divisionen nicht die einzige Armee in der Stadt sind. Ares' Hauptziel im Valley ist es leider nicht, Saito hinauszukicken, sondern ihn nur ruhig zu halten, damit er nichts gegen ihre Besitztümer im Silicon Valley unternehmen kann - doch wenn der General gehen sollte, wird auch das Personal von Ares unter denen zu finden sein, die ihm enthusiastisch zum Abschied nachwinken.

> Sind diese „Inspektionen“ schon eher erwähnt worden?
Keine einzige fand in einer Ares-Anlage statt.

> Sac Watcher

> Ares und Knight Errant heuern Leute aus den Schatten an, sowohl im Central Valley als auch außerhalb, um Saito in jeder erdenklichen Weise zu ärgern. Die Bezahlung ist exzellent.

> Reality Czech

> Ihr wollt für Ares arbeiten oder irgendetwas anderes gegen Saito und seine verbündeten Japanokons unternehmen? Dann geht nach Chico-Oroville. Die Schattengemeinde ist größer und ein schlimmer Fall von Japsenphobie. Wenn in den nächsten Monaten irgendwo ein ernstzunehmender Widerstand gegen Saito zustande kommt, dann setze ich mein Geld auf Chico-Oroville. Sacramento ist bloß Zeitverschwendung.

> Chico Man

> Was ist mit den California Rangers? Ich habe vor kurzem gelesen, dass Saito ihr Hauptquartier in Sacramento geschlossen hat. Das nehmen die einfach so hin?

> Annie Mal

> Manche schon. Andere nicht. Immer mehr Rangers kommen nach Chico-Oroville, um sich mit anderen zusammenzutun, die daran interessiert sind, den Kaiserlichen eins auszuwischen. Es warten immer noch zu viele darauf, dass Sacramento ihnen sagt, was sie tun sollen, doch Saito lässt mit jeder Schließung und Schikanierung mehr von uns zum Feind überlaufen.

> Ranger Rick

> Hau besser schnell ab, Ricky, bevor General Psycho nach dir schnappt. Denn das wird er. Ich jedenfalls poliere schon mal jede Waffe, die ich habe.

> Bakersfield Bob

Chico-Oroville: Wache vor Invasionen

Als Heimat des bössartigen anti-Meta-Policlubs Native Californians sollte es in Chico-Oroville vor Sympathisanten Saitos nur so wimmeln. Tatsächlich ist das Gegenteil der Fall. Sicher, viele Leute hier lieben die Einstellung des Generals über das rechtmäßige Verfahren mit dem metamenschlichen Abschaum. Aber sie hassen Fremde ebenso, besonders solche, die eine Bedrohung für sie darstellen könnten. In diesen Teilen heißt das amerikanische Ureinwohner und Japaner. General Saito mit seinen gut gerüsteten Truppen und dieser Japan-über-alles-Einstellung ist genau die Art Fremling, die sie am meisten hassen. Er versucht, ihr Revier zu übernehmen und er hat die dickeren Kanonen. Viele Leute in Chico-Oroville wollen Mr. Diktator und seine Idioten aus dem Central Valley haben, bevor er seine gierigen Hände gegen ihre Heimat richtet. Sie sind davon überzeugt, dass er Chico-Oroville einnehmen will, um Kontrolle über den Staudamm zu erlangen. Diese Kontrolle würde ihn zum König von Central Valley machen, da er die Kontrolle über den Wasserfluss hätte, der Nordamerikas Salatschüssel am Leben erhält.

> Das ist ein Machtspielchen. „Wen ich mag, der bekommt Wasser. Der Rest von euch soll verrotten und sterben.“

> Biz Girl

Eine Seltsamkeit in der kalifornischen Landwirtschaft heizt die Debatte noch weiter an. Die meisten Agrikonzerne im Besitz von Ansässigen haben sich rund um Chico-Oroville angesiedelt, in der Nähe des Damms. Niederlassungen japanischer Agrikons neigten im Gegensatz dazu, in der Nähe der Basis des Kaiserreichs in San Francisco zu bauen. Das heißt, die Japanokons liegen dichter an Sacramento. Vor Saito hatten alle Konzerne ihre Ruhe, da sie wussten, dass keiner an den Wasservorrat des anderen gehen würde, da entsprechende Racheaktionen den Damm bedrohen könnten - etwas, das niemand wollte. Nun, nach Saitos Eroberung werden die Konzerne nervös. Nervöse Menschen treffen schlechte Entscheidungen und eine davon könnte den Damm sprengen, wenn die einzige Alternative ist, ihn Saito zu überlassen. Daher sähen es die Konzerne, die Saito unterstützen gerne, wenn er den Damm übernehmen und diesen Alptraum verhindern würde - doch in dem Moment, da er es versucht, riskieren sie genau die Sprengung, die sie zu vermeiden suchten.

Der einzige Weg, wie die Japanokons gewinnen können, ist, dass Saito schnell genug die Kontrolle über den Damm übernimmt, ohne dass jemand reagieren kann - keine leichte Aussicht, wenn man bedenkt, dass sich überall auf dem Damm Konzertruppen aufhalten wie Pilze auf einem versumpften Baumstamm. Truppen sowohl von den Megakons als auch von örtlichen Läden. Um Shiawase oder Mitsuhamas davon abzuhalten, auf dumme Gedanken zu kommen und einen breitgefächerten Angriff durchzuführen, haben die großen Konzerne vor Ort ihre Mannschaftsstärke zur Verstärkung ihrer Truppen vergrößert. Inzwischen tun die Japanokons genau dasselbe. Wir haben in Chico-Oroville nun eine unsichere Pattsituation, wobei jede Seite langsam ihre Truppenstärke aufstockt.

> Ich habe gehört, Ares liefert größere Militärausrüstung nach Chico-Oroville, um den örtlichen Kons aus der Patsche zu helfen. Manche von denen können es sich nämlich nicht leisten, soviel Geld für erstklassige Ausrüstung auszugeben.

> Errant Knight

> Ihr wolltet schon immer zum Pistolenhelden werden? Dann ist jetzt die Zeit und der Freistaat ist der Ort.

> Rick Blaine

> Die immerwährende Freiheit von Chico-Oroville könnte den NAN zum Opfer fallen. Unter anderem bauen Pueblo und Ute ihre Verteidigungstruppen um ihre Botschaften in der COGMA (Chico-Oroville Greater Metro Area, für euch Ausländer) weiter aus. Sie wollen nicht, dass General Psycho das gesamte Central Valley einnimmt, denn mit ihm wäre schwieriger umzugehen als mit den bigotten Kaliforniern, die sie gewohnt sind. Zudem könnte Pueblo eine Truppenbasis im Norden gebrauchen, wenn sie später einmal expandieren wollen.

> Chico Man

Man könnte meinen, all diese Streitigkeiten unter den Konzernen wären für die Gemeinschaften der kleinen Farmer die Gelegenheit, sich zusammenzutun und es ihren größeren und wohlhabenderen Konkurrenten zu zeigen. Falsch. Sowohl die Small Farmers' Union als auch die etwas militantere Kalifornische Gesellschaft für Ackerbau und Wasser (California Agriculture and Water Society, CAWS) dulden keine Anwesenheit großer Konzerne - ob nun japanische oder andere - im Central Valley. Doch die beiden

Gruppen sind durch die Saito-Frage gespalten worden. Die SFU wehrt sich hartnäckig gegen die Besetzung von Sacramento; für sie ist das nur die Vorbereitung für noch festere Kontrolle der Japanokons über die Rohstoffe. Die CAWS hingegen ist in der Mitte gespalten: diejenigen, für die der Kampf gegen die großen Jungs das Größte ist, stellen sich auf die Seite der SFU; Mitglieder, die mit Zwängen menschlicher Vormachtstellung behaftet sind, sitzen die ganze Sache entweder aus oder helfen den Besatzern. Manche von dieser Bande sind bereit, den Preis für ein metamenschenfreies Leben mit der Vertreibung von kalifornischen Geschäften zu Gunsten der japanischen Hegemonie zu bezahlen.

> Was ist mit den Goldenen Eicheln, ihr wisst schon, diese Bande von Orkmagiern in der COGMA? Die müssen doch etwas unternehmen.

> Lilibet

> Erstmal sind nicht alle von denen Orks. Die Goldene-Eichel-Gesellschaft hat Mitglieder aller Rassen. Ihr Anführer Yee Chan ist ein Ork und ein mächtiger Schamane, nach dem was ich so gehört habe. Die Eicheln haben da seit über fünf Jahren bedeutende Magie in der Heimatstadt der Native Californians am Laufen und sie helfen jedem, der gegen Saito ist und diese Hilfe macht auch vor der Grenze des Valley halt. Yee Chan hat gegen mit Hilfe der Triade Goldener Drache seine Finger in dem Widerstand in der Bay Area. Die Triade liefert schon seit Jahren Waffen und anderes nützliches Gerät an Rebellen in der Bay Area; seit der Besetzung sogar noch mehr.

> Mobwatcher

> Der Tempel der Eicheln ist ein wichtiger Zwischenstopp der Untergrund-Bahn von San Francisco und Oakland/Berkeley in Richtung Northern Crescent. Sie nehmen Flüchtlinge auf, einige Menschen, die meisten jedoch Metas. Seit der General hier das Sagen hat, sind die normalen Mengen flüchtender Leute zu einer wahren Flut geworden.

> Arlo

> Die Eicheln benutzen die Bahn außerdem, um Telesma und Waffenfoki zu schmuggeln. Sie schicken Flüchtlinge aus San Fran, Oakland/Berkeley und Umgebung durch das Valley rauf in den Crescent, bringen dann die magischen ... Dinge wieder runter, um den nächsten Schwung Flüchtlinge aufzunehmen.

> Sojourner

Natürlich hat auch General Saito hier seine Anhängerschaft. Stimmung für Saito baut sich in den Vororten von Richvale und Paradise auf, wo viele Leute für Mitsuhamas arbeiten. Diese Leute wissen, auf welcher Seite ihr Soytoast gebuttert ist und sehen keine Kehrseite zur Allgegenwärtigkeit des Protektorats. Nur wenige mit Humanis sympathisierende Leute zählen sich zu dieser Gruppe, besonders eingeborene Freistaatler, die zur Arbeit für die Japanokons herangezogen werden, denn sie sind am wenigsten von den Metamenschen besudelt. Selten hat ein Zwerg, Ork oder Troll bei einem Japanokonzern einen höheren Job als den des Hausmeisters, was für Mr.Humanis bedeutet, dass er wochenlang keinen sieht. Die menschlichen Machthaber erschauern bei dem Gedanken, diesen Zustand auf das gesamte Central Valley auszudehnen. Wenn General Saito ihnen dabei helfen kann, dann ist er ihr Mann.

> Die Human Nation hat ihre Klauen tief in jede Konzernniederlassung im Central Valley geschlagen und gibt Saito starke Rückendeckung. Das sind Leute aus dem mittleren Management, Teetanten, Sicherheitsrigger und Konzerntruppen. Und sie sind bereit, jederzeit loszuschlagen. Heute das Valley, morgen der ganze Freistaat.

> Anonymous

> Vergiss nicht die Welt.

> Anonymous2

STADT AN DER BUCHT

Von Bay Jewel

Wenn man in letzter Zeit nicht nur das Erdbeben und SURGE bemerkt hat, weiß man ungefähr, was kürzlich hier abgelaufen ist. Hier die Kurzfassung: die Japaner erhielten den Abzugsbefehl und viele ignorierten ihn. Zwei volle kaiserliche Divisionen und ihr Anführer Keiji Saito wandelten stattdessen auf dem Pfad des Ronin. Als sie mit San Francisco allein nicht mehr zufrieden waren, nahmen sie die gesamte Bay Area ein: Oakland/Berkeley, die ganzen verschlafenen Gemeinden, praktisch alles bis auf den letzten Quadratmeter. Außerdem einen netten Teil vom Central Valley im Osten. Einzig und allein Silicon Valley konnten sie nicht einnehmen, da Damien Knight dort seine Konzernsoldaten zuerst stationiert hatte. Und hier sitzen wir also, noch immer unter der Fuchtel des Kaiserreichs und bekämpfen diese Bastarde härter als je zuvor.

Die lange Version? Wir arbeiten noch daran. Doch eins kann ich sagen. Alle glauben, Diktator Saito macht alles in seinem tollen neuen Protektorat so, wie er es für richtig hält - denkt noch mal drüber nach. Anderthalb Divisionen kaiserlicher Truppen (abzüglich der Bataillone, die in Sacramento stationiert sind) reichen nicht aus, um San Francisco und den tobenden Oakland/Berkeley-Sprawl unter Kontrolle zu halten, zumal uns SURGE nun so viele neue kampfbereite Nachkommen gibt. Noch sind wir nicht stark genug, um die Niederlage des Kaiserreichs zu erzwingen, aber mit ein wenig Hilfe unserer Freunde in Big Sur und zusätzlichem Druck von Seiten der Konkurrenz der Japanokons könnten wir schon ein gutes Stück vorankommen. Ich hoffe, das geschieht bald, bevor zu viele Leute verschwinden.

San Francisco

Für den gesetzestreu, niederen Durchschnittsschlipf ist die bedeutendste Folge der neuen Ordnung, dass es weniger metamenschliche Sklaven gibt, die sein Haus reinigen und seinen Müll aufsammeln. Schon während der Übernahme sprach unser kleiner Diktator ein Verbot gegen allen „metamenschlichen Abschaum“ aus, San Francisco auch nur zu betreten. Einige Leute waren davon nicht sehr angetan, waren sie doch gezwungen, menschliche Hausmeister, Putzfrauen, Gärtner usw. zu erheblich höheren Tarifen einzustellen. (Lasst euch nicht von dem Bild der wohlhabenden Enklave von Japanokons täuschen; es gibt immer noch viele arme Leute in San Francisco und überaus viele von ihnen haben keine Hauer, spitze Ohren oder eine ungewöhnliche Statur.) Unmut von Seiten der Konzerne verstummte jedoch schnell. Sie hatten nicht die Mühe, eine neue Reinemachefrau zu finden und sie in dem schwierig Job auszubilden, wie man einen handgestickten Kimono wäscht. Fazit: es gibt immer noch Metas in San Francisco, jedoch nur wenige, außerdem sind sie stark

in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Zudem sind sie eher gefährdet, zusammengeschlagen, verhaftet oder zusammengetrieben zu werden.

> Einige höhere Tiere lassen ihre zahmen Metamenschen in der Garage oder im Keller leben, damit sie nicht das Risiko eingehen müssen, zwischen San Francisco und dem Oakland/Berkeley-Sprawl hin- und her zu pendeln.

> Marklar

> Metamenschliche Runner, aufgepasst. Ihr werdet es echt verdammt schwer haben, wenn ihr hier einen Fuß auf den Boden bekommen wollt.

> Smart Sammy

> Nicht schwerer als wir es sowieso schon haben. Metas können in der Bay Area arbeiten; es braucht nur ein wenig Erfindungsgeist, eine Menge Planung und etwas Schauspiel. Wimmert und krümmt euch einfach nur, und die Kaiserlichen werden euch gehen lassen.

> Bernhardt

Der größte Wandel ist in San Franciscos Unterwelt vor sich gegangen, wo die Yaks die führende Mafiafamilie der Worczeks mit ein wenig Hilfe von Saitos Marines fast komplett ausgelöscht haben. Nun da ihre größten Rivalen weg sind, können die örtlichen *gumi* mit viel mehr Männern aufwarten, die sie gegen die Seoulpas und die Triaden in den Kampf schicken.

> Mit den Seoulpas erging es ihnen besser, da diese nicht stark genug waren und nicht über dieselbe magische Feuerkraft verfügten wie einige der großen Triaden. Die Seoulpas sind nicht weg, sie kämpfen noch.

> Mobwatcher

Zum Glück für den Widerstand der Bay Area hat die gewachsene Macht der Yaks noch keinen entscheidenden Vorteil gegenüber den übrigen Mobs für sie erreicht. Besonders die Triaden liefern ihnen einen harten Kampf, indem sie gegen die Yakuza gerichtete Operationen von ihren langjährigen Stützpunkten in Oakland, Berkeley und Chinatown in San Francisco aus starten. Die Plünderungen der Yakuza haben sie nur noch weiter in die Arme des Widerstands getrieben, womit sie all diejenigen stärken, die sich dem Saito-Regime entgegenstellen.

Oakland/Berkeley

Saito und seine Soldatenkumpels glauben, mein Sprawl gehöre ihnen, nur weil sie mit einer Menge Waffen darauf sitzen. Doch es ist ein wenig anders. Die wenigen Verhaftungen von Metamenschen, die die Kaiserlichen tatsächlich durchgezogen haben, machen sich in der Statistik kaum bemerkbar, besonders da jeden Tag Flüchtlinge mit SURGE hereinströmen. Seit der letzten Razzia - einem Debakel für die Kaiserlichen, die von den Widerstandskämpfern überrannt wurden und gezwungen wurden, in Unterwäsche zurück über die Bay Bridge zu laufen - haben sich Saitos Marines damit zufrieden gegeben, die Kontrollpunkte an den Straßen, die in den Sprawl führen, zu verstärken und die Stadt wie ein bewaffnetes Lager einzuschließen. Sie haben nicht genug Leute, um uns alle festzunehmen oder niederzumachen. Und sie würden die Immobilien später gerne nutzen, was extreme Maßnahmen wie taktische Nuklearwaffen, Biowaffen oder

gewaltigen magischen Drek nicht zulässt. Das beste, was Saito tun kann, ist Oakland/Berkeley als ein riesiges Ghetto für Metamenschen zu betrachten und zu hoffen, dass der Widerstand nicht durchbricht, bevor sich die Ereignisse in Japan zu seinem Vorteil gewandelt haben - wenn das jemals geschieht.

Inzwischen tun wir innerhalb dieses Rings aus Stahl alles, was möglich ist, um ihn zu durchbrechen.

Widerstandsgruppen

Unter denen, die dem Protektionsgeneral Hämorrhoiden bereiten, sind die October 25 Allianz und die Metahuman People's Army. Es gab Zeiten, als die Allianz und die MPA wie zwei Straßenkötter umeinander herumschlichen - schnüffelnd, manchmal grollend, jedoch stets um die Sicherung unseres eigenen Gebiets besorgt. Die kaiserliche Offensive hat das alles verändert. Seit der Übernahme machen die Allianz und die MPA gemeinsame Sache, um unsere Leute zu beschützen und den Kaiserlichen das Leben so schwer wie möglich zu machen. Solche Allianzmitglieder, die früher Bedenken dabei hatten, Dinge (und Personen) in die Luft zu sprengen, haben nun keine Skrupel mehr, doch der spürbare Sprung der Armutsgrenze, den die Übernahme verursachte - ganz zu schweigen von der wachsenden Flüchtlingspopulation und den Nachwehen des Bebens - erinnerte die MPA daran, dass mehr getan werden musste als nur den Feind anzugreifen. Sie haben also ein paar weitere Zufluchtsorte und werfen ein paar weitere Molotovcocktails. Unter uns gesagt, wir schaffen es - nur knapp - die meisten Leute zu ernähren und warm zu halten, während wir die kaiserlichen Truppen davon abhalten, sich in unsere Angelegenheiten einzumischen. Wir haben sogar unsere Finger nach San Francisco ausgestreckt - mittels der Triaden in Chinatown und der tapferen Seelen, die jeden Tag über die Bay Bridge zur Arbeit fahren. Beide Gruppen sind eine Goldgrube an Informationen aus San Francisco.

> Ihr wäret erstaunt, was eine Büro-Reinigungskraft so alles aufschnappt. Niedere Arbeitskräfte sind für manche Execs wie Möbelstücke, metamenschliche Arbeiter sogar noch mehr. Wir sind so unsichtbar wie ihr geheimer Chipbehälter im untersten Aktenordner. Wer braucht dann noch zu belauschen, was sie sagen oder zu beobachten, wohin sie dieses ultra-persönliche Memo geworfen haben, wo doch nur das Mobiliar zu sehen und zu hören braucht?

> Mata Hari

> Die Triaden sind eine bedeutende Quelle für geschmuggelte Waffen, konventioneller und magischer Art. Yee Chan und der Goldene Drache liefern Waffen und Ausrüstung aus Lagerhäusern in Chico-Oroville hierher. Schaut euch mal die Verbrechensberichte in den internen Newslettern der Japanokons an; MCT, Renraku und andere werden in letzter Zeit häufig Opfer von kleineren Diebstählen.

> Corpus Delicti

Halferville

Diese Zwergenenklave auf der anderen Seite von San Francisco wäre wahrscheinlich eines der ersten Opfer Saitos geworden, hätte es nicht diese hübsche kleine Erpressung gegeben. Bereits Stunden nach Saitos Übernahme von San Francisco ließen die Zwerge von Halferville den Herren der Japanokons in der Stadt die Botschaft zukommen, dass jede militärische Bewegung in ihr Territorium mit der Zerstörung des wichtigen Caldecott Tunnels beantwortet

werde. Die Pinkel wussten, dass die Zwerge nicht blufften und befolgten in weiser Voraussicht die Anordnung, ihre kaiserlichen Wachhunde abzuziehen. Saito gab sich damit zufrieden, nach Oakland/Berkeley zu marschieren, was seiner Ansicht nach wohl das lohnendere Ziel war. Seitdem haben die Zwerge von der East Bay kontinuierlich ihre Verteidigung verstärkt, während die großen Japanokons sich noch die Köpfe darüber zerbrechen, wie man diese wertvolle Transportstrecke am besten erobern könne.

> Für euch Nicht-Städter da draußen: der Caldecott Tunnel ist die einzige Verbindung zwischen San Francisco und den vielen von Konzernen kontrollierten ländlichen Gemeinden auf der anderen Seite der Bucht. Es gibt nicht genug Lohnsklaven in San Francisco, um die Ausfälle zu kompensieren, wenn die bewaffneten Pendlerzüge der Kons nicht fahren können.

> Subway Sue

Leider ist Halferville nicht so sehr im Widerstand engagiert, wie man meinen könnte. Die Führer haben sich stattdessen eher für eine unsichere Neutralität entschieden. Versteht mich nicht falsch; sie sind auf keinen Fall für die Japanokons oder für Saito. Sie sind nur vorsichtig. Bis jetzt gehen nur solche Aktionen auf ihr Konto, die sie im Nachhinein verleugnen können. Wenn die Angriffe gegen Saito aus ihrem Revier zu offen werden, so fürchten die Zwerge, werden die Kaiserlichen Marines die Bitten ihrer Konzerngeldgeber ignorieren und einen Großangriff auf Halferville starten. Zur Hölle, schließlich können es sich die Japanokons leisten, den Tunnel wieder aufzubauen, oder?

> Oder die Japanokons schicken die Marines einfach nach Halferville und überlegen sich das mit dem Wiederaufbau später. Es würde sie eine ganze Stange Geld kosten, doch vielleicht wäre es das wert, einen lästigen Feind los zu sein.

> Oakstaff

> Im Moment ist Halferville ein sicherer Zufluchtsort, wenn man neu in der Bay Area ist oder auf der Flucht vor den Kaiserlichen ist. Wenn ihr jedoch etwas Großes mit vielen Kanonen oder Sprengstoff plant, schlägt euer Lager besser woanders auf.

> Son of Thorin

AUFRÄUMEN IN BIG SUR

Von Poseidon's Daughter

Die Ereignisse nördlich von Kaliforniens Piratenküste haben einige interessante Nachwirkungen, obwohl es noch zu früh ist, um sagen zu können, wie weit sie sich ausbreiten werden. Die größten Veränderungen hierzulande haben mit dem Putsch der Kaiserlichen in San Francisco, dem Beben in LA oder gar SURGE nichts zu tun. Bis letztes Jahr hatten wir drei Piratenkönige in Big Sur. Jetzt haben wir nur noch zwei. Dread Pirate Paco aka Paco Ramirez wurde schließlich zu gierig und zahlte den erwarteten Preis. Captain Monday, der ihn beseitigte, muss nun seine zahlreichen Wunden lecken, während er langsam wieder seinen früheren Kontrolle über den Seeschmuggel in der Region zurückerlangt. Und Grania O'Malley? Die Königin der T-Bird-Routen hat mit dem Rückzug des Großteils der Kaiserlichen Marine ihren Einflussbereich auf die Bucht von San Francisco ausgeweitet. Über die nächsten Monate könnten Grania und Monday die gesamte Küste des Freistaats unter sich aufteilen. Es sei denn, einem von Pacos überlebenden

Lieutenantes juckt es in den Fingern, nach der Macht zu greifen und die Rivalen seines toten Chefs fertigzumachen. Oder ein paar andere Schmalspur-Piraten nutzen ihre Chance, ein größeres Stück vom Geschäft abzubekommen. Was auch geschieht, eines ist sicher: es gibt viel Geld zu verdienen in den Schatten von Big Sur.

> Der Showdown zwischen Monday und Paco lief Anfang 2060 ab, kurz nachdem Paco mit dem Wiederaufbau des Isla Vista Flugplatzes fertig war. Grania wusste, dass er es instand setzen ließ. Sie wusste auch, dass er versuchen würde, einen Anteil am Luftverkehr zu erlangen. Also ließ sie ihn Isla Vista für sich aufbauen, dann verwickelte sie ihn durch Dritte in einen Angriff auf Mondays Flottille. Andere Unbeteiligte informierten Monday von dem geplanten Angriff und Monday erklärte den Krieg. Als der Rauch verzogen war, waren Paco und ein paar weitere hohe Offiziere tot, Monday war verletzt, aber am Leben und Grania hatte ein tolles neues Flugfeld zum Spielen.

> Earp

Einige Arbeitgeber haben außerhalb von Big Sur Niederlassungen - nicht unsere Schmugglerkönige, sondern Konzerne und andere Organisationen, die ein großes Interesse daran haben, die Umwälzungen der letzten Zeit wieder rückgängig zu machen. Ares Macrotech spendiert jedem ein paar Creds, der Waffen und Ausrüstung in das Protektorat fährt, sie unterstützen eine - wie sie hoffen - Rebellion gegen Saito. Südlich von San Francisco kauft die nervöse Stadtverwaltung von Bakersfield jedes Bisschen an Militärausrüstung und Spionageausrüstung auf, das sie sich leisten kann, hauptsächlich, um den Vorteil der Pueblos zu vermindern, der nach der Ansicht der Einwohner eine Gefahr darstellt. Big Sur ist heutzutage mehr denn je ein Schmugglerparadies; die Kriegsgerüchte lassen die Nachfrage nach Waffen und technischen Spielzeugen vom Schwarzmarkt schneller in die Höhe schnellen, als man einen Chip einwerfen kann.

> O'Malley wird von Ares dafür bezahlt, Schmugglerfahrten nach San Francisco zu unternehmen. Ares will das Protektorat destabilisieren oder zumindest dafür sorgen, dass die Japanokons für jeden Tag, den sie an der Macht sind, teuer bezahlen. Die Enklave im Silicon Valley nutzt ihre Verbindungen nach Big Sur, um das Konzernpersonal am alten Edwards-Luftwaffenstützpunkt zu versorgen, die man per T-Bird von LA aus leicht erreichen kann. Angesichts der gelassenen Beziehung zwischen dem Pueblo Corporate Council und Ares' Rivalen Novatech wird Damien Knight nicht wohl beim Anblick all dieser Pueblo-Soldaten rund um LA sein. Bei der Übernahme der Mojave hatten sie bisher nicht viel Glück, warum sollten sie sich also kein einfacheres Ziel suchen?

> Corpus Delicti

> Nun, da O'Malley für Ares arbeitet und Monday noch nicht zu seiner alten Form zurückgefunden hat, gibt es in der Schmugglerszene - zu Wasser und mit T-Birds - ein großes Machtvakuum, das nur darauf wartet, von jemandem ausgefüllt zu werden. Die Piratenbanden aus der zweiten und dritten Reihe gehen sich buchstäblich gegenseitig an die Kehle und jeder Long John Silver glaubt, der nächste Piratenkönig (oder die nächste Königin) zu werden. Runner können bei Schmugglergruppen anheuern, die nach frischem Blut suchen oder für Piratenbande A auf irgendeine

Weise Piratenbande B aus dem Weg räumen. Natürlich wird es in diesen niederen „Schmuggler-Konzernkriegen“ sehr gewalttätig. Wenn ihr euch dafür entscheidet, zahlt ihr dafür den Preis der Gefahr.

> Jambo

Was die anderen Schocker angeht, die im Gefolge des Kometen kamen, so blieb Big Sur davon so gut wie unberührt. Das Beben von LA bekamen wir kaum zu spüren und die schlimmste Auswirkung von SURGE ist der Flüchtlingsstrom in die örtlichen Städte. Die meisten davon kommen aus dem Central Valley, wo viele stolze menschliche Machthaber plötzlich von ihren eigenen rassistischen Bomben in die Luft gejagt wurden, als sich ihre Haut auf einmal lila färbte oder ihnen Katzenaugen wuchsen. Bis jetzt konzentriert sich das Volk aus dem Central Valley in Salinas, während Santa Cruz die Neuankömmlinge aufnimmt, die vor dem Saito-Regime fliehen. Beide Orte erhalten außerdem ihren Anteil an Leuten aus dem Northern Crescent, die Angst vor dem Tir haben. Keine Stadt ist wirklich glücklich über diesen Zustrom, aber sie kommen damit klar. Bis jetzt.

> Inzwischen macht die Kalifornische Legion das, was sie am besten kann: Wasserdiebe und Go-Gangs im südlichen Big Sur dingfest machen. Das ist ihr Job und Gott sei dank tun sie ihn noch immer.

> Micawber

DIE MOJAVE WÜSTE: WILDGEWORDENE MAGIE

Von Road Runner

Okay, ihr Sprawl-Babies da draußen. Es ist Zeit für eine weitere Lektion über die Gefahren der Mojave. Mit den bewaffneten und streitsüchtigen Anasazi-Banden, ausgeflippten Geistern, brüllender Hitze tagsüber und eisiger Kälte nachts und den wenigen Außenposten der Zivilisation, die weit auseinander irgendwo dazwischen liegen, hat es uns die Wüste noch nie besonders leicht gemacht. Das Vorbeiziehen des Kometen und der noch andauernde Fallout der Pueblo-Invasion haben es sogar noch schwerer gemacht, auf eine Weise, die man sich nur vorstellen kann, wenn man hier lebt.

Erstens, nicht nur Pueblo spielt in diesem Sandkasten herum. Truppen des Corporate Councils versuchten zur selben Zeit, die Mojawewüste zu übernehmen, als sie nach LA schnappten, doch die Wüste hatte andere Vorstellungen, und so wird die Armee des PCC in der Glamour-Konzernenklave in Palm Springs festgehalten. Doch andere folgten dem Weg der Pueblos. Die Ute Nation, die noch nie zusehen konnte, wie Pueblo etwas zufiel, ohne selbst danach zu greifen, streckt nun ihre eigenen Finger nach Bauplatz in der Mojave aus, mit etwa dem gleichen Erfolg. Außerdem gibt es hier viele Konzerne, besonders Aztechnology - sie wollen, was die Mojave birgt und dulden es nicht, dass irgendjemand anderes die magische Schatztruhe gleich vor ihrer Haustür besitzt. Sogar die Kaiserlichen von San Francisco mischen sich hier ein; General Saito schickt gelegentlich eine seltsame Truppe Soldaten hierher, nur um die Lage zu überprüfen.

Als Antwort darauf sind die Anasazi aus dieser Gegend zersplittert - nicht dass sie einmal wirklich vereint waren. Manche Gruppen helfen den verschiedenen Eindringlingen, während andere einfach nur wollen, dass das ganze Pack

verschwindet. Die Entscheidung für eine der Seiten hat die Politik der Anasazi noch verschärft, was das Leben für Außenseiter, die hierher kommen, um zu arbeiten, noch schwerer macht. Die bedrohlichste Entwicklung ist jedoch die Reaktion der ansässigen Geister. Obwohl schon stets schwierig mit ihnen umzugehen war, sind die magischen Bewohner der Wüste nun fast völlig unzugänglich geworden, besonders am Ubehebe-Krater. Die Geister des Kraters beanspruchen diesen nun als ihr rechtmäßiges Revier und den Gerüchten zufolge müssen diejenigen, die ihnen in die Quere kommen, sterben.

> Eine Geister-Gang? Ich glaube, jetzt habe ich wirklich alles gesehen.

> Bung

Wer macht was

Bei all den Besuchern, die in letzter Zeit in die Mojave gekommen sind, wäre eine Übersicht nützlich, wer hinter welcher Beute her ist. Betrachtet dies einfach als eine Kurzfassung davon.

Als erstes muss man natürlich Pueblo nennen, und nicht weit dahinter Ute. Der Corporate Council erhob Anspruch auf alle Gebiete Südkaliforniens, als sie im letzten November LA einnahmen, doch nur durch die Forderung wird dieser Anspruch nicht gerechtfertigt. Am meisten wollen sie den Joshua Tree Nationalpark, ein mächtiger magischer Ort, randvoll mit Telesma von den Yuccahainen, die dem Ort seinen Namen gegeben haben. Doch die Gefahren der Mojave, die Beschwerlichkeit, so viele Truppen durch all den Sand zu bewegen, der Guerrilla-Widerstand der Anasazi gegen die Pueblo - und manche behaupten, die Magie der Wüste selbst - haben sich bis jetzt als stärker als Pueblos Truppen erwiesen. Die noch halbwegs gesunden Überlebenden sitzen in Palm Springs fest, dem größten bewohnten Ort so nahe an dem Schutzgebiet. Armee-Einheiten der Ute, die ausgesandt wurden, um den Vorstoß der Pueblo-Armee zu brechen, erlitten das gleiche Schicksal, bis auf die Tatsache, dass sie meist in Vegas auf ihrer Seite der Grenze zum Stillstand kamen. Ein paar Ute-Kampfeinheiten sitzen in der Kleinstadt Needles, was sie zum Großteil in Beschlag genommen haben.

> Ich habe gehört, die Kachina Gesellschaft drängte darauf, sich die Joshua Trees unter den Nagel zu reißen. Mit dem Kraftanstieg, der durch den Kometen verursacht wurde, so glauben die Kachinas, könnten sie die Wüste benutzen, um zu einer magischen Supermacht zu werden. Das Mana ist in der ganzen Mojave viel stärker, seit der Komet vorbeigezogen ist, aber das Niveau liegt immer noch unter dem der Joshua Tree Haine und des Ubehebe-Kraters.

> Dancer

> Nicht die Kachina Gesellschaft will die Mojave. Es sind die Geister der Kachina. Sie haben die Gesellschaft und die ganze Pueblo-Nation zu diesem Eroberungszug geleitet, als Teil ihres Krieges gegen die aufständischen Geister von Ubehebe.

> Gabriel

> Ah ja, der Mythos von kosmischen Krieg. Welche Seite ist denn die gute und welche die böse? Oder handeln sie das noch aus?

> Skeptic

> Die Armee der Pueblo hat noch andere ungebetene Gäste mitgebracht. Die Koshari, Pueblos hauseigenes Verbrechersyndikat, tun ihr Bestes, um in das Geschäft mit dem magischen Schmuggel zu kommen. Die Koshari dringen außerdem im großen Stil nach Palm Springs vor.
> Mobwatcher

Der nächste ist Aztlan mit seinem Megakon-Alter Ego Aztechnology. Die Rebellion von Yucatán hält die Truppen dort fest, das gleiche gilt für Konzerntruppen von Aztechnology (nicht dass es da einen besonderen Unterschied gäbe). Die Azzies haben sich auf Schattenpersonal verlegt, um ihre Ziele zu erreichen, was in den meisten Fällen bedeutet, sich in jeder nur denkbaren Weise mit Pueblo anzulegen. Sie leiden noch immer unter dem Verlust ihres Sektors in Denver, und der Corporate Council hat sich keine Freunde südlich der Grenze gemacht, als sie die Geschäftslizenz für Aztech widerriefen. Je mehr Ärger Aztechnology den Pueblos machen kann, umso besser.

> Die Azzies heuern Runner an, um Wüstenguerrilla zu spielen, wo es nötig ist, außerdem für Überfälle und Sabotage gegen Pueblo-Einheiten, die sich zu weit von Palm Springs vorwagen. Bis jetzt lassen sie die Ute in Needles in Ruhe. Außerdem steigern sie die Schattenaktivitäten innerhalb des Corporate Councils, womit sie genügend Kopfschmerzen zu verursachen hoffen, damit Pueblo sich aus der Mojave zurückzieht. Ihren Denver-Sektor an Ghostwalker zu verlieren, hat ihren Stolz erheblich verletzt.
> Champ

Und dann sind da noch all die anderen Konzerne mit einem berechtigten Interesse daran, die Mojave zu erforschen. Fast alle Megakons sowie ein paar kleinere haben ein paar angeheuerte Kanonen dort rausgeschickt, um nach verwertbarer biologischer Beute zu suchen. Paracritter, magische Pflanzen, alles mögliche. Nun da die Truppen von Pueblo und Ute festsitzen, haben sie freie Bahn, vorausgesetzt ein Team potentieller von Konzernen angeheuerter Wilderer kennt sich mit dem Gewirr der gegeneinander kämpfenden Anasazi-Gruppen aus. Diese Gefahr ist größer als sie aussieht - eine falsche Vermutung ist nun viel wahrscheinlicher als sonst, und solche, die eine anstellen, enden mit viel größerer Wahrscheinlichkeit tot.

> Die Anasazi führen praktisch untereinander Blutfehden darüber, wer mit wem verbündet ist. Diese Leute nehmen Loyalität sehr ernst, ebenso wie ihre Verbindung zur Wüste. Jede Gruppe ist davon überzeugt, die geheiligte Mojave zu beschützen, indem sie entweder einen „Meister“ dafür auswählen oder indem sie jegliche Ausländer loswerden. Und ihr wollt euch NICHT mit ihren Skorpionschamanen anlegen.
> Buzzard

Schließlich hat der Orichalkum-Rausch Schwärme von Ausländern in die wenigen Außenposten der Mojave geführt, ebenso wie in Grenzstädte auf Ute- und Pueblo-Territorium. Hunderte von Greenhorns haben sich hier über die letzten Monate eingefunden, in der Hoffnung, sich einen Claim auf einer der Orichalkumadern abstecken zu können, die angeblich unter dem Sand verteilt liegen. Die beiden größten Versammlungsorte sind Needles, nahe der Grenze zu Ute und Barstow; unabhängige Prospektoren neigen eher zu ersterem, während von Konzernen finanzierte Teams

sich im Allgemeinen eher in letzterem niederlassen. Die meisten dieser Leute - besonders die schlecht informierten oder schlecht ausgerüsteten - kommen mit leeren Händen zurück. Bis jetzt hat noch niemand den großen Gewinn gemacht, doch das hält die Leute nicht davon ab, es weiter zu versuchen.

> Die Greenhorns, die Glück haben, kommen mit leeren Händen zurück. Der Rest schafft es nicht einmal so weit. Wann lernen die Leute endlich, ihre Hausaufgaben zu machen, bevor sie die Wüste herausfordern? Das Orichalkum verschwand, als der Komet weiterzog.
> Salamander

> Es sind nicht nur Greenhorns, die dabei sterben. Mindestens drei Teams, von denen ich gehört habe, zwei davon gut ausgerüstete, die von Mitsuhamas und Saeder-Krupps geschickt waren, sind im letzten Monat verschwunden. Das Mitsuhamas-Team hat einen Kumpel von mir, eine schlaue Sandratte namens Old Woolly dafür bezahlt, sie zu führen. Woolly kannte die Mojave wie seine Westentasche. Auf keinen Fall hätte er sich von dem Dreck erwischen lassen, dem Greenies und Ausländer zum Opfer fallen - Sandstürme, Skorpione, Anasazi-Gangs. Was auch immer geschehen ist, es muss schlimm gewesen sein, denn nichts anderes hätte Woolly in Schwierigkeiten gebracht.
> Sidewinder

Größere bewohnte Gebiete

Die Zivilisation hat in diesem Gebiet noch nicht viele Einbrüche gemacht. Jüngere Ereignisse haben jedoch einige Veränderungen in den größeren Siedlungen hervorgerufen, die noch existieren - einige davon offensichtlicher als andere.

Palm Springs

Palm Springs ist eine Luxusoase der Konzerne am südlichen Ende der Mojavewüste, die reichen Konzernexecs, Mafiagangstern und Oyabunen der Yakuza dient. Neben seiner Rolle als ultimative Konzern-Zuflucht dient Palm Springs außerdem als wichtiger Armeestützpunkt in der Mojave. Die Pueblos haben es mehr nach seiner Lage als nach dem Luxus ausgewählt, obwohl einige Soldaten wohl von Glück sagen können, hier im CEO-Paradies gelandet zu sein anstatt in einem Außenposten mitten im Nichts. Die großen Konzerne waren nicht sehr erbaut davon, eine Kampftruppe der Native American Nations direkt vor ihrer kollektiven Türschwelle zu haben, doch sie waren nicht in der Position, ihnen einen Abzugsbefehl zu erteilen. Also marschierten die Pueblo-Truppen ein und seitdem spielen alle das Kennenlern-Spiel. Bisher haben sich keine großen Streitereien ergeben; die Konzernsicherheit ärgert die Pueblo-Soldaten nicht und umgekehrt.

> Diese trügerische Ruhe wird nicht lange währen. Mehrere große Nummern in Palm Springs sind ziemlich unglücklich über den Einmarsch der Koshari und manche glauben sogar, die PCC-Soldaten helfen denen. Ich habe ein paar Gumi- und Triadenbosse in dunklen Ecken etwas über einen Rauswurf der Pueblos aus der Enklave murmeln hören - und wenn die Gumi und die Triaden sich schon in etwas einig sind, ist Vorsicht angesagt. Momentan versucht hier noch jeder, über alles Stillschweigen zu bewahren, aber das bedeutet, dass sie einen lauten Krieg mit stillen Waffen führen.
> Mobwatcher

Konzernbasen: Barstow und China Lake

Diese Orte machen den Rest der Zivilisation in der Mojave aus. Barstow, eine Basis für viele Konzerne, ist groß genug, um als Stadt durchzugehen, beherbergt noch Truppen verschiedener Megakons, die sich alle gegenseitig sehr anständig behandeln. Truppenkontingente sind seit der Pueblo-Invasion erhöht worden, ebenso wie die allgemeine Sicherheit an den Stadtgrenzen von Barstow - keiner der Cops hier kann dem anderen vertrauen, keinen Ärger zu stiften. Noch unternimmt auch niemand offene Schritte gegen die Präsenz Pueblos in der Wüste - Angriff oder kein Angriff, die Megas wollen, dass ihre Beziehungen zum PCC nett und angenehm bleiben (bis jetzt). Währenddessen schicken sie Teams von Bio-Jägern aus, ausgestattet mit den neuesten Waffen und Ausrüstung.

Das Hauptquartier der California Rangers am Stadtrand ist eine andere Geschichte. Es ist ein Hauptsammelplatz für Rangers, die aus Sacramento vertrieben wurden, als General Saito die dortige Niederlassung schließen ließ, und wird nun langsam zu einem bewaffneten Lager, randvoll zorniger Leute, die nur auf einen Grund warten, um Sacramento zurückzuerobern.

> Die Rangers werden keinen Angriff ohne die geringste Hoffnung auf Erfolg starten. Sie sind ziemlich verrückt, aber nicht dumm. Von ihnen würde ich in den nächsten Monaten keine Aktionen erwarten. Aber wenn Saito dumm genug ist, sich selbst zu überschätzen, dann passt auf.

> Rover

Der Marinehafen China Lake, den sich Ares Macrotech lange Zeit mit ein paar missratenen Soldaten, bekannt als die Minutemen teilen musste, gehört dem Konzern nun ganz und gar. Ares drängte diese Wüstenratten, die sie zum Nachbarn hatten, aus dem Nordwestviertel von China Lake, nur Wochen, nachdem Pueblo LA übernommen hatte. Zusammen mit Fort Irwin und Barstow dient China Lake als Teil eines unsicher gebauten Ringes aus „Konzern-Forts“, von denen aus die Megakons die Truppenbewegungen des PCC und der Ute verfolgen können.

> Apropos Wüstenratten: Ich habe gehört, dass irgendetwas interessantes bei diesen Typen abgeht - ihr wisst schon, die gefeierten Ganger, die behaupten, Marines zu sein. Die Desert Rats haben ihre Zelte schon vor Jahren bei Twenty-nine Palms aufgeschlagen, einem alten Truppenübungsplatz der US Marine. In letzter Zeit ist aus Palms eine wichtige Operationsbasis einiger Anasazi und anderen Leuten geworden, die gegen Pueblo kämpfen und deren Arsch hier vertreiben wollen. Ich habe Geschichten gehört, dass Ute Söldner anheuert und Nachschub liefert; wahrscheinlich hoffen sie, die Desert Rats in eine echte Kampftruppe verwandeln zu können.

> Friar Tusk

> VGD - Viel Glück dabei! Ich hab´s mit denen im letzten April versucht. Die Rats und ihre Anasazi-Kumpels haben sich schon daran gewöhnt, den Dicken zu markieren, dass sie auf keinen Ausländer mehr hören wollen, der ihnen etwas befiehlt. Trotzdem war die Bezahlung ganz anständig. Aber ich hab keine Ahnung, woher das Geld kam - vielleicht von den Ute, vielleicht auch von irgendjemand anderem.

> Rafe

Magische Orte

Die Mojavewüste stinkt nach Magie, besonders seit dem Kometen. Alles was ihr von der Funktionsweise von Magie wisst, hat in diesem Gebiet vielleicht keine Gültigkeit mehr; manchmal trifft es zu, manchmal auch nicht. Die Menge an Freien Geistern und die Höhe der Hintergrundstrahlung an jedem Ort in der sandigen, felsigen Landschaft kann von Null bis weit überdurchschnittlich reichen. Es gibt jedoch einige Orte, die so reich an Mana und magischer Macht sind, dass sie besonderer Erwähnung wert sind. Die beiden bekanntesten sind der Ubehebe-Krater und der Joshua Tree Nationalpark.

Der Ubehebe-Krater

Ubehebe, ein Teil eines erloschenen Vulkans liegt im Nordwesten von Death Valley. In dieser Mondlandschaft gibt es nicht einen Tropfen Wasser und außer einigen Paracritter-Spezies überlebt dort nur wenig. Die meisten „Bewohner“ des Kraters sind Geister und Elementare und in letzter Zeit haben sie sich von streitsüchtig zu feindselig gewandelt. Offensichtlich wird Ubehebe von einer Gruppe mächtiger Geisterwesen kontrolliert - vielleicht als Reaktion auf Pueblos militärische Aktionen, vielleicht auch als Nachwirkung des Kometen. Niemand weiß es genau. Was wir jedoch wissen, ist, dass Ubehebe „außerhalb der Reichweite“ von Metamenschen liegt, mit Ausnahme einiger ausgewählter Personen, die irgendwie einen Stein bei den Geistern im Brett haben. Man weiß nicht, wie die Geister entscheiden, wer zugelassen wird, aber viele, die sich zu nah an Ubehebe heranwagen, enden wahnsinnig oder tot.

> Wie läuft denn das? Muss man die Geister um Erlaubnis fragen oder so?

> Ringgo

> Kann sein. Nur wenige sind in letzter Zeit zum Ubehebe aufgebrochen und unversehrt wieder aufgetaucht; die Überlebenden sind kaum in der Verfassung, davon zu erzählen.

> Sidewinder

> Man muss sich den Geistern des Kraters nur mit aufrichtigem Respekt nähern und nichts von ihnen nehmen wollen. Sie wissen, wenn euer Herz lügt und dann werdet ihr den Preis dafür zahlen.

> Scorpio

> Eine Geister-Miliz hat die Kontrolle über Ubehebe übernommen. Sie werden von einem Spieler angeführt. Ich sah ihn auf einer Astralqueste von einer Anasazi-Hütte ein paar Kilometer östlich des Kraters aus.

> Magistra

> Das ist kein Spieler. Es ist ein Erdelementar, das durch den Kometen über alle Maßen in seiner Macht gewachsen ist.

> Djinni

> Bulldrek. So verhält sich kein Erdelementar. Es gibt einen Spieler, doch er agiert über einen Anasazi-Skorpionschamanen namens Yellow Eyes. Den Typen habe ich auf dem Rand des Kraters laufen sehen, als wäre es nichts.

> Desert Mage

> Du hast einen Geist gesehen, Chummer. Den Alten Mann der Wüste. Keine weiteren Fragen.

> Magistra

> Mir ist aufgefallen, dass einige Anasazi-Schamanen, seit der Komet vorbeizog, viel mehr Macht ausüben als sie eigentlich können sollten. Ist es möglich, dass es einer von denen war?

> Sister Wind

> Wie, so als ob man Superkräfte durch den Biss einer radioaktiven Spinne bekommt? Mach mal halblang!

> Bung

Joshua Tree

Der Joshua Tree Nationalpark, momentan von Pueblo und Ute bedroht, gibt sich nicht kampflos geschlagen. Die übervollen Haine der kaktusähnlichen Yuccapflanzen sind fast doppelt so groß geworden, seit der Komet vorbeiflog und auch die Menge des gespeicherten Manas ist entsprechend größer. Anders als beim Ubehebe sind die Bäume hier (noch) nicht feindselig gegenüber der Metamenschheit

geworden. Geister, die in den Wäldern beschworen werden, neigen jedoch dazu, bemerkenswert mürrisch und zornig zu sein, sogar nach den Maßstäben der Mojave. Ganze Schwärme in den Wäldern greifen angeblich Wanderer an, und man sagt, dass die Bäume sich bewegen, wenn ihnen danach ist.

> Sie bewegen sich wirklich. Du weißt nie, wann du auf eine Gruppe angriffslustiger Bäume zuläufst. Selbst wenn sie dich nicht physisch verletzen, kannst du ihren Hass spüren. Er lastet wie ein Gewicht auf dir.

> Magic Man

> Wenn ihr einen Fremden in den Wäldern trifft, seid sehr vorsichtig. Manchmal manifestieren sich die Baumgeister als Menschen und wollen wissen, was ihr dort zu suchen habt. Wenn ihr euch dann respektvoll verhaltet, helfen sie euch vielleicht. Wenn nicht, schicken sie euch ins Verderben (mindestens). Wenn ihr gekommen seid, um Telesma zu stehlen, sorgen sie dafür, dass ihr euch verletzt.

> Sister Wind

KONFÖDERATION AMERIKANISCHER STAATEN

> Bei all den Ereignissen, die in den vergangenen Jahren in den UCAS stattfanden - die Wahl von 2057; Dunkelzahns Wahl, seine Ermordung und sein Testament; der Konzernkrieg und der Shutdown der Renraku-Arkologie - haben viele Leute den gegenwärtigen Ereignissen in der Konföderation Amerikanischer Staaten (CAS) nicht viel Beachtung geschenkt. Aber mit der Aneignung des Aztlan-Sektors in Denver durch Ghostwalkers Hilfe findet die CAS ihren Weg zurück ins Rampenlicht.

Dieses Update der CAS kommt nicht einen Moment zu früh. Während sich die Aufmerksamkeit eher auf die UCAS konzentrierte, fand seit 2057 ein stiller aber bedeutender Gesinnungswandel in der CAS statt, der schließlich in der Wahl von 2060 kulminierte, als die Wahre Amerikanische Koalition die Präsidentschaft und den Senat eroberte. Plötzlich lief das Spiel völlig anders und die Wahre Amerikanische Koalition spürte, dass die Zeit reif war, ihre Ziele weiter zu verfolgen: den Wiederaufbau der Vereinigten Staaten von Amerika mit dem Süden als Grundlage. Ich habe unsere Lieblings-Südstaatlerin gefragt, was da los ist und sie trommelte ein paar Bekannte zusammen, um einen Bericht abzuliefern.

> Captain Chaos

- übertragen: 14. August 2062 um 15:43:51 (PST)

GESCHICHTE: AMERIKA SÜD

von Dirty Bird

Wenn ihr irgendjemanden im Shadowland nach der CAS fragt, was bekommt ihr dann zuerst zu hören? Die Rednecks des neuen Jahrhunderts. Der Süden erhebt sich wieder. Sowas in der Art.

Ich habe zwei Worte für euch: Bull. Drek.

Was viele Leute gern vergessen, ist, dass die Konföderation das letzte Überbleibsel der Vereinigten Staaten von Amerika ist. Wir haben unsere Ideale nicht verraten, indem wir uns nicht mit Fremden vermischt haben, sondern stattdessen treu zu den Visionen unserer Gründerväter standen. Wir sind keine Südstaatler, wir sind Amerikaner.

> Oh, und die CAS ist eine Konföderation, kein Staatenbund, selbst wenn jeder andere in Nordamerika diesen Begriff benutzt. Die Zeiten von General Lee, Sklaverei und Baumwollplantagen sind lange vorbei. Der einfachste Weg, hier einen Kampf vom Zaun zu brechen, ist, jemanden einen Konföderierten zu nennen, eher als einen Konföderationisten.

> Icepick

> Sprich für dich selbst, du Möchtegern-Großstadt-Yankee.

> Stars N Bars

> Seufz. Es gibt immer einen.

> Icepick

Natürlich hat es nicht geholfen, dass wir in den vergangenen sechzehn Jahren mit dieser kleinmütigen, kurzsichtigen Führung auskommen mussten. Aber genug davon. Nachdem wir Süd-Amerikaner beobachtet hatten, was oben im Norden vor sich ging, blickten wir der Realität

CAS auf einen Blick

Bevölkerung: 105.867.000

Menschen: 66%

Elfen: 4%

Zwerge: 8%

Orks: 19%

Trolle 3%

Andere: 0%

Pro-Kopf-Einkommen: 25.500 ¥

Geschätzte SINlose: 20%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 31%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 58%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 30%

Abitur-Äquivalent: 47%

Studiumsäquivalent: 18%

Weiterführende Abschlüsse: 5%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 88%

Spanisch: 15%

Währung: CAS-Dollar (Nuyen wird auch akzeptiert)

Wechselkurs: 1 \$ = 0,33 ¥ (1 ¥ = 3 \$)

DocWagon-Abdeckung: 75%

Garantierte Reaktionszeit: 10 Minuten

ins Gesicht und warfen diese verschlafenen Taugenichtse hinaus, um endlich eine richtige Regierung zu bekommen.

Warum der Süden sich wieder abspaltete

Wie jeder, der sich mit dem Bürgerkrieg beschäftigt hat, weiß, hat sich der Süden nicht allein der Sklaverei wegen abgespalten (denn das hat beide Seiten gegeneinander aufgebracht). Der Süden ging eher deshalb seine eigenen Wege, weil seine Wirtschaft, sein politischer Standpunkt und die sozialen Werte (was alles vom Plantagen-Lebensstil herrührte) sich völlig vom Norden unterschieden und sie ihre innersten Werte durch den Norden bedroht sahen.

Natürlich verlor der Süden und wurde mehr oder weniger an Amerika angeglichen. Als Amerika an der Schwelle des dritten Jahrtausends stand, gab es zwischen den meisten Bewohnern der Südstaaten und dem Rest der Union mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede. Diese Situation änderte sich jedoch rasch, wobei zwei Faktoren die Interessen des Südens von denen der restlichen Vereinigten Staaten unterschieden: Politik und Geschäfte.

Als das neue Jahrhundert dämmerte, waren das Internet und E-Commerce auf dem Vormarsch gegen traditionelle Geschäftsmethoden. Das alte Geschäft war im Norden der USA alt eingesessen, wo es die meisten Schwerindustrieanlagen gab. Im Gegensatz dazu hatten neue E-Business-Unternehmen ihre Wurzeln im „Neuen“ Süden, was viele der erfolgreicherer Dot-coms anzog und ihnen relativ geringe Lebenshaltungskosten garantierte. Die überregionale Natur des Internets machte es unwichtig, nahe am Silicon Valley zu liegen.

> Ironischerweise gab es den größten Sprung in E-Commerce-Investitionen im Neuen Süden nach dem Dot-Bomb Crash zu Beginn des Jahrtausends. Als die überhöhten Gelder für E-Commerce keinen Profit abwarfen, mussten die wenigen überlebenden E-Businesses ihre Kosten senken. Schlimmer noch, die Energiekrise in Kalifornien und die

Zeitleiste der CAS

1861-1865: Der Amerikanische Bürgerkrieg. Zwölf Südstaaten spalten sich von den Vereinigten Staaten ab und gründen die Konföderierten Amerikanischen Staaten. Die Vereinigten Staaten führen einen blutigen fünfjährigen Krieg, um sie zurück in die Union einzugliedern.

1865-1876: Wiederaufbau. Die siegreichen Vereinigten Staaten führen erzwungene politische und wirtschaftliche Reformen in den ehemaligen CSA durch.

1980-2005: Die Südstaaten verabschieden wirtschaftliche Reformgesetze, um technologische Investoren anzuziehen und somit die Stagflation der 1970er Jahre abzuwehren. Der entstehende Technologie-Boom überdauert auch den Rohstoff-Rausch und erschafft das, was später als der „Neue Süden“ bekannt wird.

2024: Demokratische Delegierte aus den Südstaaten treten aus der Demokratischen Nationalversammlung aus, um gegen das Anbieten der Partei bei bestimmten Interessengruppen zu protestieren.

2029: Der Crash von '29.

2031: Der Akt der Vereinigung. Kanada und die Vereinigten Staaten verschmelzen zu den Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten.

2032: Die Sezessionskonferenz von Atlanta. Repräsentanten von Texas, Oklahoma, Missouri, Arkansas, Louisiana, Kentucky, Tennessee, Mississippi, Alabama, Florida, Georgia, South Carolina, North Carolina und Virginia treffen sich in Atlanta, um die Abspaltung von den UCAS zu diskutieren. Einige Tage später ziehen sich die Delegierten von Kentucky aus der Konferenz zurück.

10. November 2034: Sezessionstag. Die Staaten, die bei der Sezessionskonferenz zugegen waren (ohne Kentucky) trennen sich von den UCAS und gründen die Konföderation Amerikanischer Staaten.

19. Dezember 2034: Der Vertrag von Richmond. Die UCAS und die CAS unterzeichnen einen Vertrag, der die CAS formal anerkennt. Missouri wird in zwei Staaten geteilt. Teile des nördlichen Oklahoma, die in den UCAS bleiben wollen, gehen in dem Staat Kansas auf. Die UCAS geben einen Teil ihres Sektors in Denver an die CAS ab.

2035: Aztlan marschiert in Texas ein, übernimmt San Antonio, El Paso und Teile von Austin. Texas trennt sich von der CAS, als diese besetzte Gebiete zurückerobert will.

2036: Texas bittet um Wiedereingliederung nach einer fehlgeschlagenen Kampagne gegen Aztlan.

2038: Die Südkonservative Partei fällt von der Republikanischen Partei ab.

2040: Die Demokratische Reformpartei spaltet sich von der Südkonservativen Partei ab, um gegen das Verhalten der CAS in der Nacht des Zorns zu protestieren. Die Spaltung in der Wählerbasis der Demokraten gibt den Südkonservativen die Kontrolle über den Senat der CAS.

2060: Die Republikaner und die Demokratische Reformpartei schließen sich zusammen und gründen die Wahre Amerikanische Koalition auf einem gemeinsamen Treffen in Jacksonville, Florida. Im folgenden erringt die Koalition während der allgemeinen Wahlen im November die Kontrolle über den Kongress und das Präsidentenamt.

2062: Die CAS eignet sich den Aztlan-Sektor in Denver während der Verhandlungen mit dem Großen Drachen Ghostwalker an.

steigenden Lebensunterhaltskosten im Nordosten halfen der Branche kein bisschen. Also packten viele ihre Sachen und zogen nach Süden.

> The Keynesian Kid

Diese Spaltung zwischen alten und neuen Branchen trieb die regionalen Politiker stark auseinander. Arbeitervereinigungen (die die alten Geschäftszweige repräsentierten) unterstützten die Liberalen, die im Norden der USA etabliert waren, während Freihandels-Aktivistinnen (die die neuen repräsentierten) die Konservativen unterstützten und eine starke Basis im Süden besaßen.

Crash, Einheit und Sezession

Als der Crash von '29 kam, fühlte sich der Süden bedroht. Der Crash richtete in der Wirtschaft des Neuen Südens große Schäden an. Da das New Business fast ausschließlich auf Computern und dem Internet basierte, wurde ihm buchstäblich der Boden unter den Füßen weggezogen. Um das Ganze noch schlimmer zu machen, waren gesetzliche Erleichterungen, die vom Kongress verabschiedet wurden, mit starken Vorurteilen zu Gunsten der großen traditionell-gesinnten Geschäftszweige belegt, besonders für die aufstrebenden extraterritorialen Megakonzerne wie Ares und JRJ (woraus später Fuchi und dann Novatech wurde). Und viele dieser großen Konzerne

hatten immer noch im Nordosten, in Boston, New York und Detroit Niederlassungen.

Die Zusammenlegung mit Kanada brachte eine weitere Gefahr mit sich. Die verbleibenden Provinzen Kanadas waren sehr liberal eingestellt und bestanden darauf, ihr Sozialsystem in die neuen UCAS mit einzubringen, ein Zug, dem sich die konservativen Südstaatler entgegenstellten.

Nun standen die Politiker des Südens am Kreuzweg: die Wirtschaft des Südens war geschädigt und sie brauchten staatliche Hilfe zum Wiederaufbau. Doch der Rest der USA war eher daran interessiert, das Geld in ein bürokratisches Wohlfahrtssystem zu stecken, um die Kanadier zu locken. Denkt euch noch die kriegslustigen NAN dazu, das expansionistische Aztlan sowie die wachsende Computerbegeisterung der Pueblos in den Nachwehen des Crashes. Die Südpolitiker sahen nur eine Handlungsmöglichkeit. Vertreter der ursprünglichen elf abtrünnigen Staaten sowie Kentucky (das später wieder austrat), Oklahoma und Missouri (das zur Sezession geteilt wurde) trafen sich 2034 in Atlanta und der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte.

Wahre Amerikaner

Spulen wir nun etwa fünfundzwanzig Jahre vor. Ihr habt nicht viel verpasst, dank der Einzelgänger-Politik der Süddemokraten und der Straßensperren-Politik der

Konservativen. Wir schreiben das Jahr 2057 und eine getürkte Wahl in den UCAS hat zu einer Abwanderung geführt. Einer der Kandidaten ist der Große Drache Dunkelzahn, der auf die Ursprünglichkeit, die Tapferkeit und den Idealismus anspricht, die er als charakteristisch für das amerikanische Volk beschrieben hat. Obwohl sie direkt an die Wähler in den UCAS gerichtet waren, fanden Dunkelzahns Reden auch unter vielen Konföderationisten Anklang.

Weitere Ereignisse in den UCAS ließen die Konföderation aufhorchen. Erstens wurde die Beziehung zwischen Ares und den UCAS noch enger, was sich an der Hilfe zeigte, die Ares beim Niederschlagen der Dunkelzahn-Aufstände und der Bekämpfung von Insektengeistern in Chicago anbot. Ganz zu schweigen von Vizepräsidentin Nadja Daviar, die im Vorstand von Ares sitzt und Slogans wie „eine neue Ära für Ares, ein neues Ares für die UCAS“ ausspuckt. Dann stellte Präsident Haeffner Armeetruppen als Antwort auf den Shutdown der Arkologie ab. Die UCAS zeigten erneut Interesse an den Angelegenheiten Nordamerikas und warfen in den Augen der Konföderation einen Federhandschuh vor uns.

Während der Wahlsaison 2060 überraschten die Demokratische Reformpartei und die Republikanische Partei der CAS - die beide bis 2058 als unbedeutendere Parteien betrachtet wurden - politische Vielwässer, indem sie eine politische Allianz bekanntgaben. Sie hielten eine gemeinsame Versammlung in Jacksonville, Florida ab und nominierten Cheryl Cundiff (von den Republikanern) als Präsidentschaftskandidatin sowie Brad Williams (von den Reformierten Demokraten) als Vizepräsidenten. Indem sie den Patriotismus der Konföderierten ansprach, taufte Cundiff die Allianz die Wahre Amerikanische Koalition. Der öffentliche Aufbruch, der daraus resultierte, schuf eine Wähleransturm, der den amtierenden Präsidenten Ivory McCabe von der Süddemokratischen Partei besiegte. Gleichzeitig errang die Koalition genügend Sitze im Senat für eine Mehrheit und warf die Konservativen von ihrem Posten.

Zum ersten Mal seit der Sezession haben die wahren Amerikaner sich hören lassen. Der Süden soll sich nicht wieder erheben; vielmehr soll Amerika sich wieder aus dem Süden erheben.

[3,8 Mp gelöscht]

> Okay, ich habe gerade ein paar Anti-CAS-Flames-Poster in die Schattenzelle hochgeladen. Welchen Teil von „bleibt zivilisiert bei euren Kommentaren“ habt ihr Idioten nicht verstanden?

> Captain Chaos
„Ich bin überall!“

POLITIK

von Io

Dirty Bird trägt ein bisschen dick auf, aber seine Einstellung ist typisch für den Geist der Verjüngung, der heutzutage in der Konföderation die Runde macht. Der Überraschungssieg der Wahren Amerikanischen Koalition hat eine tiefe Spaltung in der CAS-Politik zwischen zwei Parteien, den Wahren Amerikanern und den Wahren Südstaatlern. Die Wahren Südstaatler, die sich auf die Süddemokratische und die Südkonservative Partei berufen, beherrschten die CAS-Politik bis 2060, wobei sie im Gedenken an den alten Süden eine Politik der Isolation führten. Im Gegensatz

dazu betrachten die Wahren Amerikaner, die Republikaner und die Reformierten Demokraten die Konföderation als letzte Bastion der Vereinigten Staaten, inspiriert von den Gründervätern und unberührt von fremden Einflüssen.

Als der Wahltag 2060 dann schließlich kam, befand sich die CAS in einer tiefen Rezession und die Bedrohung durch die Azzies lauerte stärker als je zuvor. Die Wahren Amerikaner wollten daraus Kapital schlagen und appellierten an den Patriotismus und den Stolz der Südstaatler. Was bei Dunkelzahn funktioniert hatte, funktionierte nun auch bei den Wahren Amerikanern. Die Ereignisse und Umwälzungen seit der Wahl - die Annexion des Azzie-Sektors in Denver und die teure Sackgasse im Yucatan-Krieg - haben die Position der Wahren Amerikaner gestärkt.

> Ein interessanter Nebeneffekt des Jahres des Kometen ist, dass die CAS viel mehr ausländische Investoren angezogen haben als je zuvor, sowohl aus Nordamerika als auch aus Übersee. Lange Zeit weigerten sich viele Firmen, in der CAS zu bauen, weil sie fürchteten, Aztlan könne das Land überrollen und ihren Besitz einfach verstaatlichen. Mit den kürzlichen Rückschlägen, die die Azzies hinnehmen mussten, ist das Schreckgespenst der Invasion jedoch verschwunden, was die CAS viel attraktiver erscheinen lässt.

> The Keynesian Kid
„Greed IS good“

> Nicht allen gefällt dieser neue Wirtschaftsboom. Ansässige Firmen fürchten, die neue Investitionswelle würde zu einer neuen Welle feindlicher Übernahmen führen. Hier in Dallas hat Sikorsky-Bell, Hubschrauber- und Hovercraft-Gigant und einheimisches CAS-Schergewicht, Runs gegen Lockheed und Federated Boeing durchgeführt, um deren Operationen in der CAS zu sabotieren.

> Diamondback

Jedoch haben nicht alle neueren Ereignisse der Koalition in die Hände gespielt. Die geheimnisvollen Auswirkungen von SURGE haben Rassenängste wiedererweckt, auf denen die Konservativen wie auf einer Violine spielen können. Da sich die Wirtschaft seit damals verbessert hat, geht auch die Angst vor Übernahmen durch die Megakonzerne um, was viele Interessengruppen dazu gebracht hat, die Süddemokraten aufzuhetzen. Auch wenn die Präsidentschaftswahlen in diesem Herbst nicht stattfinden, gibt es einige wichtige Kongress- und Bundesstaatswahlen, die der Bewegung der Wahren Amerikaner ein jähes Ende bereiten könnte.

> Die Hauswahlen sind für alle beteiligten Parteien von größtem Interesse. Obwohl die Wahren Amerikaner mehr Repräsentanten als die anderen Parteien besitzen, haben sie keine absolute Mehrheit, da sie nur 39 Prozent aller Sitze halten. Die Süddemokraten sind mit 34 Prozent die nächstgrößere Fraktion, ein Unterschied von etwa 11 Sitzen; es gibt also jede Menge Machenschaften unter diesen beiden Parteien, um die Mehrheit zu erringen bzw. sie zu behalten.

> Atlanta Spy

> Manche Konkurrenzkämpfe sind ganz schon hitzig, da die großen Parteien um jeden Preis gewinnen wollen. Hier in Nashville brummen die Schatten nur so von dem Wettkampf der Kongressabgeordneten der Koalition, Vicky Stepanski und ihrer Herausforderin Mary Holmes von den Süddemokraten. Beide Seiten zahlen gut, wenn es darum

geht, Dreck über ihre jeweilige Konkurrentin auszugraben (oder zu erfinden).

> Mirror Man

Die Wahre Amerikanische Koalition

Diese Allianz zweier kleinerer Parteien ist die größte Überraschung, die aus Jacksonville kommt, seit die New England Patriots die Titelverteidiger Cardinals im letzten Spiel des Superbowl LXXXIII im Jahr 2057 besiegten. Als jüngster Mitspieler in der konföderierten Politik hat die Wahre Amerikanische Koalition mit dem Oberhaus und dem Senat einen dicken Fang gemacht. Die Allianz steht jedoch auf wackligen Beinen und ein falsches Wort könnte eine vorzeitige Trennung verursachen.

Die Republikanische Partei

Gemeinsam mit der Süddemokratischen Partei waren die konföderierten Republikaner die treibende Kraft bei der Sezession der CAS von den UCAS. Die damalige Vorsitzende der Partei, Christine Caulfield berief die Sezessionsversammlung von 2034 ein und die Republikaner übten einen starken Einfluss bei der Festlegung der Konföderation aus. Unglücklicherweise verblasste bald der Glanz der Gründung der CAS und seitdem befinden sie sich in der Minderheit. Selbst zwei Jahrhunderte nach dem Bürgerkrieg ist es hier nicht besonders angesehen, von Lincolns Partei abzustammen.

> Der ewige Zweite zu sein, kann gut fürs Geschäft sein - fürs Schattengeschäft natürlich. Weil die Republikaner am wenigsten zu verlieren und am meisten zu gewinnen haben, nutzen sie von allen politischen Parteien die Schatten am meisten aus.

> Strawberry Switchblade

> Sei dir da nicht zu sicher. Nun da sie an der Macht sind, haben sie die DSI, die DDI und viele andere Regierungsdienste auf ihrer Seite.

> Eaton

> Ja, aber seit wann nennt man „Regierungsdienste“ und „effektiv“ in einem Atemzug?

> Aybabbu

> „Mean Christine“ Caulfield hat sich vor sechs Jahren aus der Politik zurückgezogen, hält aber hinter den Kulissen noch viele Fäden in der Hand. Obwohl sie schon in den Siebzigern ist, haben wiederholte Leonisationsbehandlungen sie wie eine „reifere“ Enddreißigerin aussehen lassen. Wie ihr Spitzname schon andeutet, ist die ehemalige Senatorin von Georgia eine rachsüchtige Schlampe, neben der Richard Nixon und Newt Gingrich wie Waisenknaben aussehen. Sie hat den Süddemokraten nie verziehen und man munkelt in Atlanta, dass sie gut dafür bezahlt, um sie bloßzustellen, ob es ihr nun politisch nützt oder nicht.

> Atlanta Spy

Die Republikaner fungieren als Gehirn der Koalition, die Politikfritzen, die den Großteil der politischen Basis der Koalition stellen. Als oberste Republikanerin hat Präsidentin Cundiff mit ihrem hart-aber-gerecht-Image unter den Wählern Anklang gefunden. Als dekorierte Veteranin der aztlanischen Invasion von Texas vertritt Cundiff einen sehr aggressiven Standpunkt Aztlan gegenüber und hat schon eine „bevorstehende“ Befreiung San Antonios angedeutet.

> Cundiffs feuersteinmäßige Persönlichkeit hat schon für einige Funken unter den Potomac gesorgt und die gewöhnlich herzlichen Beziehungen zwischen den beiden Nationen angespannt. An der Einstellung der Koalition, den „wahren“ amerikanischen Lebensstil zu repräsentieren stören sich viele Politicos in DeeCee, besonders dann, wenn Cheryls große Klappe sie verkündet. Während des Friedensgipfels mit Ghostwalker in Denver geriet Präsidentin Cundiff beinahe in eine Rauferei mit der UCAS-Vizepräsidentin Nadja Daviar, nur wegen ein paar Worte über Daviars ehemaligen Boss Dunkelzahn.

> DeeCeeIOT

Die Demokratische Reformpartei

Die Reformisten trennten sich 2040 aus Protest und Entrüstung über die Untätigkeit der CAS in der Nacht des Zorns von der Süddemokratischen Partei. Seitdem haben sich ihnen stetig neue Menschen und Metamenschen aus der Konföderation angeschlossen, auch wenn sie bis vor kurzem der Partei der wahren Südstaatler gegenüber noch in der Minderheit waren.

> Die Reform der Metamenschenrechte ist schon eine große Aufgabe bei den Reformisten. Als die Südkonservativen den Senat sowie einige bundesstaatliche Gesetzgebungen kontrollierten, brachten sie einige Gesetzesentwürfe, die sich gegen Metamenschen richteten, vor; das meiste davon kam jedoch dank der Gesetzgebungssperre im Repräsentantenhaus niemals durch. Die Reformierten Demokraten haben daran gearbeitet, die wenigen Gesetze rückgängig zu machen, die es trotzdem geschafft haben, aber dabei stoßen sie auf einigen Widerstand - nicht nur von den Konservativen, sondern auch von Süddemokraten, die die Reformisten nur ärgern wollen. Ich habe Gerüchte gehört, dass manche Reformierten Demokraten „unkonventionelle“ Methoden anwenden, um unentschlossene Politiker „umzustimmen“.

> Memphis Belle

> Während der diesjährigen Kongresswahlkampagne haben die Süddemokraten auf die Rassenfrage spekuliert, um die Reformisten zum Handeln zu bewegen. Bei einem veröffentlichten Zwischenfall in Raleigh wurde der Kandidat der Süddemokraten, Ralph Eakins dabei erwischt, wie er Desinformationen in das Büro des Kandidaten der Reformisten, Michael Everette schmuggelte. Diese gefälschten Akten gaben Aufschluss darüber, dass die Republikanische Partei von North Carolina geheime Unterstützung vom Humanis Policlub erhalten habe. Eakins wurde zum Rücktritt gezwungen, als die Republikaner (mit ein wenig Hilfe aus den Schatten) die Elektronenspur zu ihm zurückverfolgten.

> Blue Devil

Der oberste Reformist im Amt, Vizepräsident Brad Williams wird wegen seiner großen Erfahrung in der Haushaltspolitik hoch geschätzt, besonders im Bereich Gesundheitsversorgung und Biotechnologie. Bevor er sich politisch betätigte, wurde Williams als Rechtsanwalt berühmt, als er 2050 ein Verfahren gegen Universal Omnitech gewann.

> Die Beteiligten an diesem Prozess konnten sich gar nicht leiden. UO erhielt eine Menge schlechter Presse, besonders als Williams ihre Top-Forscherin Dr. Kristine Martin beim

Kreuzverhör auseinandernahm. Er sorgte dafür, dass die sonst so kryo-coole Doktorin mehrmals im Zeugenstand zusammenbrach. Später verlor UO einen großen Marktanteil an Yamatetsu, was man Williams anlastete.

Die Kehrseite der Medaille ist, dass dieser Prozess die Einstellung von VP Williams (ebenso wie die der Reformierten Demokraten) gegenüber der Biotechnologie verändert hat, und zwar nicht zum Positiven. Seit er im Amt ist, hat der Vizepräsident eine Initiative für eine strengere gesetzliche Beschränkung von Bioware, Nanoware und Gentechnik geführt. Das hat er erheblich schwieriger gemacht, diese Dinge in die CAS einzuführen und die Nachfrage auf dem Schwarzmarkt in die Höhe getrieben.

> The Smiling Bandit

„Striking again! Ha! Ha! Ha!“

Wahre Südstaatler

Die politischen Gurus in der Konföderation verwenden den Ausdruck „Wahre Südstaatler“, um auf die beiden Parteien zu verweisen, die sie ausgestoßen haben: die Süddemokraten und die Südkonservativen. Beide Parteien sind Verfechter von Einzelgänger- und Isolations-Politik und beide machen sich oft das Image der Südstaaten zunutze. Die Koalition zeigte jedoch, dass die Süddemokraten und Konservativen die Bedeutung von Johnny Reb für das Volk der Konföderation stark überschätzten.

Auch wenn sie einen gemeinsamen Feind haben, erwartet nicht, dass diese beiden Erzrivalen gemeinsame Sache machen, so wie es die Wahren Amerikaner taten. Abgesehen davon, dass sie auf entgegengesetzten Seiten des Zentrums stehen, gibt es zwischen Republikanern und Reformisten mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede. Die Südkonservativen sind weit im rechten Spektrum angesiedelt, während die Süddemokraten zu sehr damit beschäftigt sind, speziellen Interessengruppen Vorschub zu leisten. Der einzige Weg für beide Parteien, um zurück ins Rampenlicht zu kommen ist es, die Wahre Amerikanische Koalition zu verdrängen.

> Was in naher Zukunft wohl nicht passieren wird. Die Mitbringsel des Kometenjahres haben der Koalition geholfen, also bleiben den Wahren Südstaatlern nur noch die schmutzigen Tricks. Wenn euer Johnson einen wirklich tiefen südlichen Akzent hat, solltet ihr seine Wahlregistrierungskarte überprüfen.

> MC23

Die Süddemokraten

Im Jahre 2024 trat eine große Mehrheit der Demokraten aus den Südstaaten aus der Demokraten Nationalversammlung in Philadelphia aus, um gegen die Grundlage der Partei zu protestieren. Die südlichen Delegierten prangerten die liberalen speziellen Interessengruppen, die die Parteispitze dominierten und gründeten ihre eigene Partei, die Partei Südlicher Demokraten. Mit der Hilfe der Südrepublikaner führten sie später die Sezession der CAS 2034 an.

Schon witzig, wie sich die Dinge wiederholen. Sechsenddreißig Jahre, nachdem sie sich im Protest gegen spezielle Interessen getrennt haben, stehen die Süddemokraten so sehr unter fremder Kontrolle, man kann schon fast die Marionettenfäden sehen. Die Süddemokraten geben vielen regionalen Interessen nach, einschließlich südlicher Konzerne, Vereinigungen und örtlichen Aktivisten. Ihnen kann man die Schuld für die isolationistische Politik geben, die dem Ruf der Konföderation so geschadet hat.

> Die Süddemokraten mögen nicht mehr an der Macht sein, aber sie sind noch immer eine gefährliche politische Macht, mit der man rechnen muss. Auf Bundesstaatsebene sind sie noch sehr stark und die zahlreichen Vereine, Kons und Policlubs, bei denen sie sich anbiedern, können viel Gewicht in die Waagschale werfen, oft aus einer unerwarteten Richtung.

> Jalong

Die einzelgängerische Einstellung der Demokraten könnte sich jedoch langsam ändern. Obwohl sie nicht mehr im Oberhaus sitzt, steht die ehemalige Präsidentin Ivory McCabe noch immer im Mittelpunkt des öffentlichen Interesses. Wenn sie nicht gerade Reden vor verschiedenen Lobbyistengruppen hält, tourt sie durch die UCAS, um „für bessere Verständigung zwischen nördlichen und südlichen Amerikanern zu werben“.

> Genau. Und ich bin Jetblack. Wenn man einmal einen Blick auf McCabes Reiseroute wirft, stellt man fest, dass sie mehr Reisen nach DeeCee unternommen hat als irgendwohin sonst. Wenn man einen sehr genauen Blick auf diese Besuche wirft, sieht man, dass sie nur sehr wenig Zeit an der Pennsylvania Avenue verbringt. Stattdessen hält sie sich die meiste Zeit in der Gegend von Georgetown auf. Was meint ihr, wer in Georgetown wohnt? Ganz recht, die Illuminates of the New Dawn. Ihr könnt mich für verrückt erklären, aber ich habe das Gefühl, die Süddemokraten werden bei der nächsten Versammlung in eine pro-magische Linie einschwenken.

> Mage-o-matic

> McCabe trifft sich mit den IOND? Sehr interessant. Die IOND haben schon einmal versucht, in die Politik der Konföderation einzugreifen, aber nach der kläglichen Vorstellung der New Century Partei bei der Wahl in den UCAS 2057 mussten sie diese Pläne aufgeben. Mit den Süddemokraten ins Bett zu steigen, könnte den IOND den Einstieg verschaffen, den sie brauchen. Danke für den Tipp.

> Atlanta Spy

Die Südkonservativen

Die UCAS haben die Erzkonservativen, wir haben die Südkonservativen. Verschiedene Namen, aber dieselben selbstgerechten Frömmeler.

Die Partei der Südkonservativen spaltete sich 2038 von den Republikanern ab. Zu der Zeit war die Angst vor den Erweachten ziemlich groß; die Elfen von Tir Tairngire hatten sich auf spektakuläre Weise von den NAN losgesagt und der Große Drache Lofwyr hatte gerade eine beeindruckende feindliche Übernahme von Saeder-Krupp durchgeführt. Die Südkonservativen predigten den Schutz vor den Erweachten und das Volk plapperte alles nach. Die Konservativen übernahmen später die Kontrolle über den Senat, als sich 2040 die Reformierten Demokraten von den Süddemokraten trennten, was bis zur Wahl von 2060 anhielt.

Dennoch ist ihre Botschaft über die Jahre schal geworden, und 2060 wollten die meisten Wähler etwas anderes. Obwohl die Konservativen nach Dunkelzahns Wahl ein wenig Auftrieb bekamen, waren die meisten Wähler mehr um die stagnierende Wirtschaft und die Gefahr des Konzernkriegs, der ins Konföderationsgebiet hinüberschwappte, besorgt. Die Konservativen erlitten die schwersten Verluste bei der Wahl von 2060, als sie nicht nur den Senat verloren, sondern auch im Abgeordnetenhaus auf den letzten Platz fielen.

> Ich würde die Konservativen noch nicht abschreiben. SURGE, Ghostwalker und die Bedrohung durch die Shedim haben viele Ängste in der Konföderation wiedererweckt. Es waren die Konservativen, die das Gesetz zur Aussetzung von Kopfgeldern auf Voodoo-Hougans durchbrachten, nachdem die Shedim aufgetaucht waren. Und damit sind sie nicht zufrieden; kürzlich verlangten sie nach engeren thaumaturgischen Kontrollmaßnahmen und Lizenzierungen, etwas, das den Süddemokraten und überraschenderweise auch den Republikanern nicht gefällt.

> Cougar

> Hier kommt eine weitere Überraschung für euch: die Konservativen kommen nicht allzu gut mit dem Humanis Policlub aus, der die Konservativen als „zu weich“ beschimpft. Ich denke, das hat teilweise mit der Philosophie zu tun; Mitglieder von Humanis bevorzugen normalerweise direkte Vorgehensweise, die auf ein Ziel gerichtet ist: weg mit den Metas. In der Konföderation jedoch sind die Konservativen nicht darauf aus, die Metas loszuwerden; sie wollen nur sicherstellen, dass die Metas in ihrer Position als Bürger zweiter Klasse bleiben.

> T-Bone

> Mir sind viele Gerüchte zu Ohren gekommen, dass einige der Obermacker der Südkonservativen Verbindungen zur Human Nation haben, aber Alamos 20k mögen sie überhaupt nicht. Die Konservativen haben außerdem ihre Verbindungen zu General Saito in Kalifornien gefestigt; einige Führer der Konservativen wurden dabei gesehen, wie sie sich vor ein paar Monaten mit einem von Saitos Verbindungsoffizieren in San Francisco trafen.

> Poly Chromatique

REGIERUNG

Die Regierungsorganisation der CAS folgt der alten föderalen Regierungsstruktur der Vereinigten Staaten. Da die meisten von euch so gerne alles mit Seattle und den UCAS vergleichen - die Struktur ist ziemlich ähnlich, nur einige Bezeichnungen lauten anders (Cabinet Departments beispielsweise heißen in der CAS Büros).

Es gibt eigentlich nur drei bedeutende Unterschiede zwischen der CAS und den UCAS. Erstens reinstallierte die CAS das Wählergremium bei den Präsidentschaftswahlen. Zweitens hat jeder Staat drei Senatoren im Senat, nicht zwei. Schließlich ist die CAS zu dem Prinzip der Amtszeitbegrenzung zurückgekehrt, die Präsidenten auf zwei Legislaturperioden beschränkt und Senatoren auf vier (für Repräsentanten gibt es keine, aber das Repräsentantenhaus ist eher ein Zirkus als eine Legislatur, also spielt das keine Rolle).

Dies sind die Grundlagen der CAS-Regierung. Wenn ihr noch mehr wissen wollt, kann euch Cap sicher ein paar Links in dieser Richtung geben. Ich beschäftige mich nur mit dem, was für euch Runner da draußen wichtig ist.

Die ERLA

Die Agentur für die Registrierung und Koordinierung von Extraterritorialität oder ERLA (Extraterritoriality Registry and Liaison Agency) ist eine ungewöhnliche Organisation, die man nicht in vielen anderen Ländern findet. Als Abteilung des Amtes für den Handel führt die ERLA ein Register aller extraterritorialer Konzerne und ihrer Gebiete innerhalb der CAS. Zusätzlich zu grundlegenden Informationen verfolgt

die ERLA auch Immobiliendaten zurück und besitzt die Lizenzierungsgewalt über jegliche Transaktionen von Immobilien, die extraterritoriale Megakonzerne betreffen. Schließlich erhält die ERLA die Beziehungen zu den extraterritorialen Konzernen aufrecht (ebenso wie zum Konzerngerichtshof) und fungiert als Vermittler zwischen den Kons und der Regierung.

> Die Autorität, über Immobilien-Transaktionen zu verfügen, gibt der CAS ein Machtmittel über die Kons an die Hand. Die Extraterritorialität lässt dem Kon freie Hand für sein Konzerneigentum, sagt jedoch nichts über das Land an sich aus. Wenn dem Kon das Land gehört, kein Problem. Wenn der Kon das Land jedoch nur gepachtet hat, kann der Grundbesitzer die Pacht widerrufen (erst recht dann, wenn er von der CAS die Anweisung dazu erhält) und den Konzern rauswerfen, was effektiv seine Extraterritorialität beendet. (Wieviel wollt ihr darauf wetten, dass sich alle Aztechnology-Anlagen in der CAS auf gepachtetem Land befinden?)

> Legal Beagle

> Wenn die CAS diesen Trick zu oft abzieht, könnten sie Vergeltung in Form von Wirtschaftsembargos erfahren, ganz zu schweigen von dem plötzlichen Anstieg von „Unfällen“ und „Zwischenfällen“.

> The Chromed Accountant

„It’s all about dollars and sense.“

So sieht es zumindest auf dem Papier aus. In der Praxis spioniert die ERLA die extraterritorialen Kons im Auftrag der Konföderation aus und führt gelegentlich verdeckte Operationen durch. Die ERLA ist also effektiv eine Spionageagentur, die sich dem Ausspionieren von Konzernen gewidmet hat.

> Ja, richtig, die ERLA heuert von Zeit zu Zeit Shadowrunner an, die die Schnüffelarbeit für sie erledigen. Natürlich geben sie es nicht zu; die Jobs, die sie vergeben, verstoßen manchmal nicht nur gegen das extraterritoriale Gesetz des betreffenden Konzerns, sondern in einigen Fällen auch gegen konföderiertes Gesetz.

> Icepick

> Die Runs laufen in beide Richtungen. Ich bin zufällig angeheuert worden, bei mir zuhause einen Run gegen das Büro der ERLA zu unternehmen (nein, ich werde euch nicht sagen, wo das ist); es ging um Gegenspionage, Zerstörung von Beweisen oder der Verbreitung von ein wenig Desinformation. Ich kenne einen Chummer, der einen Run auf die ERLA startete, um Infos über einen anderen Kon zu finden, der ein Konkurrent des Klienten seines Johnsons war.

> Bronski Bit

> Ich habe gehört, dass die ERLA auch ein eigenes Team von „Inspektoren“ unterhält, um sich um „Fälle“ zu kümmern, die zu delikate sind, um sie an außenstehende Shadowrunner zu vergeben.

> Doog

> In Atlanta gibt es seit neuestem Gerede, dass die ERLA viel Aufmerksamkeit auf Saeder-Krupp lenkt, sowohl öffentlich als auch in den Schatten. Der Eurokonzern besitzt bereits eine grundlegende Präsenz in der CAS; sie haben mehr Fabriken und Büros in der Konföderation als in den

UCAS und ihr nordamerikanisches Hauptquartier liegt in Charlotte. Außerdem befindet sich S-K hier gerade in einer Wachstumsphase und hat in den letzten Jahren mehr Fabriken gebaut und mehr Büroraum gekauft. Scuttlebutt sagt, dass hier möglicherweise an einer Allianz zwischen Saeder-Krupp und der CAS gearbeitet wird (natürlich inoffiziell).

> Atlanta Spy

> Würde mich nicht überraschen. Von einer Allianz würden beide Beteiligten profitieren. Schließlich haben die UCAS bereits zwei Megakons in ihrem Hinterhof (Ares und Novatech), von denen einer in direkter Konkurrenz zu S-K steht. Außerdem haben die CAS und S-K in Aztlan/Aztechnology einen gemeinsamen Feind.

> Black Knight

> Es gibt Neuigkeiten! Ein Freund von mir erzählte mir gerade, dass die ERLA der Saeder-Krupp Prime Abteilung den Erwerb von Besitz für Bürogebäude hier in Atlanta (im Decatur-Bezirk) und im CAS-Sektor in Denver genehmigt hat. Da S-K Prime als Lofwyr's persönlicher Mikromanagement-Ableger bekannt ist, dürfte wohl klar sein, dass der Wurm ein neues Interesse an der Konföderation hat.

> Shetani

> Tja, wir können uns wohl alle denken, warum S-K Prime seine Zelte in Denver aufschlägt. Denkt an etwas großes, weißes, das den Großteil des ehemaligen Azzie-Sektors in Schutt und Asche gelegt hat.

> DragonIX

Das DSI

Die Abteilung für strategische Informationen (DSI; Department of Strategic Intelligence) ist der Haupt-Nachrichtendienst der Konföderation. Anders als in den UCAS, wo die Arbeit von Nachrichtendiensten unter verschiedenen Agenturen aufgeteilt ist (CIA, DIA, NSA, NRO, Pentagon u.a.), fallen hier praktisch alle Überwachungen und geheimen Operationen unter die Zuständigkeit des DSI. Die einzige Überwachung, die das DSI nicht übernimmt, ist die von Megakons (was in die Zuständigkeit der ERLA fällt) und Kriegsschauplätzen (wofür das Militär zuständig ist).

> Vor kurzem hat das DSI heimlich Aktivisten in Kentucky, Missouri und Nord-Virginia unterstützt, die zur Sezession drängen. Meist geschieht diese Unterstützung in Form von Gründungen neuer Lobbygruppen und Policlubs, die sich gegen die Politiker stellen oder in den lokalen Medien auftauchen.

> Midnight Runner

> Das DSI ist nicht die einzige CAS-Agentur, die sie zur Sezession treiben will. '55 gab es diesen Kompensationsarmee-Zwischenfall, als die Marine Ferrets die Kompis mit Waffen unterstützten, damit sie in DeeCee einen Aufstand veranstalteten und Nord Virginia zur Sezession trieben. Der Plan ging jedoch nicht auf, da der Nachrichtendienst der UCAS-Armee ihn vorher aufspürte.

> Ashe

> Bei den Geistern, nicht schon wieder! „Ferrets“ ist der Einheitsspitzenname für das 1. Marine Kundschafter-Bataillon der A-Kompanie und bezieht sich nicht auf alle die Spezialeinheiten bei den Konzernen! Die haben

dieses Etikett nur bekommen, weil irgendein ignoranter Medienschnüffler 2053 eine Geiselrettung bei Mobile aufdeckte. (und die beteiligte Einheit war keine A-Kompanie, sondern eines der Anti-Terror-Teams der Marine, das zur der Zeit gerade in Pensacola trainierte. Verdammte ignorante Medienschnüffler.)

> Derek

> Wie dem auch sei, jedenfalls glaube ich nicht, dass die „Ferrets“ hinter dem Aufstand der Kompensationsarmee steckten. Es kam heraus, als bekannt wurde, dass Virginias Gouverneur Jefferson mit jemandem (wahrscheinlich der DSI) zusammengearbeitet hatte, um Nord Virginia zur Sezession zu bringen und in den Aufständen eine gute Gelegenheit dafür sah. Einige Aufständische waren mit CAS-Waffen ausgerüstet und es wurden einige Aufständische getötet, die CAS-Marineuniformen trugen. Doch es stellte sich heraus, dass diese „Ferrets“, die die Waffen geliefert hatten, SINlose Söldner waren. Man fand nie wirklich heraus, wer diese falschen Ferrets eigentlich unterstützte.

> Bullet

> Von diesem Teil der Aufstände wusste ich gar nichts. Je mehr ich darüber nachdenke, passt diese ganze Aufstandssituation in diese Sache mit der Verschwörung der „Neuen Revolution“, die kürzlich in einem Shadowland-Upload diskutiert wurde. Könnten diese falschen Ferrets nicht für sie gearbeitet haben?

> Calloway

Das DDI

Die Abteilung für interne Untersuchungen (Department for Domestic Investigation) befasst sich mit Ermittlungen innerhalb der CAS; im Wesentlichen ist sie das konföderierte Gegenstück zum FBI der UCAS. Wie auch das FBI wird das DDI nur für Kriminaluntersuchungen hinzugezogen, die über Staatsgrenzen verlaufen und ist außerdem die Hauptbehörde für Aktionen und Ermittlungen zur Gegenspionage. Zusätzlich betreibt das DDI auch den Geheimdienst der Konföderation, der für den Schutz wichtiger Politiker (wie den Präsidenten) und die Untersuchung von Matrix-Verbrechen verantwortlich ist.

> Das DDI unterhält außerdem eine Abteilung spezieller Agenten, die als Criminal Deterrence Operations Group (CDO) bekannt ist und die „aktive Präventivmaßnahmen“ durchführt, mit anderen Worten Netzwerk und Terrorkampagnen. Ursprünglich war die CDO für die Bekämpfung des organisierten Verbrechens zuständig, doch das DDI erweiterte den Fokus auf „jegliche zerstörerische Elemente, die die Sicherheit und den Frieden der Konföderation bedrohen“.

> Eliot

Konföderiertes Militär

Ich weiß nicht, warum ihr Typen so interessiert an den Streitkräften seid, da Runs gegen sie praktisch immer ein Himmelfahrtskommando sind. Aber da ihr so gerne darüber redet, werde ich sie wohl erwähnen müssen. Das Militär der CAS fällt unter das Verteidigungsministerium. In Zahlen gesprochen hat die Konföderation die größten Streitkräfte Nordamerikas, darunter sechs aktive Armeedivisionen, zwei Marine-Kundschaftereinheiten und sechzehn Luftwaffenschwadronen. Andererseits ist ihre

Militärtechnologie nur mittelprächtigt und liegt hinter der der UCAS, Aztlans und Pueblos zurück. Die Kapazitäten im magischen Kampf können es etwa mit denen der UCAS aufnehmen.

> Obwohl die Elitetruppen der Konföderation nicht mit der Elite anderer Nationen mithalten können - wie etwa den Sioux Wildcats - sind ihre gewöhnlichen Streitkräfte besser trainiert als die anderer Staaten. Die Doktrin des Konföderierten Militärs legt mehr Wert auf Training und Taktik als auf Technologie; schließlich können gute Waffen ersetzt werden, gute Soldaten jedoch nicht.

> Josie Cruise

EIN STREIFZUG DURCH DIXIE

von Smokey Joe

In den 22 Jahren als DDI-Spezialagent bin ich in der Konföderation viel herumgekommen, daher hat Io mich gebeten, eine kurze Zusammenfassung besonderer Orte in der CAS zu geben, die Schattenvolk wie euch interessieren könnten.

Atlanta

Die Hauptstadt sowohl der CAS als auch des Bundesstaats Georgia ist eine Studie der Gegensätze. Einerseits ist sie der Machtsitz einer der mächtigeren Industrienationen des nordamerikanischen Kontinents. Andererseits ist sie auch ein Sprawl, überflutet mit gewalttätiger Straßenkriminalität. Diese gespaltene Jekyll-und-Hyde-Persönlichkeit zwischen Ordnung und Chaos manifestiert sich auch in ihrem Aussehen, wobei der Norden und Osten den Glanz der Landeshauptstadt verbreiten, während der Süden und Westen nahe an der Grenze zum Chaos liegen.

Der Sitz der Bundesstaatsregierung liegt im Herzen von Downtown Atlanta, etwa nördlich des Knotenpunktes der Interstates 75, 85 und 20. Der Sitz der Landesregierung, ebenso wie die meisten Büros der Ämter der Konföderation, befinden sich in der östlichen Hälfte des Sprawls, in der Nähe von Stone Mountain. Das Haus des Präsidenten, das Hohe Haus, steht direkt oben auf dem Berg, was ihm einen strategisch guten Blick auf den Sprawl verschafft.

> Wie man es von jeder Hauptstadt erwartet, gibt es viele politische Intrigen und Spionage in den Schatten von Atlanta. Es gibt noch zwei weitere ungewöhnliche politische Mitspieler (neben den UCAS, anderen Staaten und Megakons): die Bundesstaatsregierung von Georgia und der Stadtrat von Atlanta! Unter allen drei Ebenen gibt es mancherlei unwichtige Streitereien, und Politicos aller Fraktionen benutzen die Schatten, und wenn es nur dazu ist, es den anderen in die Schuhe zu schieben.

> Icepick

> Hört euch das an. Was es noch schlimmer macht, ist die Tatsache, dass die Koalition sich auf nationaler Ebene an der Macht hält, während die Süddemokraten die Bundesversammlung kontrollieren und die Konservativen den Stadtrat und das Gouverneurshaus innehaben. Für dieses Jahr sind die Wahlen der Führungsspitze angesetzt und Bundesstaatswahlen finden alle zwei Jahre statt, deshalb sind die politischen Intrigen ziemlich mörderisch geworden. Der amtierende Gouverneur, der Konservative Roger Barnaby, liegt in den Umfragen momentan vorne, doch er hat in dem Süddemokraten Rob Showalter und

dem Reformierten Demokraten Roosevelt Wirth starke Herausforderer.

> Atlanta Spy

Georgia Tech

Das Georgia Institute of Technology ist eine der führenden Universitäten für Wissenschaft, Ingenieurwesen und Thaumaturgie in Nordamerika. Obwohl es noch hinter dem MIT&T liegt, spielt Georgia Tech in derselben Liga und trägt seinen Anteil an bahnbrechender Forschung bei, besonders auf dem Gebiet der Chemietechnik und der Materialwissenschaften.

> Georgia Tech ist eine staatlich geförderte Schule, doch die meiste Finanzierung und Unterstützung kommt von den Konzernen. Der konzerninterne Wettbewerb ist unter den Studenten nicht so stark ausgeprägt, da die meisten Superstars ohnehin zum MIT&T oder CalTech gehen. Ihr wahres Interesse bezieht sich auf Forschungsprojekte und die Kons heuern oft Runner an, um dem Projekt eines anderen Kons hinterherzuschneffeln oder es zu sabotieren.

> Bulldog Hater

Das CDC

Das Zentrum für Seuchenkontrolle (Center for Disease Control) befindet sich im Norden des Decatur Bezirks und ist weltbekannt für seine Forschungen im Bereich Seuchenvorbeugung. Ursprünglich ein Teil des US-Department of Health and Human Services, strebte das CDC danach, eine unabhängige, nicht-wirtschaftliche Agentur zu werden, als die CAS eigenständig wurde, wobei es argumentierte, dass politische Streitereien seine Forschungen nur gefährden würden. Als der Konzerngerichtshof diesem Antrag stattgab, gaben auch die UCAS und die CAS ihre stille Zustimmung.

> Die Anerkennung der Unabhängigkeit des CDC durch den Konzerngerichtshof war nur ein politisches Manöver, um die Weltgesundheitsorganisation zu bremsen, die zu jener Zeit viele Biotech-Projekte der Konzerne verhinderte. Die oberste Direktorin des CDC, Jerroldine Blake, erwies sich jedoch als kluges Köpfchen und hielt das CDC frei vom Einfluss der Konzerne. Ironischerweise ist es nun die WHO, die als Punchingball der Megakonzerne erhalten muss.

> The Smiling Bandit

„Striking again! Ha! Ha! Ha!“

Seitdem hat sich der Ruf des CDC ständig gebessert. Es hat ein paar weltberühmte Experten angelockt, die die hiesige Arbeitsumgebung schätzen (frei von der Konzernhierarchie und der Bürokratie der Regierung). Das CDC arbeitet weiterhin als Behörde zur Zertifizierung von Biotech-Produkten, in etwa so, wie Underwriters Laboratories Haushaltsgeräte zertifiziert. Ablehnung oder Verlust eines CDC-Zertifikats kann für ein Produkt aus der Pharmazie-, Cyberware oder Bioware-Branche das Aus bedeuten.

> Was bedeutet, dass Biotech-Kons wie Cross und Yamatetsu beständig um die Gunst des CDC buhlen, in der Hoffnung, einen Vorteil im Wettbewerb zu erlangen.

> Fallen Angel

> Es ist bekannt, dass das CDC schon einmal Runner anheuert, wenn der Verdacht besteht, dass ein Konzern

nicht ganz aufrichtig ist und man eine „unabhängige Bestätigung“ einholen will. Außerdem hat das Anstieg von Kulturen, toxischen und apokalyptischen Gruppen in der Welt das CDC dazu gezwungen, direktere Maßnahmen gegen die Bedrohungen von Bioterrorismus zu ergreifen.

> Mongoose

Der Dome

Der Dome ist ein wirklich seltsamer Ort. Früher als Fulton County Stadium und später Ted Turner Stadium bekannt, liegt der Dome tief in der Südstadt, in den Slums südlich der I-20. Nachdem er ab 2024 nicht mehr von Sportteams benutzt wurde, verwandelte ihn die Georgia Tech in ein Forschungsprojekt über abgeriegelte Städte, wozu man das Stadiondach mit einer photosynthetischen Membran bedeckte. Das Projekt wurde wegen Konzernsabotage eingestellt und es dauerte nicht lange, bis Squatter im Dome Zuflucht suchten. Schließlich bildete sich eine Art Mikro-Gesellschaft, wobei die Obere Schicht (bekannt als die „Innies“) innerhalb des Domes lebte, während Horden von „Outies“ außerhalb in Wagenburgen auf den alten Parkplätzen lebten. Von Zeit zu Zeit wurden Gladiatorenkämpfe an den Eingängen zum Dome abgehalten, bei denen ein „Outie“ einen „Innie“ zu besiegen versuchte, um Platz von dessen Familie im Dome einzunehmen.

> Als die Konzerne davon Wind bekamen, war das für sie ein echter Gewinn, denn so konnten sie die Gladiatorenkämpfe benutzen, um für einige Prototypen ihrer Cyber- und Bioware „Feldversuche“ durchzuführen. Einige brachten sogar Parakreaturen und genetische Konstrukte in die Arena, um zu sehen, wie sie sich im Kampf gegen Squatter schlugen, sowohl vercybert als auch unvercybert.

> Icepick

> Es gibt Gerüchte, dass diese geheimnisvolle Gruppe von Organhändlern, die als Tamanous bekannt ist, einen Großteil ihrer „Ernte“ aus dem Dome bekommt. Sie schnappen sich nicht nur viele der verwundbaren Outies, sondern haben offenkundig auch einen Kontakt in der Führung im Innern, um auch an ein paar Innies heranzukommen. Daraus entstanden Straßenkämpfe unter den Outies, was Tamanous sogar noch mehr „Frischfleisch“ verschaffte.

> Time Flyte

Auch wenn es für Nicht-Domer noch nie besonders sicher war, sich in der Nähe aufzuhalten, so hat etwas die ganze Sache noch gefährlicher gemacht: Käfergeister. Im selben Jahr, als die Insektengeister Chicago überrannten, gab es auch einen kleineren Ausbruch im Dome. Vielleicht liegt es an der gewalttätigen Kultur im Dome, dass der Schwarm noch nicht den Rest von Atlanta überrennen konnte.

> Sie mussten gar keine Invasion starten - im Dome fanden sie ihre eigene kleine ökologische Nische. Die Innies konnten sie nicht bekämpfen, daher vertrieben sie die Käfer nur aus ihrem Schrank und gliederten sie in ihre Kultur ein. Ihr werdet merken, dass die Outies die Käfer nicht besonders oft herausfordern, um deren Platz einzunehmen.

> Swatter

> Anders als die normalen Domer bleiben die Domer in Fleischgestalt nicht auf dem Gelände, sondern treiben sich oft in der Nachbarschaft herum. Sie dürfen keine anderen Domer fressen (ein Teil des Abkommens, schätze ich),

deshalb schwärmen sie oft aus, um nach Nahrung zu suchen oder neue Rekruten „anzuwerben“. Die Anwohner haben gelernt, sie zu erkennen und ihnen aus dem Weg zu gehen.

> Southside Bob

Die Golfküste

Der Golf von Mexiko ist ein heißes Wasserbecken, grenzt er doch sowohl an Aztlan als auch an die Karibische Liga. Die Aufrechterhaltung der Kontrolle über den Golf im Kriegsfall wäre kritisch für die CAS-Navy, da sie hierin eine zweite Front zu verteidigen hätten. Inzwischen hat die gesetzlose Natur der Karibischen Liga dafür gesorgt, dass der Ort eine beliebte Zuflucht für Schwarzmarkthandel geworden ist. Seit den Tagen der Spanischen Meere war die Golfküste nicht mehr ein solch gefährlicher und aufregender Ort.

> Ich dachte, es heißt Golf von Aztlan?

> Code Kid

> Heißt es auch. Aber Länder, die Aztlan feindlich gesinnt sind (wie die CAS und Pueblo) nennen ihn noch immer den Golf von Mexiko, nur um die Azzies zu ärgern. Es ist eine subtile Andeutung der Illegitimität der aztlanischen Regierung.

> Diamondback

> Die CAS hat die Praxis des Kaperfahrens wiedererweckt und Freibriefe an verschiedene Piratengruppen ausgestellt. Die Bedingungen ändern sich von Gruppe zu Gruppe, was von deren Beziehung zur CAS abhängt, aber meist sichern sie den Piraten an konföderierten Häfen eine sichere Zuflucht und begrenzte Amnestie zu. Die Kehrseite davon ist jedoch, dass die Azzies, wenn sie euch mit einem konföderierten Freibrief in der Hand erwischen, keine Zeit verschwenden, euch sofort auf den Grund des Golfes zu schicken. (Die meisten Gruppen, die einen Freibrief bekommen haben, stehen ohnehin schon auf der Abschussliste der Azzies, also spielt dies auch keine große Rolle.)

> Bloody Rackham

New Orleans

Die Schatten in Big Easy sind dieses Jahr heißer als Mama Delafosse's Five-Alarm Chili. Seitdem die CAS eine Kopfprämie auf Magier ausgesetzt, die Tote erwecken, sind die Voodoo Hougans Tag und Nacht in Aufruhr. Örtliche Regierungsgebäude sind nach mehreren Bomben- und Magieattentaten, von denen viele glauben, dass sie von einzelnen Hougans angezettelt wurden, in ständiger Alarmbereitschaft. Inzwischen ist unter den Krewes - örtlichen kriminellen Gangs mit starken magischen Verbindungen - der Gangkrieg ausgebrochen. All die neuerlichen magischen Veränderungen rund um den Globus haben das Machtgleichgewicht in der Unterwelt von New Orleans durcheinander gebracht.

> Du weißt nicht mal die Hälfte, Joe. Auch wenn die Krewes das Kämpfen übernehmen, ist das Ganze in Wirklichkeit ein Nachbarschaftskrieg zwischen der Mafia (besonders von Capa Kozlowskis Familie) und den Zobop (einem lokalen Syndikat mit starkem Voodoo-Background). Die Zobop strebten schon immer danach, ihre Geschäfte mit dem Laster auszuweiten und nun, da so viel seltsame Magie umgeht, ist der Zeitpunkt dazu ebenso gut wie jeder andere.

> Connor Black

> Machst du Witze, Connor? Pamela Rodenbush, offensichtlich die Erbin der La Dame Du Morte Kozlowski, SURGEte letztes Jahr. Dona Kozlowski versuchte das Ganze eine Weile unter Verschluss zu halten, aber irgendwie kam es dann doch heraus und hat die Mafia in New Orleans gespalten. Pams ... äh ... teuflische Veränderungen haben schon manche eher traditionell gesinnte Soldati abgeschreckt, ganz besonders die orthodoxe Mossino-Familie. Sie hatten schon genug damit zu tun, mit Dona Kozlowskis unorthodoxen Methoden fertigzuwerden und Pams Veränderung war der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte.

> Grande Flamme

Nun, da die Krewe-Kriege in den Schatten von New Orleans toben, ist der sonst so viele Schmuggelverkehr in Crescent City durcheinander geraten. Niemand weiß, wem man noch trauen kann und an manchen Tagen kann man kaum auf dem Laufenden bleiben, wer noch am Leben ist! Die erfolgreicheren Schmuggler schaffen es, immer einen Schritt voraus zu sein, doch die meisten verstecken sich in den Bayou Sümpfen rund um das Delta und Lake Ponchartrain. Viele Schmuggler reden davon, New Orleans völlig zu umgehen und ihre Operationen in das nahegelegene Gulfport, Mississippi zu verlegen.

> Die mörderischen Gangkriege sind nicht das einzige, worum die Schmuggler sich Sorgen machen müssen. Die Berichte von Shedim in den Sümpfen werden immer mehr, die Zahlen steigen jede Woche an. Teilweise hat das mit den Friedhöfen von Crescent City zu tun; im sumpfigen Boden kann man kaum jemanden begraben, deshalb werden die Toten in oberirdischen Krypten und Mausoleen aufgebahrt, was es einem Shedim-besessenen Körper viel einfacher macht, zu entkommen. Außerdem haben einige Schmuggler mit Verbindungen zu den Zobop Gewinn damit gemacht, belebte Leichen zu schmuggeln. Bei dieser ganzen verrückten Situation und dem Kopfgeld wird das Ganze jedoch mehr und mehr zu einem riskanten Unternehmen, da sich schon einmal die „Ladung“ gegen die Leute, die sie schmuggeln, gewandt hat.

> Decker del Sur

Tampa Bay

Der natürliche Einschnitt, der von der Tampa Bay geschaffen wurde, hat die Sonnenküste - Tampa, St.Petersburg, Clearwater und Sarasota - zu einem wichtigen Handelshafen der Konföderation gemacht. Daher gibt es viel Industrie und Megakonzern-Präsenz in der Tampa Bay.

> In den Gewässern nahe der Tampa Bay gibt es nicht viel Piraterie; da hier ein wichtiger Schiffshafen liegt, sind die Megakons daran interessiert, dass das Ein- und Auslaufen in der Bucht sicher vor sich geht. Viele Piraten kommen jedoch immer noch nach Tampa, um Güter an die Konzerne zu verkaufen, die sie anderswo in der Karibik bekommen haben.

> Muffin Man

> Viele reiche Execs aus den UCAS und Europa haben Winterresidenzen in Tampa, ebenso in Orlando und Jacksonville. Dahergibt es oft politische Auseinandersetzungen mit der Staats- und Kommunalregierung.

> Seminole

Pensacola & Mobile

Pensacola und Mobile sind die wichtigsten Marinestützpunkte der CAS. Anders als bei den UCAS ist die Konföderierte Navy eine „Braunwasser“-Marine, die so aufgebaut ist, dass sie einen kleinen Küstenbereich verteidigen kann. Die Navy hat ein paar schwere Kriegsschiffe im Dienst, besteht jedoch hauptsächlich aus Fregatten, Korvetten und Patrouillenbooten. Die Luftunterstützung der Marine ist weitgehend landbasiert, hauptsächlich von Pensacola aus. Sie besitzen jedoch zwei 50.000-Tonnen-Träger für begrenzte Hochsee-Luftoperationen. Einer davon liegt bei Mobile vor Anker, während der andere in Charleston, South Carolina liegt.

Besonders stark ist die Konföderierte Navy in einem Bereich, nämlich ihrer starken U-Boot-Flotte. Die Konföderation besitzt die stärkste U-Boot-Flotte der Welt, sowohl was konventionelle als auch was Raketen-U-Boote angeht (mit normalen und Atomsprengköpfen).

> Hey, warte mal. Ich dachte, die Konföderation hätte keine Kracher?

> Sgt. Pruitt

> Das zeigt mir nur, wie wenig du weißt, Sarge. Als sich die CAS von den UCAS trennte, erbten sie die meisten der Atomraketen-U-Boote der UCAS, womit den UCAS nur die Landsilos und die Bomber blieben. Als Edna Wallace 2048 Präsidentin wurde, verfügte sie mit ihrer dummen Politik der Entspannung, dass die Kracher eingemottet wurden, aber nach den Nachrichten, dass eine Atombombe in Bug City hochgegangen war, widerrief sie diese Anordnung 2056 und stellte die Bomben wieder in den aktiven Dienst.

> Subron 13

> Vor kurzem hat die CAS Navy ein Unterseeboot entwickelt, das dazu fähig ist, Kampfflugzeuge zu starten, bemannt wie unbemannt. Nach der Bezeichnung SSVN hat es vermutlich eine Verdrängung von fast 35.000 Tonnen und kann eine Staffel von sechs Kampfflugzeugen tragen. Keine andere Marineabteilung der Welt besitzt etwas derartiges, daher gehe ich mal stark davon aus, dass es im Gebiet der Goldküste schon bald ein paar nette Jobs geben wird.

> Kid Commando

Texas

Ich kann Texas in zwei Worten zusammenfassen: Mexikanisches Patt. Die Situation in Texas, das an einer äußerst instabilen Grenze zu Aztlan liegt, gleicht sehr der von Westdeutschland im Kalten Krieg - zwei feindliche Mächte, die sich gegenseitig über eine Linie im Sand hinweg beobachten und darauf warten, dass der andere den ersten Schritt macht.

> Am schlimmsten ist die Situation an den äußersten Randbereichen der texanisch-aztlanischen Grenze. An der östlichen Flanke ist der Landstrich zwischen Austin und Corpus Christi eine Kriegszone kurz vor dem Ausbruch, in der beide Seiten sich in ihren befestigten Stellungen eingegraben haben. Die westliche Flanke zwischen Odessa und El Paso wimmelt nur so von Kampffahrzeugen, Helikoptern und T-Birds der Kavallerie, die die ganze Zeit über an der Grenze entlangfahren. Die Mitte der Grenze ist seltsam ruhig, keine von beiden Seiten schickt mehr als ein paar Patrouillenfahrzeuge hierher. Das hat San Angelo zu

einer Art Schmugglerhafen gemacht, denn Schmuggler, die aus Denver kommen, machen hier Halt, bevor sie die Grenze überqueren.

> Diamondback

> Aus offensichtlichen Gründen ist die Konföderierte Armee sehr stark in Texas vertreten. Außer die Grenze nach Anzeichen von Fehlverhalten der Azzies abzusuchen, schickt die Armee auch Spezialeinheiten in den von Aztlan besetzten Teil von Texas, um Milizen und Rebellengruppen zu unterstützen, trainieren und zu befehligen, die hinter feindlichen Linien operieren.

> Texas-2-Step

„El Paso: Never surrender. Never forget. Never forgive.“

Dallas/Fort Worth

Obwohl noch immer Austin offizielle Hauptstadt von Texas ist, treffen sich Politiker und Bürokraten in der provisorischen Hauptstadt Dallas. Der DFW-Sprawl ist in seiner Größe in den letzten dreißig Jahren stetig gewachsen, dank der Flüchtlinge aus Aztlan. Die meisten davon siedelten sich in Fort Worth an, das dem großen Zustrom nicht gewachsen war. Leichte Industrien, besonders die Fertigung von Industrieelektronik und Elektronikkomponenten, tragen die Wirtschaft des Sprawls.

> Mit den kürzlichen Rückschlägen, die die Azzies einstecken mussten, hat sich die politische Landschaft in Texas völlig verändert. Die Süddemokraten und die Südkonservativen haben viele Wähler verloren, während ein neuer Policlub - die Söhne von Alamo - in der Beliebtheit steigt. Die SvA rufen nach einer sofortigen Invasion, um das verlorene Land zurückzuerobern, während die Azzies gerade verwundbar sind. Bisher ist die CAS nicht auf solche Rufe eingegangen; die Azzies mögen am Boden liegen, aber sie sind immer noch gefährlich. Die Republikanische Gouverneurin Theresa Vasquez hat jedoch mehr Einheiten der Nationalgarde hinzugezogen und Gesetzesentwürfe eingebracht, um das Budget und die Ausstattung der Texas Rangers aufzustocken.

> Texas-2-Step

„El Paso: Never surrender. Never forget. Never forgive.“

> Die SvA geben sich nicht einfach damit zufrieden, das verlorene Land von den Azzies zurückzubekommen. Sie verlangen außerdem nach der Abspaltung von der CAS als unabhängige Republik. Bis jetzt hat niemand ihre Unabhängigkeitsforderung ernst genommen, und die SvA sind schlau genug, um nicht zu sehr darauf herumzureiten. Aber die SvA haben scharenweise Leute aufgenommen, was Politiker sowohl in Texas als auch in der CAS alarmiert.

> Riggs

Austin

Wenn die Situation von Texas mit der von Westdeutschland im Kalten Krieg verglichen werden kann, dann ist Austin die geteilte Stadt Berlin. Anstatt einer Mauer trennt jedoch der Colorado River die beiden Hälften der Stadt, wobei die CAS den Norden hält und die Azzies den Süden besetzt halten. Nur die I-35-Brücke verbindet beide Hälften, sozusagen der Checkpoint Charlie dieser geteilten Stadt.

> Texas macht eine große Sache daraus, dass die Hälfte von Austin von den Azzies besetzt ist, aber in Wirklichkeit haben die Azzies den Kürzeren gezogen. Der Großteil der Stadt,

einschließlich des Innenstadtgebiets und der wertvollen Industriebezirke liegt nördlich des Flusses. Die südliche Hälfte der Stadt besteht hauptsächlich aus Unterschicht-Vierteln, die wie geschaffen für den Guerrilla-Widerstand und von den Söhnen von Alamo unterstützt werden. Das einzige Wertvolle, das den Azzies gehört, ist die Bergstrom Air Force Basis, doch die Guerrilla-Anschläge und die vielfachen SAMS halten die meisten Flugzeuge am Boden.

> Honcho

> Austin ist außerdem das Hauptquartier des Konzerns, den alle wir Shadowrunner nur zu gut kennen: Lone Star Security Services Inc. Lone Star gehört die konföderierte Hälfte von Austin praktisch, ungefähr so, wie Ares der Großteil von Detroit gehört.

> X-Star

> Die örtliche Abteilung der Söhne von Alamo kommt nicht allzu gut mit Lone Star aus. Die beiden kämpfen zwar nicht gegeneinander, da die Azzies auf der anderen Seite des Flusses lauern, aber sie arbeiten auch keineswegs zusammen. Patrouillen vom Star schikanieren regelmäßig bekannte Mitglieder von Alamo und die Johnsons von Ares wissen, dass sie auf die SvA zählen können, wenn es darum geht, Störmanöver auszuführen oder Shadowrunner zu unterstützen, die Runs gegen Lone Star unternehmen.

> Diamondback

Die UCAS-Grenze

Sie ist zwar nicht so heiß wie die Grenze zu Aztlan, aber die Grenze zwischen den UCAS und der CAS ist dennoch kein freundlicher Ort. Alte Rivalitäten vergehen nicht, besonders im Gebiet von Nord Virginia. Viele Schmuggler ziehen den Vorteil aus der Spaltung, indem sie einige kleinere Schmuggeltransporte organisieren.

Missouri

Als das Thema Sezession während der Wahlen 2034 zu den Wählern durchdrang, teilten sich die Wähler genau in der Mitte, fast auf die Stimme genau. Nach anfänglichem Gerangel zwischen den UCAS und der neuen abgefallenen CAS einigten sich die beiden Nationen schließlich darauf, Missouri in zwei Teile zu teilen. Alle Counties, die auf oder südlich einer Linie von Jasper County nach Jefferson County (südlich von St.Louis) lagen, wurden zum CAS-Staat South Missouri (mit Springfield als Bundesstaats-Hauptstadt).

Bei dem gegenwärtigen Wechsel im politischen Klima der Konföderation kommt die Abspaltungsgeschichte wieder auf, um beide Hälften von Missouri heimzusuchen. Es gibt hitzige Debatten sowohl in Springfield als auch in Jefferson City über die Wiedervereinigung, doch beide Seiten haben mit starkem Widerstand zu kämpfen. Sowohl UCAS als auch CAS verhalten sich dabei ruhig und geben Meldungen heraus, die Wünsche der Anwohner zu respektieren, wie sie auch lauten mögen.

> Als ob sie das täten. Die CIA hat Springfield infiltriert, um verdeckte Unterstützung für Policlubs zu leisten, die für die Wiedervereinigung sind und um Mächtegern-Separatisten davon abzuhalten, ihre Meinung zu äußern. Abgesehen davon, was sie sagen, die UCAS wollen Missouri auf jeden Fall wiedervereinigt - aber nur als einen UCAS-Staat.

> Shomi

> Das könnte eine unangenehme Überraschung geben. Es gibt Gerüchte, dass sich St.Louis County von Missouri trennen und sich seinen konföderierten Nachbarn in South Missouri anschließen will. Seltsamerweise wird diese Separationsbewegung nicht vom DSI vorangetrieben (obwohl sie sie unterstützen, da bin ich sicher), sondern vielmehr von der Unterwelt von St.Louis! St.Louis liegt am Knotenpunkt mehrerer Schmuggelrouten und ein Großteil des örtlichen Schmuggels läuft zwischen UCAS und CAS ab. Ein wiedervereinigtes Missouri (besonders unter UCAS-Regierung) würde den Schmugglerhandel von St.Louis drastisch gefährden.

> St.Louis Blue

Nashville

Music City wird so etwas wie ein heller Stern in der Konföderation. Nachdem die Azzies einen Teil von Austin eingenommen hatten und sich Hollywood von den UCAS losgesagt hatte, begannen viele Entertainment-Studios nach Nashville umzusiedeln. Der größte Aufsteiger hier ist TriVol Technologies, ein Multimedia-Produzent mit Investitionen in allen Sparten der Unterhaltungsbranche. Laut örtlichen Geschäftsreportern strebt TriVol nach einer Übernahme von LivingWord Productions, eine Unterabteilung von Amalgamated Studios, die spiritueller orientierte SimSinns

produziert. Wenn dem so ist, könnte TriVol dazu fähig sein, mit den großen Jungs in Toronto und LA mitzuhalten.

> Nashvilles Dominanz in der Unterhaltungsbranche erstreckt sich auch auf die Unterwelt, da Nashville der größte Produzent von BTLs östlich des Mississippi ist. Schmuggler nehmen regelmäßig Beetles mit und bringen sie entweder nach Memphis (wo sie auf die St.Louis-New Orleans-Schmuggelroute gelangen) oder nach Louisville (wo sie in den UCAS verbreitet werden).

> Rockytop

> Beetles sind nicht das einzige Laster von Nashville. Prostitution ist ebenfalls sehr verbreitet, besonders in der Umgebung von Downtown, was auf ein Schlupfloch in Nashvilles Ordnungskräften zurückzuführen ist. Meistens tritt sie in Form von Bordellen auf; Streetworker sind sehr selten. Es ist so groß, dass selbst kleinere Unabhängige es geschafft haben, eine Nische für sich zu ergattern, frei von der Einmischung der Syndikate. Eine Menge Gewalt aus der Unterwelt hier resultiert aus Revierkämpfen zwischen konkurrierenden Bordellen. Offenbar greift sogar die CIA ins Geschehen ein und stellt ihre Posten auf, um an das neueste „Bettgeflüster“ heranzukommen“.

> Cyprian

PUEBLO CORPORATE COUNCIL

> Wenn ihr irgendjemanden nach Pueblo fragt, was kommt dann als erstes? Die Matrix von Pueblo, ein Gitter, das weiter entwickelt ist als das mancher „Anglo“-Staaten. Aber die Leute vergessen leicht, dass die Server für diese Gitter in der fleischlichen Welt existieren und Pueblo besitzt noch immer eine physische Präsenz, mit der man rechnen muss. Ihre kürzliche Annexion von Los Angeles beweist das mit einem Ausrufezeichen. Bevor ich begann, nach Infos über Pueblo herumzufragen, erhielt ich diese Datei von Kaletaka, einem Schieber aus Albuquerque. Es scheint, als sei an dieser Annexion von LA mehr dran als man an der Oberfläche sieht. Also lest sie und gebt acht, Chummers. Wir werden von Pueblo in naher Zukunft noch hören.

> Captain Chaos

- übertragen: 14.August 2062 um 17:02:24 (PST)

von Kaletaka

Ich konnte es auch nicht glauben. Schneller als man „Stadt der gefallenen Engel“ sagen konnte, marschierte Pueblo ein und beanspruchte Los Angeles sowie einen großen Batzen von Südkalifornien für sich. Nun fragt sich jeder, was mit La-La Land passieren wird.

Mein Rat? Schaut nicht zu sehr darauf, was in Los Angeles passiert. Als Schieber in Albuquerque höre ich vieles, was in Pueblo so abgeht. Und wenn es wahr ist, was ich aus Santa Fe und Cibola höre, dann steht die Lage in Kalifornien kurz vor einem geheimen Krieg zwischen dem Ratsvorstand und dem spirituellen Mekka Pueblo. Wenn ihr also nach Paydata in der Wüste sucht, überprüft auch den Rest von Pueblo, denn die Jobs werden kommen. Vergesst aber nicht euren Sonnenschirm, denn die Schatten hier unten können sehr heiß sein.

GESCHICHTE EINER DIGITALEN OASE

Von Pautiwa

Kaletaka bat mich, euch die Geschichte unseres Volkes darzulegen, damit ihr den Schattenkrieg versteht, der sich hier zusammenbraut. Da ich damit auch einen Gefallen bei ihm einlöse, schlage ich vor, ihr passt auf.

Schon vor der Entwicklung des Corporate Councils hatten die Leute, die im Südwesten lebten, eine Affinität zu Werkzeugen und Technik. Die Völker Pueblos - Acoma, Hopi, Laguna, San Ildefonso, Taos, Zia und Zuñi bewässerten schon lange ihre Felder, lange bevor der erste Anglo seinen Fuß auf die neue Welt setzte. Doch wir sind weit davon entfernt, in der Vergangenheit hängenzubleiben und haben Veränderungen mit offenen Armen empfangen. Ende des letzten Jahrhunderts, als der Wirtschaftsboom, der zum Rohstoff-Rausch führte, Albuquerque und Phoenix zu technologischen Oasen machte, erlernten Stammesmitglieder schnell die technischen und beruflichen Fertigkeiten, die von den Firmen so überdringend benötigt wurden. Diese Fähigkeiten sollten uns später gute Dienste leisten.

Als Garrety die amerikanischen Ureinwohner in die sogenannten Umerziehungslager steckte, waren selbst die begabten und geschickten Stämme des Südwestens nicht vor der Deportation sicher, trotz unser untergeordneter Rolle in der SAIM. Örtliche Geschäftsführer waren jedoch

Pueblo auf einen Blick

Bevölkerung: 12.195.000

Menschen: 64%

Elfen: 14%

Zwerge: 6%

Orks: 14%

Trolle 2%

Andere: 0%

Stammeszugehörigkeit: 59% der Gesamtbevölkerung

Hopi: 42%

Zuñi: 41%

Andere Stämme: 17%

Pro-Kopf-Einkommen: 29.300 ¥

Geschätzte SINlose: 8%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 16%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 57%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 10%

Abitur-Äquivalent: 37%

Studiumsäquivalent: 38%

Weiterführende Abschlüsse: 15%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 90%

Spanisch: 64%

Zuñi: 32%

Währung: Nuyen

DocWagon-Abdeckung: 30%

Garantierte Reaktionszeit: 15 Minuten

nicht so engstirnig wie der Präsident und widersetzten sich der Anordnung. Manche „vergaßen“ einfach, dass sie den Befehl gehört hatten, während andere aktiv unsere Stammesmitglieder vor den Feds versteckten.

> Eine Aktion, die mehr von Eigennutz als von Gewissenhaftigkeit bestimmt war, möchte ich meinen. Schließlich wären viele ihrer begabten Arbeiter in die Umerziehungslager gewandert, wenn sie sich dem Präsidenten entgegengestellt hätten.

> Cynic

Als Daniel Coleman die Umerziehungslager stürzte, schlossen ihm sich viele Pueblos bei der Rebellion gegen die Regierung der Vereinigten Staaten an. Die Führung des Pueblo-Kontingents übernahm eine Gruppe, die sich die Kachina-Gesellschaft nannte.

Ursprünglich war die Kachina-Gesellschaft eine ererbte Stiftung, die der Erhaltung der Kultur und der Traditionen des Hopi-Stammes gewidmet war. Offensichtlich haben sie einige mystischere Geheimnisse der Hopi am Leben erhalten, da die Gesellschaft Schamanen zur Verfügung stellte, die die wiedergekehrten Kräfte der Magie benutzten, um Coleman beim Großen Geistertanz und anderen Kriegsritualen im Südwesten zu unterstützen.

Dafür, dass die Kachina-Gesellschaft beim Großen Geistertanz geholfen hatte, erhielt das Volk von Pueblo mit dem Vertrag von Denver das Recht, seine eigene Nation zu gründen. Nach einigen Diskussionen entschieden wir uns dafür, nicht zu altmodischen Methoden der Stammesregierung zurückzukehren und wählten stattdessen eine fortschrittlichere Regierungsform, wobei wir uns an den neuen extraterritorialen Megakonzernen orientierten. Inzwischen zog sich die Kachina-Gesellschaft von ihrer

Zeitleiste von Pueblo

2014: Die Kachina-Gesellschaft taucht zum ersten Mal auf und rät den Stämmen im Südwesten, Daniel Howling Coyote bei seinem Kampf gegen die Vereinigten Staaten zu unterstützen.

2017: Schamanen der Kachina-Gesellschaft helfen Howling Coyote beim Großen Geistertanz.

2022: Die Goblinisierung löst außer Kontrolle geratene Gangkriege in Los Angeles aus. Kalifornien mobilisiert die Nationalgarde, um für Ordnung zu sorgen, doch diese kann die Kämpfe nur auf die Slums von Süd-Zentral-LA begrenzen. Die Stadt sperrt den Bezirk ab, der von Einheimischen schließlich „El Infierno“ genannt wird.

2028: Ein gewaltiges Erdbeben erschüttert Los Angeles und zerstört den Los Angeles International Airport (LAX).

2033: Tablelands Software, eine in Pueblo beheimatete Software-Firma, bringt ihr Dreamcatcher-Betriebssystem auf Matrix-Basis heraus und begründet damit Pueblos Ruf als Matrix-Gigant.

2046: Kriminelle Decker, die angeblich von einer Straßengang aus Los Angeles unterstützt werden, löschen die Ergebnisse der Kommunalwahl von Kalifornien. Die Regierung schickt Streitkräfte nach El Infierno, um die Verbrecher zu fassen, scheitert dabei jedoch. Die Zentralregierung Kaliforniens erklärt Los Angeles zur Freien Stadt.

2053: Ein Bericht in den Medien von Albuquerque deckt einen inneren Kreis in der Kachina-Gesellschaft auf, die sogenannten Soyoko, die sich zur Kontrolle des Vorstandsrats verschworen hatten. Der dafür verantwortliche Reporter wird später des Aktienbetruges angeklagt.

2057: Präsidentin Maria Alonzo geht unerwartet in den Ruhestand. Der Vorstand von Pueblo wählt Emilio Cajeme zum nächsten Präsidenten.

20. November 2061: Während einer Zeremonie der Kachina-Gesellschaft ziehen vier maskierte Tänzer automatische Waffen und schießen mehrere weitere Tänzer nieder. Unter den Opfern befindet sich auch Carlos Estefan, der momentane Vorstandsvorsitzende. Der Vorstand bestimmt Miguel Lusie´dzil zum neuen Vorsitzenden.

2. Dezember 2061: Ein Erdbeben verwüstet LA. Mauern brechen zusammen und Aufruhr und Plünderungen überfluten die Stadt.

8. Dezember 2061: Pueblo-Streitkräfte überqueren die kalifornische Grenze und marschieren in Los Angeles ein und beanspruchen damit LA und den Großteil von Südkalifornien als Pueblo-Territorium.

19. Dezember 2061: Pueblo stellt bedingte Anteile an Einwohner von Los Angeles und Südkalifornien aus und macht sie damit zu Pueblo-Bürgern auf Probe.

18. April 2062: Miguel Lusie´dzil wird während einer Aktionärsversammlung formell zum neuen Vorstandsvorsitzenden ernannt. Carlos Pomodre wird in die unbesetzte Position des Direktors gewählt, die Estefan innehatte.

aktiven Rolle an vorderster Front zurück und kehrte in ihre traditionelle Heimat in den Cibola-Wäldern zurück, wobei sie nur die geistige Führung als spirituelle Berater der Hopi- und Zuni-Stämme ausübte. So schien es jedenfalls.

Die Macht hinter dem Thron

Obwohl die Kachina-Gesellschaft bekundete, dass sie an den Angelegenheiten des Rates überhaupt kein Interesse hatte, wurde bald offenbar, dass sich viele Vorstandsentscheidungen mit der Meinung der Gesellschaft deckten. Ferner beschuldigten mehrere kleinere Stämme den Vorstand, seine Meinung zugunsten der Hopi und Zuni zu ändern. 2053 behauptete ein Artikel der Presse von Albuquerque, ein geheimer innerer Kreis der Kachinas, genannt die Soyoko, ziehe hinter den Kulissen die Fäden des Rates. Da sie sowohl die Kachina-Gesellschaft als auch den Vorstandsrat unter ihrer Fuchtel hätten, nützten die Soyoko ihren verdeckten Einfluss, um den Corporate Council zu manipulieren, normalerweise zum Nutzen der Hopi und Zuni. Außerdem war der Mastermind hinter den Soyoko laut dieser Geschichte niemand anderes als Carlos Estefan, der Vorstandsvorsitzende!

> In der Mythologie der Kachina war die Soyoko eine Ogerfrau, die ungehorsame Kinder erschreckte. Die Bedeutung liegt wohl auf der Hand - die Soyoko haben ein Interesse daran, die Pueblo-Nation auf der Linie zu halten, die sie für die richtige halten.

> Mongwa

> Ich kann mich noch an den Artikel erinnern. Aber wenn ich mich recht entsinne, wurde die Reporterin, die

diese Story herausbrachte, sechs Monate später wegen Aktienmanipulation durch falsche Hinweise verklagt, was ihren Ruf völlig ruinierte. Ein wenig Desinformation, glaubt ihr?

> Horo Mana

Schließlich ließ der Griff, in dem die Soyoko den Vorstand hielten, nach. Vor fünf Jahren, 2057, trat Präsidentin Maria Alonzo aus gesundheitlichen Gründen zurück. Jeder erwartete, dass Antonio Popé, ein Protege Estefans, Alonzos Nachfolger werden würde, aber der Vorstand überraschte alle, indem er für Emilio Cajeme stimmte, der zu jener Zeit ein mittelmäßiger Exec des Acoma-Stammes war.

> Das wirklich Überraschende an der Abstimmung war, wie die Vorstandsmitglieder der Hopi plötzlich Popé fallen ließen und Cajeme ihre Unterstützung zusicherten. Früher stimmten die Hopi in allen Lebenslagen mit den Zuni, wobei beide für gewöhnlich den „Ratschlägen“ der Soyoko folgten. Die Gerüchte, die ich in Gallup höre, reden von einem Auseinanderfallen der Hopi und Zuni innerhalb der Kachina-Gesellschaft, was erklären würde, warum sich die Hopi Cajeme zugewandt haben.

> Talari

> „Gesundheitliche Gründe“ - der ist gut, Pautiwa. Wohl eher ein Fall von akuter Bleivergiftung, wenn man den Gerüchten hier in Denver Glauben schenkt. Antonios Bruder ist Jonathan Popé, der den Pueblo-Sektor in Denver repräsentiert. Offenbar meinte Jonathan, es sei Zeit für ein wenig Hausputz.

> Prairie Dog

> Ja, das wollen Antonios Lakaien euch glauben machen. Trotz der öffentlichen Fassade hatten Antonio und Jonathan viel zu viele Rivalitäten untereinander, um jemals miteinander auszukommen. Dass Alonzo von Antonio ausgeschaltet wurde, ist keine Frage. Aber seine Lakaien legten den rauchenden Colt in Jonathans Hand, damit er dafür zur Verantwortung gezogen würde. Es ist nur der Gnade Ghostwalkers zu verdanken, dass Jonathan den Sektor überhaupt noch vertritt.

> Masau´u

Mord in der Kathedrale

Nach Cajemes überraschender Wahl verschlechterten sich die Beziehungen zwischen dem Vorstandsrat und der Kachina-Gesellschaft, als die Gesellschaft aus Prinzip die meisten Entscheidungen von Präsident Cajeme kritisierte und denunzierte. Aber das Ganze steigerte sich letztes Jahr zu einer Krise, während einer rituellen Zeremonie im späten November. Die Kachina-Gesellschaft hielt einen ihrer bekannteren Zeremonientänze in Gallup ab, als plötzlich vier maskierte Tänzer ihre Roben ablegten, automatische Waffen zogen, mehrere leitende Tänzer niederschossen und im Dunkel der Nacht verschwanden. Als man die Opfer später identifizierte, stellte sich heraus, dass einer von ihnen der Vorsitzende Estefan war.

> Befreit mich denn niemand von diesem aufdringlichen Priester?

> Henry

> Hey Cap, seit wann lässt du tote Könige im Shadowland posten?

> Bung

Nach einem derartig blutigen Mord sollte man meinen, dass die Medien Santa Fe geradezu überfluten und versuchen, Cajeme die Schuld in die Schuhe zu schieben. Ganz im Gegenteil, hier ist es ziemlich ruhig. Warum? Weil zwei Wochen nach Estefans Ermordung Pueblo-Truppen in Los Angeles einmarschierten, um Südkalifornien von solchen Eindringlingen wie Aztlan und Saito zu befreien. Nun richten sich aller Augen auf die Westküste, was jedoch nur bedeutet, dass der Krieg zwischen Cajeme und der Kachina-Gesellschaft sich in den Untergrund verlagert.

DER KONZERNRAT

Von Kaletaka

Okay, ich bin´s wieder. Pautiwa hat euch schon eine ungefähre Vorstellung davon vermittelt, wie die Dinge hier so laufen, aber wenn ihr euch an der Action beteiligen wollt, gibt es ein paar Dinge, die ihr über die Arbeit wissen solltet. Eines der Dinge, die man vom Pueblo Corporate Council wissen sollte, ist, dass er sowohl ein souveräner Staat als auch ein nach Profit strebender Konzern ist. Er besitzt Eigenschaften von beidem, ist aber der eigentlichen Definition nach keines von beidem. Das macht den Umgang sowohl für legale Leute als auch für Shadowrunner schwierig, deshalb gibt es hier eine kurze Zusammenfassung dessen, wie die Sache funktioniert.

Konzernanteile

Das erste, was man beachten muss, ist, dass es eigentlich zwei Arten von Anteilen gibt: vorgezogene

und Einwohneranteile. Vorgezogene Anteile dienen als Investitionsanreiz und werfen höhere Dividenden ab. Jeder - selbst Nicht-Pueblos - kann vorgezogene Anteile erwerben, aber sie bringen keinerlei Stimmrechte mit sich. Und, noch wichtiger, sie garantieren ihrem Besitzer das Recht, Ratsterritorium zu betreten und darauf zu leben. Vorgezogene Anteile fungieren also effektiv als Eintrittsvisum in die Pueblo-Nation.

> Man muss nicht einmal eine SIN besitzen, um vorgezogene Anteile zu erwerben, aber wenn man keine hat, stellt Pueblo einem eine aus. Nur als Warnung an diejenigen unter euch, die nicht gerne eine Datenspur zurücklassen.

> Bränflur

> Auf Grund seines kürzlichen Einmarschs in Los Angeles hat Pueblo eine dritte Art von Aktien herausgebracht: bedingte Aktien. Jeder Einwohner Kaliforniens, der in dem von Pueblo besetzten Gebiet wohnt, erhielt eine bedingte Aktie. Bedingte Aktien sind wie vorgezogene Anteile, aber sie besitzen keinerlei Marktwert, deshalb gestatten sie den einheimischen Kaliforniern, für ein Jahr auf Pueblo-Gebiet zu wohnen. Ein Jahr nach dem Ausstellungsdatum (19. Dezember 2062) laufen die bedingten Anteile aus und der Inhaber wird abgeschoben. Also ist eine bedingte Aktie eigentlich eine einjährige Frist für ehemalige Kalifornier, sich um einen Bürgerschaftsanteil zu bewerben oder das Land zu verlassen.

> SFTS

> Nicht jeder findet die Idee der bedingten Aktien gut. Dies hatten die Stadtoberen sicher nicht erwartet! Ich wäre nicht überrascht, wenn nächstes Jahr um diese Zeit die Anzahl der SINlosen in LA ansteigt.

> Vox Umbrae

Einwohneranteile stehen nur Pueblo-Staatsbürgern zur Verfügung und tragen volle Wählerrechte. Pueblo gestattet keine doppelte Staatsbürgerschaft, daher muss man die Staatsbürgerschaft eines anderen Landes (oder Konzerns) aufgeben, bevor man Einwohneranteile besitzen darf. Alle Bürger Pueblos besitzen mindestens eine Einwohneraktie, die oft auch die Bürgerschaftsaktie genannt wird. Kindern, die von Pueblo-Bürgern geboren werden, wird ihre Bürgerschaftsaktie automatisch an ihrem Geburtstag ausgestellt.

> Das Verbot der doppelten Staatsbürgerschaft bezieht sich auch auf Auswanderung. Wenn sich ein Pueblo-Bürger entscheidet, anderswo eine Staatsbürgerschaft anzunehmen, muss er die Pueblo-Staatsbürgerschaft aufgeben und all seine Einwohneranteile an den Rat zurückverkaufen (zu dem Marktwert des Tages, an dem er die Bürgerschaft aufgab). Ferner müssen alle Verkäufe auf Pueblo-Territorium stattfinden, deshalb wird der Arme auch noch mit Pueblo-Vermögenssteuern belastet!

> The Chromed Accountant

„It´s all about dollars and sense.“

Bürger können jederzeit mehrere Einwohneranteile kaufen und verkaufen, aber die ursprüngliche Bürgerschaftsaktie kann niemals verkauft werden. Wenn ein Pueblo seine Bürgerschaftsaktie verkauft, wird er zum Staatsfremden und muss entweder einen vorgezogenen Anteil erwerben oder er wird abgeschoben.

> Abgesehen von den Verdiensten aus Investitionen bringen einem mehr Einwohneranteile ein größeres Mitspracherecht in der Regierung ein. Wie bei jedem anderen Kon besitzen Anteilseigner mit mehr Aktien auch mehr Stimmen, aber anders als bei den Kons steigen die Stimmzahlen bei Pueblo logarithmisch an: für eine Aktie bekommt man eine Stimme, für zehn Aktien zwei Stimmen, für hundert drei usw. Dies verhindert, dass Möchtegern-Damien Knights oder Lofwyrns daherkommen und allein den gesamten Vorstand dominieren.

> The Keynesian Kid
„Greed IS Good“

Geschäftspflege

Mit nur wenigen Ausnahmen existieren Konzerne, um Profit zu machen. Pueblo macht da sicherlich keine Ausnahme. Die jährliche Rückgaberate von Pueblo-Aktien hat die 16 Prozent in den letzten acht Jahren fortwährend überschritten und Pueblo-Aktienfonds haben den Standard & Poor 500 Index seit 2031 in den Schatten gestellt.

Wie aber verdient Pueblo sein Geld? Ganz einfach: indem man in sein Volk investiert. Der Corporate Council ist effektiv eine große Finanzfirma, die sich auf Kapital, Banking und Versicherungen von Unternehmen spezialisiert hat. Die Verfügbarkeit des massiven Unternehmenskapitals in Pueblo, besonders im E-Business und Informationstechnologie hat viele Anfängerunternehmen finanziert und damit der Pueblo-Nation seine Matrixerfahrung beschert.

Auf ähnliche Weise sorgten Pueblos Angebote von Versicherungspolice und Geschäftsanleihen an Handwerksindustrien in Pueblo zu weitgehend gesenkten Zinsen dafür, dass die industrielle Basis die Entwicklungen fortführen konnte. Wie bei jedem Deal sind auch bei Pueblo-Geld viele Fäden mit im Spiel. Der Hauptfaden ist, dass der Corporate Council einen Anteil an dem Eigentum besitzt und sich das Recht vorbehält, gegen jegliche größere finanzielle Entscheidung zu stimmen.

Extraterritorialität

Pueblo hat wirklich keine Vorurteile gegen die Megakons; schließlich ist der Pueblo Corporate Council wenn man darüber nachdenkt, geographisch gesehen einer der größten extraterritorialen Kons der Welt. Andererseits hat Pueblo sich vieles zum eigenen Vorteil hingelegt, wenn es um Megakonzerne geht, die ihren Geschäften hier nachgehen wollen. Erstens müssen alle Einwohner und Angestellte auf extraterritorialem Besitz mindestens einen vorgezogenen Anteil besitzen, ob sie nun unter Pueblo-Jurisdiktion fallen oder nicht. Außerdem stehen in den meisten Versicherungspolice von Pueblo Klauseln, die sie ungültig machen, sobald man nicht mehr der Pueblo-Rechtsprechung unterliegt (wie es bei einer extraterritorialen Enklave der Fall ist).

Die Hauptbeschränkung ist, dass alle extraterritorialen Konzerne eine Erwerbsgenehmigung benötigen, um auf Pueblo-Land arbeiten zu dürfen; sie bezahlen Pueblo gewissermaßen für das Privileg der Extraterritorialität. Weiterhin muss der Konzern als Teil der Lizenzvereinbarung zweimal jährlich eine Untersuchung für gerechten Handel durch Inspektoren zulassen, eine davon angekündigt, die andere außerplanmäßig. Werden die strengen Bestimmungen nicht eingehalten, kann dies mit Warnungen, Strafaktionen und sogar dem Rückruf der Lizenz geahndet werden.

> Diese Gesetze sind weder wettbewerbsschädigend noch bringen sie den Pueblo-Konzernen irgendeinen Vorteil. Sie setzen jedoch viele der legalen Schlupflöcher und schattigen Geschäftspraktiken außer Kraft, die die Megakons in anderen Teilen der Welt benutzen.

> Unsuit

> Ja, Recht haben sie. Die Betriebserlaubnis und die Untersuchungen sind mehr Aktionen zum Geldverdienen als Maßnahmen für einen gerechten Handel. Der Kon muss für jede Untersuchung zahlen und die Inspektoren haben diese untrügliche Spürnase für „Übertretungen“, die nach „Handlungen zur Besserung“ verlangen, die die Inspektoren regelmäßig folgen lassen (und für die sie bezahlt werden). Also bezahlt der Kon die Pueblo-Nation eigentlich für das Privileg, zweimal im Jahr routinemäßig ausgeschimpft zu werden.

> Dogbrtt

> Geschäftsprüfungen dauern etwa drei bis vier Tage, aber selbst das Team von Inspektoren, das geschickt wird, kann nicht alles aufdecken. Sie sind jedoch äußerst unberechenbar: Inspektoren verwenden den Trick, den Bereich zu untersuchen, von dem man es am wenigsten erwartet und haben außerdem einen todsicheren Riecher für Bulldrek. Die außerplanmäßige Untersuchung ist sogar noch schlimmer, da Pueblo nur 24 Stunden vorher eine Ankündigung machen muss. Viele extraterritoriale Konzerne verlegen sich sogar darauf, Runner anzuheuern, um verdächtiges Beweismaterial für ein paar Tage hinauszuschmuggeln, während die Inspektoren da sind.

> Horo Mana

> Manche der Methoden, die die Konzerne zum Verstecken von Beweismaterial verwenden, sind wirklich bizarr. Ein Johnson heuerte mein Team an, um einen Teil eines Mitsuhama-Fabriklabors außerhalb von Albuquerque zu zerstören. Da wir Mitsuhama kannten, machten wir uns auf das Schlimmste gefasst, aber als wir hineinschlichen, war es ungewöhnlich einfach, hineinzukommen. Wir dachten, sie hätten uns eine Falle gestellt, als wir im Inneren auf eine Gruppe Wachmänner trafen; aber als wir das Feuer eröffneten, lieferten sie uns nur einen Showkampf. Es endete damit, dass wir viel mehr Kollateralschaden verursachten als wir eigentlich vorgehabt hatten und als wir abhauten, verfolgten sie uns seltsamerweise nicht einmal. Nachdem man uns ausbezahlt hatte, ließ ich einen Decker-Chummer die Fabrik überprüfen. Es stellte sich heraus, dass eine dieser außerplanmäßigen Untersuchungen einen Tag später angesetzt war, als wir den Ort verwüsten sollten, und dass wir das Labor zerstören sollten, das die Inspektoren nicht sehen sollten!

> Wawaru

> Letztes Jahr machte der PCC Schlagzeilen, als er Aztechnologys Betriebslizenzen für alle Anlagen in Pueblo zurückzog und Police für Aztechnology-Anlagen und Niederlassungen innerhalb von Pueblo auflöste, nur Monate, nachdem Aztlan aus Denver geworfen wurde. Die Azzies waren schon seit acht oder neun Jahren in einem „Schauprozess“-Anerkennungsverfahren. Die Azzies erhielten die Anweisung, innerhalb von sechs Monaten zu verschwinden, aber beim Packen stellen sie sich sehr schwerfällig an.

> Pyramid Watcher

WER IST WER IN PUEBLO?

Wenn ihr in Pueblo arbeiten wollt, müsst ihr euch mit dem Volk auskennen. Hier kommt eine schnelle Zusammenfassung der wichtigsten Figuren.

Das Scheitern der Stämme

Die beiden bedeutendsten Stämme in Pueblo sind die Hopi und die Zuni, die zusammen mehr als die Hälfte der Bevölkerung ausmachen. Obwoh. Obwohl sie sich im gesamten Land ausgebreitet haben, sind die Hopi eher in der westlichen Hälfte des Staats zu finden, während die Zuni im Osten leben.

Obwohl die beiden großen Stämme miteinander auskommen, sind sie extreme Gegensätze voneinander. Die Zuni sind im Allgemeinen ein ruhiges, konservatives Volk, das ein geordnetes Leben führt und es vermeidet, zu sehr seine Emotionen in der Öffentlichkeit zu zeigen. Auf der anderen Seite sind die Hopi eine ganz schön schlimme Bande; sie demonstrieren oft ihre Unzufriedenheit mit dem Status quo, was sie zu denen macht, die in Pueblo am ehesten etwas verändern.

> Bei den Hopi gibt es ein Sprichwort: „Ein Hopi ist ein guter Freund. Zwei Hopi sind eine Meinungsverschiedenheit. Drei Hopi machen Kopfschmerzen.“ Die Mehrheit von Pueblo-Shadowrunnern außerhalb Kaliforniens sind Hopi. Und was seltsam ist, die Mehrheit der Cops ebenfalls.

> Nevada

> Vor kurzem tauchte eine interessante Subkultur aus den Reihen der Pueblos auf: Pueblo-Otaku, die die Tiefenresonanz im Gitter von Pueblo erfahren haben. Besonders merkwürdig dabei ist, dass fast alle von den Zuni kommen; nur sehr wenige kommen von den Minderheitsstämmen und Hopi-Otaku scheint es überhaupt nicht zu geben. Die meisten Otaku sammeln sich um Albuquerque, besonders in den östlichen Teilen, wo die hochentwickelteste Matrix-Forschung und Entwicklung stattfindet. Eine neue Bande von Otaku, die aus Zuni- und Zia-Kids besteht, beginnt sich in der Nähe von Alamogordo breit zu machen, ziemlich nahe an der aztlanischen Grenze.

> People watcher

Minderheitsstämme

Weniger als zehn Prozent der Gesamtbevölkerung machen die Minderheitsstämme aus, zu denen die Acoma, Laguna, Yaqui und die Zia zählen. Diese Stämme waren schwer von den Umerziehungslagern betroffen und hatten Glück, sie überhaupt zu überleben. Obwohl die Minderheitsstämme bisher nur wenig politische Macht ausübten, deutete sich mit der Wahl eines Acoma zum Präsidenten eine Wende an. Nun kämpfen viele der Minderheitsstämme dafür, beim Rat mehr Gehör zu finden.

> Komm schon Kal, erzähl mir nicht, du glaubst dieser ganzen Propaganda. Nach dem Vertrag von Denver haben die Hopi und Zuni viele Hispanics in ihre Stämme „eingebürgert“, indem sie behaupteten, da die meisten Hispanics Mischlinge seien, könne man zumindest einen eingeborenen Amerikaner als Vorfahren ausfindig machen (ob nun aus Nord- oder Südamerika, das kümmerte sie nicht). Andererseits haben die Minderheitsstämme eine mehr „puristische“ (oder ehrenhaftere, würde ich meinen) Einstellung angenommen und bestanden darauf, dass die Hispanics ihre Abstammung

von den Pueblo-Stämmen beweisen. Demzufolge blieben die Minderheitsstämme klein, während sich die Reihen der Hopi und Zuni immer mehr füllten (und sich dadurch auch ihre Fraktion im Aufsichtsrat vergrößerte).

> Desert Cat

> Ja klar weiß ich davon, aber so ein heißes Eisen fasse ich nicht mal mit der Kneifzange an.

> Kaletaka

> Mit so vielen Hispanics in der Bevölkerung sollte man meinen, die Pueblos würden sich gut mit Aztlan verstehen, aber das ist nicht der Fall. Gerechterweise muss man sagen, dass die Pueblo-Aztlan-Beziehungen friedlich begannen, dann aber stetig schlechter wurden. Die meisten der Hispanics von Pueblo waren spanischstämmige Amerikaner (legalerweise oder anderweitig), die lange genug in der ex-USA gelebt hatten, um eine Geisteshaltung zu entwickeln, die sich von der ihrer mexikanischen Brüder unterschied. Als die Azzies in Texas einmarschierten, verschlechterten sich die Beziehungen von kühl-neutral zu geradezu feindselig. In der Angst, das nächste Ziel der Kriegslist der Azzies zu werden, taten sich die Pueblos mit der CAS zusammen, eine Allianz, die bis heute Bestand hat.

> Masau´u

> Seit neuestem sorgen die Yaqui in der Pueblo Nation für Unruhe. Obwohl sie kein Mitglied der „Familie“ der Pueblo-Stämme sind, lebten die Yaqui ursprünglich in Süd-Arizona und Nord-Mexiko und siedelten dann nach dem Vertrag von Denver in den Pueblo Corporate Council um. Die Yaqui leben hauptsächlich in der Umgebung von Phoenix und sehen sich danach, ihr altes Heimatland (irgendwo südlich von Tucson) von Aztlan zurückzubekommen. Der Vorstand hat ihrem Begehren jedoch nicht nachgegeben; Pueblo ist durch die Übernahme von LA schon überbeansprucht und besitzt nicht die Mittel, um einen offenen Krieg mit Aztlan zu riskieren. Viele Yaqui haben die Sache deshalb selbst in die Hand genommen und Guerilla-Gruppen gebildet, um über die Grenze zu gehen und die aztlanischen Streitkräfte um Tucson, Nogales und Sonoita zu schikanieren.

> MC Jammer

> Die Yaqui sind ein ungewöhnliches Volk. Sie traten schon vor Jahrhunderten zum Katholizismus über, als Mexiko noch eine spanische Kolonie war. Sie haben einige praktizierende Schamanen, die eher Idolen als Totem folgen und dabei sowohl katholische Riten als auch schamanistische Praktiken in ihre magischen Rituale einbeziehen.

> Holly

Anglo-Amerikaner

Schon bevor Pueblo Los Angeles annektierte, lebten viele Anglos von völlig unindianischer Abstammung im Council. Einige davon lebten in der östlichen Hälfte von New Mexiko und weigerten sich nach dem Vertrag von Denver, dort wegzuziehen. In den 2030er Jahren flohen noch mehr Anglos hierher, als Aztlan in San Diego und El Paso einmarschierte. Als Pueblo Südkalifornien annektierte, stieg die Anglo-Bevölkerung jedoch sprunghaft an.

Durch einen solchen Zuwachs von Anglos im Corporate Council fühlen sich viele Pueblos alarmiert. Vor der Annexion waren sie für die Wahlen keine Gefahr. Nach der Annexion stellen die Anglos nun mehr als vierzig Prozent

der Gesamtbevölkerung. Während die meisten momentan nur bedingte Anteile ohne Wahlrecht besitzen, werden sehr viele in einem Jahr zu vollwertigen Wählern und erschaffen so einen beträchtlichen Wählerblock, der den Hopi und Zuni Paroli bieten kann.

> Vorurteile gegen Anglos sind in Pueblo weitaus weniger verbreitet als in den anderen Native American Nations. Viele Pueblos erinnern sich an die Unterstützung, die sie von ihren Arbeitgebern in Arizona und New Mexico erhielten und sind deshalb eher geneigt, Nicht-Eingeborene zu akzeptieren.

> Wawaru

> Nicht alle Pueblo-Stammesleute teilen diese Einstellung. Manche haben sich entschieden, die Dinge in die Hand zu nehmen und einen Anti-Anglo-Polclub namens Nataska gegründet. In der Mythologie der Pueblo waren die Nataska schreckliche Monster, die die Soyoko darin unterstützten, ungezogene Kinder zu bestrafen. Das Ziel der Nataska ist es, hohe Anführer der Anglos zu bedrohen und zu schikanieren und die anglo-amerikanische Bevölkerung einzuschüchtern, besonders im seit kurzem besetzten Südkalifornien, um sie an ihren „Platz“ in den Angelegenheiten der Pueblos zu erinnern.

> Socio Pat

> Die Bedrohung durch die Nataska hatte bereits einen unbeabsichtigten Nebeneffekt: sie hat die wachsende Beliebtheit des Humanis Policlubs in LA gefördert. Die Beliebtheit von Humanis befand sich dank der SURGE-Welle, die Los Angeles traf, schon im Aufschwung. Das Auftauchen der Nataska hat jedoch noch mehr Leute in Humanis' vermummte Arme getrieben. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis diese beiden Gruppen zusammenprallen.

> Windtree

Der Vorstand

Die obersten Funktionäre des Pueblo Corporate Council, der Vorstandsrat besteht aus zwölf Leuten, die für die Verwaltung Pueblos verantwortlich sind. Sie betreiben nicht nur Politik, der Vorstand wählt außerdem den Präsidenten und die verschiedenen Personal-, Abteilungs- und Regional-Vizepräsidenten.

Nach Estefans unglücklichem Tod hat der nächste Senior-Direktor Miguel Lusie´dzil (ebenso wie Estefan ein Zuni) die Position des Vorstandsvorsitzenden eingenommen. Da sie wegen des jungen Alters von Estefans Protege Antonio Popé Zweifel hatten, wählten die Teilhaber von Pueblo kürzlich Carlos Pomodre, um den freien Platz im Vorstand auszufüllen. Das Witzige an Pomodre ist, dass er einer der wenigen stammeslosen Indianer in Pueblo ist; Pomodre behauptet, vom Stamm der Jemez zu kommen, der in den Umerziehungslagern ausstarb. Es wird interessant sein, wie sich seine Anwesenheit im Vorstand auswirkt.

> Bei all dem internen Gerangel und den Machtverschiebungen beginnen die verschiedenen Parteien alle, sich nach Unterstützung von außen umzusehen. Ich habe gehört, dass der arme Antonio, den man draußen in der Kälte stehen gelassen hat, eine Audienz bei Ghostwalker verlangt hat.

> Masau´u

> Da denkst du falsch, Bony One. Meine Kontakte in Phoenix haben unseren Antonio beim Mittagessen mit niemand anderem als Richard Villiers persönlich gesehen.

> Sotungtaka

Die Kachina-Gesellschaft

Offiziell gibt es im Pueblo Corporate Council keine Staatsreligion, aber wenn ihr mich fragt, ist die Kachina-Gesellschaft verdammt nahe dran. Ursprünglich war die Kachina-Gesellschaft eine ererbte Gruppe, die sich der Erhaltung der Kultur des Südwestens gewidmet hatte und hat sich daraus in die Rolle des spirituellen Beraters der Hopi und Zuni und de facto des ganzen Councils hineinentwickelt.

Obwohl die meisten Hopi und Zuni regelmäßig an den Zeremonien der Kachina-Gesellschaft und ihren anderen Aktivitäten teilnehmen, beträgt die tatsächliche Anzahl ihrer Vollzeit-Mitglieder nur einige hundert. Die meisten Mitglieder sind mundan; selbst viele der Zeremonientänzer, von denen die meisten eine wichtige Rolle in den Zeremonien oder der Führung einnehmen.

> Manche rituellen Zeremonien der Kachina-Gesellschaft dienen als magische Rituale, obwohl die die Magie anders als andere Zeremonien amerikanischer Ureinwohner kanalisieren. Ich hatte einmal die Gelegenheit, bei einer zuzusehen, als ich gerade Nachforschungen anstellte. Während der Zeremonie vollführte einer der Schamanen, wie mein Führer mir sagte, ein Ritual der Anrufung, um die Kachinas zu sich zu rufen. Anders als bei anderen Stammesritualen, bei denen sich die Geister physisch in der Welt materialisieren, besetzte der Kachina den Schamanen und erzwang eine physische Verwandlung. (Ich glaube, diese Technik wurde kürzlich von Metaphysikern als Absorption identifiziert).

> Holly

Wie Pautiwa bereits eher erwähnte, denken viele Eingeweihte, es gebe einen inneren Kreis von etwa zwölf Älteren, die die Soyoko genannt werden und hinter den Kulissen die Fäden ziehen. Offenbar haben sie einen kleinen Geheimbund der besten Decker Pueblos fest an sich gebunden, damit sie den tieferen, dunkleren Geheimnissen des Pueblo-Gitters auf der Spur bleiben.

> Die Besetzung der Soyoko besteht ausschließlich aus Männern, ebenso wie die Älteren der Kachina-Gesellschaft. In letzter Zeit gab es jedoch Unstimmigkeiten in Bezug auf die Rangordnung, als Schamaninnen und Zeremonientänzerinnen darum gebeten haben, in die höheren Kreise aufsteigen zu dürfen. Obwohl die Gesellschaft bisher alles in fester Kontrolle hat, wächst die innere Zwietracht.

> Horo Mana

Die Koshari

Jede Gesellschaft hat ihre zwielichtigen Elemente und die Pueblo machen da keine Ausnahme. Obwohl sie es nicht gerne zugeben, haben die Pueblos ihren hauseigenen Mob, die Koshari. Benannt nach den groben Clowns in den Zeremonientänzen der Kachina, verfolgen die Koshari ihre Ursprünge bis zum Krieg der SAIM und der Kachina-Gesellschaft zurück. Während der Kriegsbewegung zog die Kachina-Gesellschaft in ihrem Kampf gegen die USA

viele Unruhestifter an. Nach der Gründung des Corporate Council waren einige von ihnen dennoch zu aufgebracht, um in der neuen Ordnung zu leben, traten in den Untergrund des organisierten Verbrechens und gründeten somit die Koshari.

Heutzutage sind die Koshari vorherrschend in Albuquerque, Phoenix und dem Pueblo-Sektor in Denver. Getreu ihrer Namensgebung haben sich die Koshari auf das Lastergeschäft spezialisiert: BTLs, Drogen, Prostitution, Glücksspiel, all das Zeug. Und wie die Syndikate, die wir alle kennen und lieben, haben auch die Pueblo-Gangster die Muskeln und das Chrom, um jedem die Beine zu brechen, der es wagt, ihr Angebot abzulehnen.

> Muskeln, Chrom und außerdem Mana. Die Koshari rekrutieren viele Schamanen in ihren Mobs, besonders solche, die urbanen und Diebestotems folgen. Waschbär, Ratte und Rabe sind unter den Koshari-Schamanen die verbreitetsten Totems. Einige Koshari-Mobs in Phoenix beschäftigen auch Iltis-Schamanen als Attentäter und magische Killer, um sich um besonders lästige Feinde zu kümmern.

> Siynagephoya

> Die Koshari streben schon seit einiger Zeit danach, ihren Einfluss auszudehnen. Seit der Annexion von Los Angeles greifen die Koshari auch Mafia- und Triaden-Gruppen an und haben es sogar geschafft, ein Stück aus dem nördlichen Pasadena-Bereich für sich herauszuschlagen. Ein weiteres Ziel ist Denver, wo die Koshari bereits versuchen, ihren Einfluss über den Pueblo-Sektor hinaus auszudehnen - besonders in die Sektoren der CAS und UCAS. Außerdem haben die Koshari einige Zeit um Gebiete in Las Vegas gekämpft, aber der Würgegriff, in dem die Mafia diese Stadt hält, war bisher zu stark, um dort eine Operationsbasis aufzubauen.

> Sotungtaka

INTERESSANTE ORTE

Ort, die man besuchen muss, Dinge, die man sehen muss, Leute, die man treffen muss. Hier kommen ein paar der wichtigen Schatten-Hotspots in Pueblo.

Santa Fe

Als Hauptstadt des PPC hat Santa Fe einen Ruf als „Wall Street des Südwestens“ erhalten. Der Rat hält Vorstandssitzungen im Gouverneurspalast ab, während das ehemalige Hauptverwaltungs-Gebäude von New Mexico am Paseo de Peralta in eine Aktienbörse umgewandelt worden ist. Santa Fe war normalerweise ein verschlafenes Städtchen, bis diese ganze Cajeme-Kachina-Gesellschaftsgeschichte aufkam. Die meiste High-Tech-Forschung findet weiter südlich in Albuquerque statt, daher war Santa Fe früher nicht gerade ein Anziehungspunkt für Schattengeschäfte. Das ist jedoch vorbei.

> In letzter Zeit schnüffeln Aztlan-Agenten rund um Santa Fe herum, in der Hoffnung, die gegenwärtigen politischen Spaltungen zu ihrem Vorteil nutzen zu können. Wenn es euch egal ist, wessen Hände ihr schüttelt, die Bezahlung ist überdurchschnittlich hoch.

> Cucaracha

Los Alamos

Etwa 30 Kilometer nordwestlich von Santa Fe gelegen, war diese Stadt einmal die Heimat des Los Alamos National Laboratory, wo die früheren Vereinigten Staaten nach dem 2.

Weltkrieg Forschungen mit Atomwaffen durchführten. 2014 sahen sich die USA gezwungen, Los Alamos aufzugeben, als Redondo Peak ausbrach und Howling Coyotes Kriegserklärung an die Vereinigten Staaten bekräftigte. Der daraus resultierende Ascheregen hat Los Alamos in eine Geisterstadt verwandelt, eine Totenstadt, die in der Asche von Redondo begraben liegt.

> Begraben vielleicht, aber ich glaube nicht, dass Los Alamos völlig tot ist. Offenbar haben die Pueblo heimlich die Labors von Los Alamos ausgegraben und die Atomreaktoren reaktiviert. Ich weiß nicht, was die Pueblo vorhaben, aber bis jetzt wurden keine Atomwaffentests in Pueblo festgestellt, weder ober- noch unterirdisch. (Und auf dem heutigen Stand der Technik wäre es für Pueblo unmöglich, einen Test vor anderen zu verbergen.)

> Geiger

> Der gesamte Astralraum um Los Alamos und Redondo Peak ist ein unheimlicher Ort und anders als die mundane Welt überhaupt nicht unbewohnt. Die Hintergrundstrahlung ist sehr hoch und es gab schon mehrere spontane Manifestationen von Salamandern, den Naturgeistern der Flammen. Schlimmer noch, viele dieser Salamander sind verformt und verzerrt, wahrscheinlich wegen all der nuklearen Forschung, die in Los Alamos betrieben wurde. Die Anwohner nennen diese Geister Nuke Spirits, denn sie lassen Geigerzähler und andere Strahlungsmessgeräte ausschlagen, wenn sie sich materialisieren.

> Karuna

Albuquerque

Albuquerque ist die technologische Hauptstadt Pueblos. Hier findet die meiste Forschung und Entwicklung in Pueblo statt, nicht nur im Bereich Matrix-Technologie, sondern auch in den Sparten Flugzeug-Bordelektronik, Solarenergie und Laser. Die fortschrittlichste Forschung wird im Osten in den Sandia Labors betrieben. Sandia war früher ein staatliches Labor der USA, in dem atomare Forschung durchgeführt wurde, aber die Energiebehörde privatisierte die Labors nach dem Kalten Krieg und richtete ihren Fokus auf die Computer- und Elektronik-Entwicklung aus.

> In der physischen Welt in Sandia einzusteigen ist genauso schwierig wie Pueblos Gitter in der Matrix zu hacken. Hier gibt es die meiste Computerforschung der Pueblo-Nation und die Geheimnisse werden sehr eifersüchtig vor Außenstehenden gehütet.

> Dojjen

> MCT, Novatech, Renraku und Cross besitzen alle regionale Niederlassungen in Albuquerque, aber nur wenige Fabriken oder Forschungslabors. Die Pueblo vermuten, dass die Kons diese Niederlassungen hauptsächlich dazu benutzen, technologische Entwicklungen Pueblos auszuspiionieren, aber ihre Untersuchungen haben bisher nichts Verdächtiges ergeben.

> Silk

Der andere bedeutende Ort von Interesse in Albuquerque sind die Kirtland Aeronautical Laboratories, die südöstlich von Downtown, in der Nähe des internationalen Flughafens von Albuquerque liegen. Ursprünglich war dies ein Luftwaffenstützpunkt, der zur US Air Force gehörte, doch Pueblo wandelte ihn in eine Luffahrt-Forschungs- und

Fertigungsanlage um. Das Ergebnis war, dass Pueblo zum führenden Entwickler in der Luftfahrt unter den Native American Nations wurde.

> Die Pueblo besitzen eine der hochentwickeltesten Luftwaffenabteilungen in Nordamerika, an die nur die UCAS und Aztlan herankommen. Außerdem verfügen sie über eine große Anzahl von Kampfdrohnen, dank ihrer fortschrittlichen Kenntnisse im Bereich Luftfahrt und Elektronische Kriegsführung. Das gleicht die Schwäche ihrer Bodentruppen wieder aus, die bei weitem unter Sollstärke liegen - besonders verglichen mit den nächsten Nachbarn, Aztlan oder der CAS.

> Josie Cruise

Gallup

Gallup liegt südwestlich von Albuquerque in der Nähe der Cibolawälder, die in den Mythen für den Ort der sieben Städte aus Gold gehalten werden. Heute ist es jedoch die Residenz der Kachina-Gesellschaft, wo sich der Großteil der Führungsspitze trifft und die meisten rituellen Zeremonien stattfinden.

Als ob die Intrige zwischen der Kachina-Gesellschaft und dem Vorstand noch nicht schlimm genug wäre, wird Gallup auch noch zu einem wunden Punkt in den Pueblo-Ute-Beziehungen. Sechzig Kilometer nordöstlich von Gallup liegt Chaco Canyon, wo sich die Ruinen einer Stadt befinden, die von dem alten Anasazi-Stamm erbaut wurde (nicht zu verwechseln mit diesen Piraten, die sich zur Zeit in der Mojave herumtreiben). Von Pueblo zum kulturellen Wahrzeichen erklärt, wurden die Ruinen bis zum letzten September weitgehend ignoriert, als Besucher anfangen, Visionen zu bekommen. Pueblo riegelte den Canyon sofort ab, während sich die Kachina-Gesellschaft dorthin begab, um die Sache zu untersuchen. Die Ute haben angeboten, manchmal sehr nachdrücklich, bei den Untersuchungen behilflich zu sein, aber die Pueblo haben sie immer wieder abgewiesen. Nun befürchten alle, dass die Ute beim nächsten Mal einfach einbrechen, ohne vorher zu fragen.

> Die Cibola-Region war schon immer eine Unruheherd zwischen Pueblo und Ute. Die Ute beanspruchen den Großteil vom Nordwesten New Mexicos und vom Nordosten Arizonas, aber viele heilige Ländereien der Hopi liegen dort, besonders das San Francisco-Gebirge, das Allerheiligste der Kachina-Gesellschaft. Die Gesellschaft ist verbittert durch den Streit und glaubt, dass die Ute sie fallenließen, nachdem sie Howling Coyote während des Großen Geistertanzes geholfen hatten.

> Masau´u

Ost Pueblo

Die Wüstengebiete östlich und südlich von Albuquerque sind weitgehend unbewohnt. Nur wenige Pueblo leben in den östlichen Wüstenregionen, da sie glauben, dass das Land „schlechte Schwingungen“ wegen all der dortigen Atomtests und des Uranabbaus abgibt. Die große Mehrheit der Einwohner sind Anglos, die sich weigerten, das Land zu verlassen, nachdem Pueblo dieses Gebiet im Vertrag von Denver beansprucht hatte. Da hier ohnehin nur wenige Pueblo leben wollten, hielt es der Council nicht für nötig, sie abzuschieben. Die meisten dieser Anglos leben in Kleinstädten in einem Gebiet, das von den Städten Santa Rosa, Tucumcari, Clovis, Elida und Fort Summer begrenzt wird.

> Angeblich betreibt Novatech eine seiner zwei Deltakliniken irgendwo da draußen in Ost Pueblo. Die meisten Leute glauben, sie befände sich irgendwo südwestlich von Santa Rosa, irgendwo zwischen Vaughn und Pastura.

> Scritti P

In den südlichen Wüstengebieten ist einiges in Bewegung, da die Azzies und Pueblo ihre Streitkräfte entlang der Grenze postieren. Die Azzies haben ihre Absicht klargemacht, ihren Sektor in Denver von Ghostwalker zurückzuerobern und der einfachste Weg nach Denver führt über die I-25, die geradewegs durch Albuquerque und Santa Fe verläuft.

> Zieht euch das rein. Schon mehrere aztlanische Schmuggler haben begonnen, eine Route zwischen El Paso und Denver einzurichten, um Waffen und Ausrüstung an Widerstandsgruppen in die Meilenhohe Stadt liefern zu können. Sie nennen sie die Fliegende Untertasse, da sie bei Roswell die Grenze kreuzt (was sich auf Azzie-Territorium befindet, für euch Alien-Trottel). Pueblo-Sicherheitskräfte haben bereits versucht, sie dichtzumachen, aber die Truppen sind dünn gesät, nun da sie auch noch LA abdecken müssen.

> Frohike

> Diese Kleinstädte sind wirklich unheimlich. Obwohl die Durchschnittsbevölkerung bei etwa tausend liegt, kann man immer ein paar Leute finden, die irgendwie exzentrisch sind. Ich weiß noch, wie ich einmal in einer Stadt an der I-40 anhielt, um einen Happen zu essen. Ich ging in einen Imbiss und die einzige weitere Person dort war ein alter Mann, der hinter dem Tresen über sein Essen gebeugt saß. Ich setzte mich ein paar Stühle weiter hin und wollte gerade einen Becher Soykaf bestellen, als er sich plötzlich umdrehte und mich anbrüllte: „Passen die Worte RUHIG und MORD zusammen? RUHIG? MORD!“ Dann, so plötzlich wie er mich angeschrien hatte, wandte er sich wieder seinem Essen zu. Ich ließ den Soykaf aus und hielt nicht eher an, bis ich in Albuquerque war.

> Evil Ethyl

Trinity

Der Ort Trinity, Ort der ersten Atomexplosion, liegt genau südlich von Albuquerque, nicht mehr als 50 Kilometer von der aztlanischen Grenze entfernt. Wahrhaftig mitten im Nichts, wurde Trinity bis vor kurzem für gewöhnlich von allen gemieden. Vor einiger Zeit tauchte ein Kult im Südosten Pueblos auf, der die Atomic Kiva nennt. Hauptsächlich aus Zunis, Lagunas und einigen Anglos bestehend, folgt der Kult einem wahnsinnigen Laguna-Schamanen, der als Sejuaro Protonés bekannt ist und der behauptet, dem Totem Atom zu folgen. Der Kult hat bereits mehrere Rituale in Trinity durchgeführt und ist auch in Vaughn, wo die USA früher eine Atommüll-Aufbereitungsanlage unterhielten und in Pagate gesehen worden, einer ehemaligen Uranmine auf halber Strecke zwischen Albuquerque und Gallup.

> Die Atomic Kiva hat auch schon südlich der Grenze zu Aztlan für Ärger gesorgt, in White Sands, Las Cruces und Carlsbad. Das Hauptproblem, das sie mit den Azzies hatten, ist unbefugtes Betreten, besonders rund um die früheren Raketenbasen in White Sands. Außerdem haben sie in den Kavernen von Carlsbad Unruhe gestiftet, wo die USA unterirdische Atomtests durchführten, indem sie versuchten, Felsbrocken aus der Höhle zu entfernen.

> Omicron

Phoenix

Als größte Stadt Pueblos bis zur Annexion von Los Angeles ist Phoenix das Herz der Handwerksindustrie Pueblos. Während Santa Fe den Geschäftsplan entwirft und Albuquerque für das Design zuständig ist, findet die meiste Massenproduktion in Phoenix statt.

> Auch wenn die Pueblo ihre meiste Forschung in Albuquerque durchführen, so betreiben sie auch in Phoenix ein wenig Forschung. Das meiste davon beschäftigt sich mit der Infrastruktur, auf der das Gitter von Pueblo basiert: Telekommunikation und Industrieelektronik. Novatech besitzt ein paar Werke in Phoenix, die anwendungsspezifische Hardware und Industriekontrollelemente erforschen. Auch Cross unterhält hier einige Büros, die jedoch fortwährend von Novatech und ansässigen Elektronikherstellern aus Pueblo schikaniert werden.

> Desert Cat

> Nördlich von Phoenix gibt es Schmuggelgeschäfte auf niedrigem Level, im Gebiet von Flagstaff. Flagstaff liegt genau auf der Grenze zwischen Pueblo und Ute, und Schmuggler aus Pueblo, die Chips und Schmuggelware nach Las Vegas bringen, kommen öfters durch Flagstaff. Nun jedoch, da die Spannungen zwischen Pueblo und Ute zunehmen, haben Ute-Grenzpatrouillen die Sicherheit in der Flagstaff-Region erheblich verstärkt.

> Wawaru

In den südlichen Ausläufern des Phoenix-Sprawls, jenseits von Tempe liegt der South Mountain Park. Das Bemerkenswerte an diesem Naturschutzreservat ist, dass es dort eine aktive Goldmine gibt, die noch immer von Pueblo betrieben wird. Als Pueblo die Kontrolle über Phoenix übernahm, wurden die Bergbau-Aktivitäten drastisch heruntergeschraubt, wobei man in einigen Fällen zu traditionellen Bergbau-Methoden, die wenig Technik benutzten, zurückkehrte. Obwohl sie für die Öffentlichkeit geschlossen ist, bringt die Mine noch immer den regelmäßigen Goldnachschieb ein.

> Die South Mountain Goldmine ist eigentlich eine Hütte der Pueblo zur Artefaktherstellung, wo Pueblo-Schamanen Gold, Silber und Türkise zu Metall- und Mineral-Radikalen verarbeiten. Darum ist der Park auch für die Öffentlichkeit geschlossen, nicht nur, um Wilderer davon abzuhalten, sich an der Goldader zu vergreifen, sondern auch, um Verzauberungstechniken der Pueblos vor unwillkommenen Spionen zu schützen. Die Pueblo nehmen ihre Verzauberungen hier sehr ernst, daher ist das Gelände gut bewacht.

> Ambril

> Irgendetwas Seltsames geht dort in den Minen von South Mountain vor sich, da bin ich sicher. Ich kenne einen Rigger, der einen Abstecher in das Gebiet machte und verglich die Notizen mit den Frachtpapieren, die ich aus dem Gitter von Phoenix „gezogen“ hatte. Selbst mit den primitiven Bergbau- und Läuterungstechniken, die die Pueblo-Verzauberer benutzen, sollte die Produktivität viel höher sein als das, was die Mine tatsächlich liefert. Die Pueblo müssen einige der Radikale an einen anderen Ort transportieren, aber ich weiß nicht, wohin.

> Horo Mana

> Ich kann dir sagen, wohin: in den Osten, in die CAS. Jeder weiß, dass Pueblo und die CAS gut befreundet sind, was einem gemeinsamen Feind im Süden zu verdanken ist. Pueblo schickt die Radikale nach Osten an konföderierte Kampfmagier und erhält im Gegenzug konföderierte Waffen und Munition.

> Mojo Pojo

> Du so dermaßen dämlich. Die Pueblo brauchen keine CAS-Waffen; ihre eigenen sind schon gut genug. Was die Pueblo brauchen, sind Truppen, aber ich glaube nicht, dass sie deswegen die CAS-Armee über die Grenze rollen lassen, oder?

> Diamondback

> Vergesst mal die CAS-Geschichte. Auch ich habe die Ungleichheit zwischen Produktion und Ausbeute bei South Mountain bemerkt, aber ich habe eine andere Geschichte für euch: die Ungleichheit trat vor drei Jahren verstärkt auf, 2059. Im selben Jahr machte Arthur Vogel (ihr kennt ihn: dieser Zwergen-Öko-Anwalt, der in den UCAS Präsident werden wollte?) einen stillen, unangekündigten Besuch in Santa Fe und Abstecher nach Gallup und Tempe, um sich mit dem Vorsitzenden Estefan zu treffen. Ich gebe euch Brief und Siegel darauf, dass die Soyoko hinter den South Mountain Minen stecken und Vogel heimlich einen Anteil zur eigenen Verfügung zustecken.

> Mongwa

CALIFORNIA DREAMIN´

von Slave to the Beat

All die Blätter sind braun und der Himmel ist grau, aber ihr werdet es nicht warm und sicher haben, wenn ihr in LA seid. Eine Welle des Chaos ist über die Westküste hereingebrochen, als SURGE die Schönen von Los Angeles traf und der San Andreas-Graben beim Anblick des Halleyschen Kometen erzitterte. Das Beben öffnete die Gräber von Forest Lawn und Rose Hills und befreite die untoten Shedim aus ihrer Ruhestätte. Die Stadtälteren von Los Angeles sandten eine Bitte um Unterstützung aus und der Corporate Council antwortete. Schneller als man „Erwerbsübergang“ sagen konnte, annektierte der Pueblo Corporate Council Los Angeles und das San Bernardino Valley. Die Erdbeben mögen sich gelegt haben, doch die wahren Erschütterungen beginnen gerade erst.

Gefallene Engel

Wie also wurde aus dem Juwel Südkaliforniens eine Pueblo-Eroberung? Unsere momentanen Schwierigkeiten sind nur die Spitze des Eisbergs von siebzig Jahren fortwährenden Niederganges. Am Anfang standen die Rassenunruhen von ´92, nachdem man vier Cops auf Video gefilmt hatte, die einen Schwarzen zusammenschlugen und dafür suspendiert wurden. Dann ging Orange County 1995 aufgrund kommunalen Mismanagements bankrott und viele ansässige Firmen begannen, an Südkalifornien zu zweifeln.

Nach der Energiekrise 2001, als die Benzinpreise immer höher stiegen und ständige Stromausfälle den Großteil der Stadt im Dunkeln stehen ließen, änderten viele Konzerne ihre Meinung und zogen weg, um wettbewerbsfähig zu bleiben. 2022 erhoben wieder Rassenunruhen ihr grässliches Haupt, als die Goblinisierung kam, was die Stadtoberen dazu

zwang, den Teil von South Central abzuriegeln, den wir heute als El Infierno kennen. Sechs Jahre später zerstörte ein Erdbeben den Großteil des LAX-Flughafens und brachte Giftstoffe zum Vorschein, die zur vollständigen Schließung führten.

2046 brach eine Deckergang aus El Infierno in die Wahlcomputer von Sacramento ein und löschte die Ergebnisse der Gouverneurswahlen jenes Jahres, was eine landesweite Krise auslöste. Sacramento forderte, El Infierno zu durchkämmen, um die Verbrecher dingfest zu machen, doch wie immer wurde der Plan über Bord geworfen und die Jagd in ein massives Blutbad verwandelt. Beschämt von dem Fehlschlag (der wieder einmal einprägsam im Trid gezeigt wurde), ganz zu schweigen von den mageren Steuereinnahmen, um die sie die arme, nicht-extraterritoriale Bevölkerung Las schröpften konnten, benannte man in Sacramento Los Angeles und Orange County in den Greater Los Angeles Free Metropolitan District um. Oh, natürlich gab es eine große Show um die lokale Autonomie, doch trotz aller Absichten und Zwecke schrieb Sacramento LA ab und trennte es vom Rest Kaliforniens.

Lange Zeit folgten die lokalen Machthaber Sacramentos Führung und stritten ab, dass LA ein Problem hatte; hohe Mauern und noch höhere Vorurteile halfen, diese Probleme aus den Augen und aus dem Sinn zu halten. SURGE riss diese Vorteile jedoch nieder, während ein Erdbeben die Mauern niederriss. In ihrer Verzweiflung sandten die Stadtälteren einen Hilferuf aus und die Pueblo antworteten darauf.

> Die Parteilinie sagt, dass Pueblo LA bekam, weil sie die Schnellsten waren, aber die Realität ist etwas komplizierter. Trotz der großen Not der Stadt wollte niemand, der bei klarem Verstand war, dass Aztlan die Küste herauf nach LA geströmt käme. Die Ute mitz ihren Vorurteilen gegen Anglos waren genauso schlimm. Es war allgemein bekannt, dass die Pueblo im Allgemeinen etwas anglofreundlicher waren, außerdem besaßen sie eine Menge fortschrittlicher Computer- und ASIST-Technologie, die die Studios sich unter den Nagel reißen wollten. Als die Stadtoberen also um Hilfe riefen, riefen sie etwas lauter in Richtung Pueblo als zu anderen.

> Vox Umbrae

> Außerdem hat Pueblo nun mit der Aneignung von LA einen direkten Zugang zu den Märkten des Pazifik und in Übersee, was ein weiterer Vorteil ist.

> Alan

> Und wenn es stimmt, was Kaletaka sagt, dann wird die Aufmerksamkeit von Santa Fe und dem wachsenden Spalt zwischen dem Vorstand und der Kachina-Gesellschaft abgelenkt. Der beste Fall von „Wag the dog“, den ich gesehen habe, seit ein amerikanischer Präsident Luftangriffe auf dem Balkan anordnete, um die Aufmerksamkeit von einer nahenden Gerichtsanklage abzulenken.

> Nightstalker

Die Pueblo-Annexion hat jedoch Feinde auf drei Seiten geschaffen: Aztlan, Kalifornien und die Ute. Schroffe Worte und häufiges Säbelrasseln fand schon unter ihnen statt, doch niemand hat den Krieg erklärt - bis jetzt.

> Natürlich sind die Pueblo niemals besonders gut mit einem der drei ausgekommen. Kalifornier sind eine Bande von

Xenophobikern und misstrauen allen Fremden. Die anglofreundliche Einstellung der Pueblo hat sich noch nie mit der der Ute vertragen. Und die Azzies - tja, die sind nun mal Azzies. Muss man noch mehr dazu sagen?

> White Eagle

> Obwohl harsche Worte aus Sacramento kommen, ist das meiste davon nur Gerede, um die Öffentlichkeit zufriedenzustellen, besonders General Saito und seine Unterstützer von den Japanokons. Sacramento hat LA bereits abgeschrieben, es ist ihnen vollkommen egal, wenn Pueblo es sich unter den Nagel reißt. Während Gouverneur Whitman die Pueblo öffentlich attackiert, haben seine Schergen in Wahrheit hinter den Kulissen Gespräche mit ihnen geführt und ihnen dafür gedankt, Friedenstruppen einzurichten, die an die Pueblo-Botschaft in Chico-Oroville gebunden sind.

> Chico Man

> Die Annexion hat einen weiteren Keil zwischen die Pueblo-Ute-Beziehungen getrieben, die sich schon von Beginn an immer weiter verschlechterten. Glücklicherweise hatten die Ute ebenso wenig Erfolg bei der Eroberung der Mojave wie die Pueblo, daher dient die Wüste als eine Art Pufferzone, die Südkalifornien vor den Ute schützt. Außerdem waren die Milizen der Ute noch nie besonders stark.

Aztlan ist ein weiteres Thema. Nun mögen sie verwundet sein, aber sie werden schließlich zurückkehren. Die Azzies wollen es Ghostwalker so richtig heimzahlen. Manche Angelenos machen sich Sorgen, die Azzies könnten einen Angriff an zwei Fronten durchführen, indem sie gleichzeitig von San Diego aus die Küste herauffahren und über die I-25 kommen, um Denver zurückzuerobern.

> SFTS

> So wie die Azzies in Yucatan gebunden sind, würde ich darauf nicht zählen.

> MC Jammer

Ein Geschäft, das Sie nicht ablehnen können

Als Pueblo Los Angeles annektierte, schluckte es damit auch die Unterwelt von LA. Und gerade, als Pueblo begann, IPOs an ansässige Angelenos auszustellen, boxten sich die Koshari ihren Weg in die Szene. Deshalb ist nun ein Drei-Seiten-Krieg in der Unterwelt von LA im Gange, da die Mafia und die Triaden versuchen, ihre Besitztümer vor den Neuankömmlingen zu beschützen.

Die Mafia

Los Angeles war lange Zeit die Mafia-Hauptstadt der Westküste, doch durch die kürzlichen Ereignisse wurde das Syndikat in die Defensive getrieben. Die beiden bedeutendsten Familien in Los Angeles - die Larragas und die Gillespies - kontrollierten normalerweise den Großteil des Vertriebs von BTLs und CalHots. Der Niedergang und folgende Aufkauf vieler SimSinn-Studios durch die Pueblo hat jedoch den Löwenanteil dieses Markts fortgenommen und an die Koshari vergeben. Auch wenn sowohl die Larragas als auch die Gillespies andere Bereiche haben, auf die sie zurückgreifen können - nämlich die Erholungsindustrie und das Glücksspiel - war der Verlust eines bedeutenden Teils ihres Chipgeschäfts ein schwerer Schlag für sie. Die Mafia ist auf keinen Fall weg vom Fenster, doch ihre Vormachtstellung in LA ist ihnen nicht länger sicher.

> Die Larragas haben den Koshari geantwortet, indem sie den Kampf zurück nach Phoenix getragen haben. Als größte Stadt Pueblos vor der Annexion besitzt Phoenix auch den größten Anteil an Anglos in der Bevölkerung. Die Larragas haben erfolgreich in Tempe Fuß gefasst, doch die Koshari haben massiven Widerstand geleistet.

> Sun Devil

Die Triaden

Seit dem letzten Jahrhundert war LA stets Heimat vieler chinesischer Immigranten (ganz zu schweigen von den Koreanern, Vietnamesen und vielen anderen) - nicht nur in den Innenstadt-Bezirken in der Nähe der Hill Street, sondern auch in vielen abgelegenen Vorstädten wie Torrance, San Gabriel und Monterey Park. Nach dem Erwachen kämpften die Triaden mit der Yakuza um die Kontrolle über Chinatown, doch die Yaks konnten den magischen Vorteil der Triaden nie überbieten (das, sowie die Tatsache, dass die meisten in LA lebenden Asiaten die Yaks hassten). Als die Kaiserlichen Marines zum ersten Mal vor einiger Zeit den Fuß auf San Francisco setzten, entschieden sich die Yaks, ihre Verluste abzuschreiben und zur Sicherheit der Bay Area zu flüchten.

Die Triaden in Los Angeles konzentrieren sich in erster Linie auf den Schmuggel (besonders mit magischen Gütern), Hehlerei und Schutzgelderpressung, womit sie die traditionelleren „Laster“ der Mafia überließen. Während ihre Interessen nicht direkt denen der Koshari entgegenlaufen, hat die Anwesenheit eines anderen magischen Syndikats in LA die Triaden sehr gebunden. Zwischen den Triaden und den Koshari sind bereits einige Kämpfe ausgebrochen, ein Wettbewerb magischen Kräftemessens, bei dem ziemlich angegeben wird.

> Die Triaden in Monterey Park und San Gabriel haben einen interessanten neuen Aspekt ihrer Schutzgelderpressungen entdeckt - das Angebot von Schutz für Gräber! Viele chinesische Anwohner fürchten, dass die Shedim, die sich im Rose Hills Memorial Park herumtreiben, wo viele Chinesen begraben sind, die Leichname ihrer Verwandten und Vorfahren in Besitz nehmen könnten. Sie haben sich an Geomanten der Triaden gewandt und um die Segnung von Grabstätten gebeten, in der Hoffnung, ihr Feng Shui möge diese untoten Geister abwehren.

> Digger

> Einige Triaden-Gangs haben ein direkteres Interesse an den Shedim, indem sie hoffen, die Geister zu binden und sie anderswo als billige Arbeitskräfte zu verkaufen. Eine Gang, die Twenty-Eight Hands, hat ein Kopfgeld auf die Ergreifung eines „lebenden“ Shedim zur eigenen Erforschung und Analyse in den Schatten von LA ausgesetzt.

> Lo Fu Chee

Hurra für Hollywood

Wenn Los Angeles nun ein solch verfaultes Höllenloch ist, dass Kalifornien es vom Rest des Staats trennte, warum sollten dann die Pueblo, die wie die meisten Anglos doch nur von der Profitgier getrieben werden, dann dort einmarschieren wollen? Da genügt ein Wort: SimSinn. Das Erdbeben, das den Großteil von Pasadena und Hollywood verwüstete, trieb viele Studios in den Ruin, was Pueblo ausnutzte, indem es sie aufkaufte.

Von allen Stadtteilen von Los Angeles spürt man die Präsenz Pueblos am deutlichsten in den ehemals abgeriegelten Studiobezirken. Die Pueblo kauften

Amalgamated Studios auf, wodurch sie nicht nur die Kontrolle über die Studio City SimSinn-Studios erhielten, sondern auch über die Fun City-Themenparks und einen guten Batzen der Audio/Trideo-Programme Nordamerikas. Der Hauptkonkurrent von AS, Affiliated Artists, ist vom Einfluss Pueblos unberührt geblieben. Als neu eingebürgerte Bürger Pueblos dürfte es ihnen jedoch schwerfallen, den Alleingang zu wagen.

> Für die Pueblo war Amalgamated Studios schwerer zu verdauen, als sie dachten. Schon vor der Übernahme hatte AS Probleme mit internen Zersplitterungen - im Besonderen mit LivingWord Productions, einer Abteilung, die religiöse SimSinns und Trideos produziert. Kürzlich unternahm Buna Chima, die Abteilungsleiterin von LivingWord, mehrere Reisen nach Nashville, um sich mit Execs von TriVol Technologies zu treffen, einer aufstrebenden Unterhaltungsfirma der CAS. Die Gerüchteküche besagt, dass Buna innerhalb eines Jahres den Sprung zu Music City machen wird und LivingWord dabei mitnehmen wird. Und da TriVol noch nicht groß genug ist, um es im Sitzungssaal mit einem Giganten wie Amalgamated aufnehmen zu können, werden euch in den Schatten von LA schon sehr bald ein paar Johnsons mit Südstaaten-Akzent begegnen.

> Kidd Trideo

> Maureen Skogan, die Oberhöncho von Affiliated hat mit Klauen und Zähnen gegen die Pueblo gekämpft. Sie hat bereits einige Runner angeheuert, Amalgamateds Studio-Aufnahmen zu sabotieren. Im Gegenzug haben die Pueblo andere Runner angeworben, um die Spitzentalente von Affiliated wegzufangen.

> Daredevil

> Amalgamated und die Pueblo sind nicht Skogans einziges Problem. Als in Chicago die Containment Zone ausgerufen wurde, kamen viele Chicagoer SimSinn-Studios wie Truman Technologies und Brilliant Genesis nach Los Angeles und wurden schließlich von Affiliated geschluckt. Nun, da Chicago seit fast vier Jahren bugfrei ist, bekommen jedoch viele dieser Leute aus dem Mittelwesten plötzlich Heimweh (oder halten Skogans Tyrannei nicht mehr aus). Daniel Truman, der Leiter von Truman Technologies hat davon gesprochen, nach Chi-Town zurückzukehren, doch jeder weiß, dass er das nicht allein schaffen kann. Ich schätze, er findet in den Schatten ein wenig „Hilfe“ für seinen Ausbruch.

> Studio Tech

UCLA

Die University of California at Los Angeles liegt westlich der Studio-Bezirke, zwischen Beverly Hills und Santa Monica. Als eine der erstklassigen Universitäten Nordamerikas ist die UCLA aufgrund ihrer Kurse in Medizin, SimSinn und Thaumaturgie anerkannt. Außerdem ist sie für die magischen Kriege mit der USC (der University of Southern California in Downtown LA) berüchtigt, die die Manosphäre rund um Santa Monica schon lange vor dem sogenannten „Jahr des Kometen“ verzerrt hatten.

> Das Erscheinen des Kometen und die Wirkungen, die er auf die weltweite Manosphäre hatte, verschlimmerte die Situation in LA sogar noch. LA wurde von SURGE viel schwerer getroffen als viele andere Orte in Nordamerika und LA hatte mehr Probleme mit Shedim, die Besitz von Leichen ergriffen, als jeder andere Sprawl in Nordamerika

außer Vancouver und DeeCee. Viele Theoretiker geben den Magierkriegen die Schuld daran, die Wirkungen zu verstärken.

> Little Lulu

> Wenn ihr jemals den Auftrag habt, Studenten von der UCLA zu „rekrutieren“ oder die fortgeschrittene Forschung zu „inspizieren“, dann seid ihr gut damit beraten, eure Magier zu Hause zu lassen. Die Manastürme haben jegliches Sprücheschleudern gefährlich gemacht und die Effekte Wilder Magie machen es einem ausgerissenen Geist viel einfacher, spontan zu erscheinen und euch den Tag zu versauen.

> Student Prince

El Infierno: Die Hölle auf Erden

El Infierno - auf Deutsch auch bekannt als „Hölle“. Eine ziemlich passende Beschreibung dieses Ortes. Bestehend aus den ehemaligen Vierteln Compton, Hawthorne und Gardena, wurde der Bezirk als Absperrmaßnahme wegen der Aufstände, die aus der Panik über VITAS-II resultierten, eingemauert. Seitdem regiert in El Infierno das Chaos, da verschiedene Gangs in dieser verkommenen Zone um die Macht kämpfen.

Als das Erdbeben die Mauern um El Infierno niederriss, strömten seine verzweifelten Bewohner in Scharen heraus

und durchstreiften die Innenstadt von Los Angeles in einer Plünderungs- und Zerstörungssorgie, die man seit der Barbareninvasion von Rom nicht gesehen hatte. Dann kam Pueblo und stellte die Ordnung in den Randbezirken wieder her - aber nicht in El Infierno selbst. Wie seine Vorgänger hat Pueblo entschieden, die beste Antwort auf El Infierno sei Absperrung, diesmal jedoch mit Truppen statt Mauern.

> Ironischerweise ist die Gangaktivität in El Infierno gesunken, seit Pueblo einmarschiert ist, jedoch nicht wegen irgendwelcher friedensschaffender Maßnahmen. Nein, immer wenn ein Kampf in El Infierno ausbricht, sammeln sich die Pueblo-Soldaten, greifen jedoch nicht ein, bis sich der Staub gelegt hat. Dann sacken sie die Aggressoren ein - und verschiffen sie nach Alamogordo, um sie als Verstärkung entlang der aztlanischen Grenze zu postieren. Ohne Waffen. Innerhalb der Schussweite der Azzie-Patrouillen. So haben sie sich der schlimmsten Kriminellen entledigt, die übrigen Gangs haben den Wink schnell verstanden.

> Blood Prince

> Yeah, aber das bedeutet doch nur, dass jede Nacht ein Gangkrieg auf den Straßen im Gange ist.

> Scrambler

REPUBLIK QUÉBEC

> Während meiner Besuche in Québec bin ich ein paar Mal Bowser begegnet. Er ist schon sehr oft um den Block gelaufen und wenn er einmal von seiner Seifenkiste herabsteigt, sollte man aufmerksam zuhören, was er zu sagen hat. In der Republik Québec gehen in letzter Zeit einige drastische Veränderungen vor sich und ich kenne keine bessere Person, die uns einen Bericht darüber abliefern könnte, was dort geschieht.

> Captain Chaos

- übertragen: 14. August 2062 um 17:11:49 (PST)

von Bowser in Blue

Ich bin ein Anglophoner in Québec. Das bedeutet, ich bin ein englischsprechender Mensch in einem Land, in dem Französisch jahrzehntlang die einzige legale Sprache war.

Dieses Land ist und war immer eine andersartige Gesellschaft, schon lange bevor die Republik überhaupt denkbar war. Die französischsprachige Mehrheit fürchtete lange Zeit, dass der englischsprachige kulturelle Imperialismus eindringen würde und ihre Identität als Volk ausradieren würde. Dies hat Québec in die Isolation und die übermäßige Beschützung seiner francophonen Wurzeln und Kultur getrieben, so dass man sogar so weit geht, die Beziehungen zum Rest der Welt abzubrechen, nur um die eigene Individualität zu schützen.

Aber nun schüttelt der Bär aus den Bergen das letzte Bisschen Verschlafenheit von seinem langen Winterschlaf ab und wird von den ersten Sonnenstrahlen des kommenden Frühlings geblendet. Wir werden sehen, ob er weiter überlebt oder in seiner eigenen Höhle verhungert.

GESCHICHTE

Schon als Québec noch ein Teil Kanadas war, kämpfte es hart darum, seine francophone Natur zu erhalten. Was als harmlose Gesetze begann, um Verkehrszeichen französisch zu halten, kulminierte schließlich in einer Sezession vom Rest Kanadas. Im Oktober 2010 wurde aus der Provinz Québec die Republik Québec, die den Neuen Franc als eigene Währung annahm. Doch die Regierung ging zu weit und legte fest, dass die einzige legale Handelssprache von Québec Französisch sei.

> Zu weit? Leicht gesagt aus deiner Perspektive, Mr. Anglophone. Der erste Schritt zur globalen Konzernherrschaft ist es, alles konform zu halten - andersartige kulturelle Identitäten, Sprachen und ähnlich lästige Dinge halten uns davon ab, als gute Konsumdrohnen zu enden.

> Red Star

> Beim letzten Mal als ich nachgeschaut habe, gab das Display am Gemüsestand Infos zu den Produkten in über fünfzehn Sprachen aus. Wenn du mir weismachen willst, dass Québecs kultureller Nationalismus die Konzerne davon abhält, dich auszubeuten, dann hast du wohl einen kleinen Mann im Ohr.

> Perlman

Die Wirtschaft nahm ernsthaften Schaden, als aufgrund der Landesflucht vieler englischsprachiger Einwohner plötzlich ein Mangel an klugen Köpfen herrschte. Früher war

Quebec auf einen Blick

Bevölkerung: 10.467.000

Menschen: 78%

Elfen: 10%

Zwerge: 5%

Orks: 6%

Trolle: 1%

Andere: 0%

Pro-Kopf-Einkommen: 21.000 ¥

Geschätzte SINlose: 18%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 36%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 29%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 20%

Abitur-Äquivalent: 45%

Studiumsäquivalent: 28%

Weiterführende Abschlüsse: 7%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Französisch: 77%

Englisch: 42%

Währung: Neuer Franc (Nuyen wird auch akzeptiert)

Wechselkurs: 1 f = 0,5 ¥ (1 ¥ = 2 f)

Québec führend in der Software- und Elektronikindustrie, doch die Abwanderung fast eines Drittels der Bevölkerung setzte dem ein Ende.

Als die Metamenschenfrage aufkam, war die Regierung von Québec schnell bei der Hand, allen französischsprachigen Einwohnern erweiterte Rechte zuzusichern, welcher Rasse sie auch sein mögen. Dies verhinderte weitere kriechende Auswanderungswellen, doch die metamenschlichen Anglophonen hatten verloren ... zumindest, bis sie Französisch gelernt hatten.

Während der Rest von Nordamerika sich mit den Forderungen der amerindianischen Bevölkerung auseinandersetzen und ihnen riesige Landesteile überschreiben musste, blieb Québec stark. Die Aussicht, einen wahrhaft souveränen Staat für sich selbst zu erringen, lockte die Amerindianer der Republik, doch Versprechungen und Zugeständnisse brachten einen neuen Kompromiss zustande. Diese Zugeständnisse beinhalteten vollständige Extraterritorialität all ihrer Reservate, Steuerbefreiungen und extrem niedrige Preise auf Produkte und Leistungen der Regierung. Diese Deal reichte aus, um Rebellion innerhalb der amerindianischen Bevölkerung zu ersticken.

> Viele amerikanische Ureinwohner Québecs verließen das Schiff trotz der guten Konditionen und siedelten in den neu gegründeten Algonkian Council um.

> Cree Dog

Nun vor internen Konflikten sicher, arbeitete Québec unablässig an seiner Entwicklung, bis der Crash von '29 die Tertiärindustrie völlig zerstörte. Langsam baute sich die Republik wieder auf und richtete strenge isolierende Handelsgesetze ein, um ihre eigenen Interessen zu schützen. Besonders ein Konzern nutzte die harten Regeln Québecs gegenüber ausländischen Märkten zu seinem Vorteil: Cross Applied Technologies Corporation (CATCo). Anfang der 2050er Jahre hatte CATCo extraterritorialen Megakonzern-Status erreicht. Als Schoßriese der Republik erhielt CATCo unverschämte Freiheiten. Indem er die Seraphim benutzte, um sein Heimatland abzustecken und

Zeitleiste von Québec

31. Oktober 2010: Québec spaltet sich von Kanada ab und wird eine Republik.

7. Februar 2011: Französisch wird die einzige gesetzliche Handelssprache.

3. Mai 2011: Vieux Québec Riot brennt das Latin Quarter nieder.

27. Januar 2014: Der Vertrag von Kahnawake wird geschlossen, um die amerindianische Zwietracht auszuräumen.

1. Mai 2021: Das Gesetz über Gefährliche Parawesen wird verabschiedet.

28. Juni 2053: Cross Applied Technologies erreicht den AA-Status als extraterritorialer Konzern.

15. April 2060: CATCo erreicht AAA-Status und damit einen Sitz im Konzerngerichtshof.

1. Januar 2061: Die Démocrates Mondains werden zur neuen führenden Partei.

19. September 2061: Das Gesetz über Gefährliche Parawesen wird erweitert, um durch SURGE entstandene Spezies ergänzt zu werden. Drachen werden ausgenommen.

März 2062: Die Grenzen der Republik werden für Tourismus, Handel und Immigration weiter geöffnet.

Juli 2062: Englisch ist wieder für einen gewissen Zeitraum als Handelssprache gültig.

sich in die politische Szene einzumischen, machte sich Lucien Cross zu Québecs Schutzengel. Wie Aztechnology Aztlan hat, so hat CATCo nun die Republik Québec, jedoch zu einem geringeren Preis.

> Im Blick der Öffentlichkeit mag es wahrscheinlich nach wenig aussehen, doch Cross gehört Québec voll und ganz, Chummers.

> De la Rochelle

Aktuelle Politik: Wachablösung

Vom Beginn der Republik an wurden Englischsprachige als Bürger zweiter Klasse behandelt. Die Parti Québécois beherrschte die Regierung für fast fünfzig Jahre, vergab Privilegien an Französischsprachige und trieb das Land in die Isolation. Doch mit jeder Wahl wurde ihr Siegesvorsprung dünner. Langsam aber sicher lockerte sich ihr Griff und die Démocrates Mondains - eine Partei, die sich für die Öffnung der Grenzen für den internationalen Handel, die Lockerung der Bestimmungen bezüglich der Handelssprache und für die Gleichstellung der Englischsprachigen einsetzt - wurde stärker. Am 1. Januar 2061 zog die Parti Québécois in einer verzweifelten Publicity-Aktion die Wahlen um ein Jahr vor, doch die Démocrates Mondains führten in den Umfragen und errangen mit einem einzigen Sitz die Mehrheit.

> Für alle, die mit der Regierung von Québec nicht vertraut sind: mit seiner Stimme wählt man einen Abgeordneten (1 von 125) in die Nationalversammlung. Die Partei, die die meisten Abgeordneten in die Nationalversammlung bringen konnte, erringt damit die Mehrheit. Die zweithöchste Partei erhält das Ticket zur Opposition und die sonstigen Parteien dürfen zuschauen.

> Michael

> Bis jetzt zählte die Stimme nur, wenn man seine Identität in perfektem Französisch beweisen konnte. C'est bien le fun, hein? Natürlich haben die meisten Englischsprachigen inzwischen Französisch gelernt oder Geld für eine Chipbuche und Linguasoft investiert. Dadurch kamen eine Menge Stimmen gegen die Parti Québécois zusammen.

> Dub51

> Viele ausländische Konzerne haben ein gesteigertes Interesse daran, dass die Erfordernis des Französischen aus den Handelsbestimmungen entfernt wird und Québec

für den Handel geöffnet wird. Was glaubt ihr, wer die Démocrates Mondains unterstützt?

> Jean D'Armes

Die neue Regierung traut es Québec zu, auf dem internationalen Markt auf eigenen Füßen zu stehen, wie CATCo freundlicherweise gezeigt hat. Die physischen und virtuellen Grenzen Québecs werden geöffnet und Handelsbeschränkungen verschwinden allmählich. Es gibt bereits einen Deal mit den UCAS für niedrigere Zölle und Handelsbeschränkungen und ein provisorisches Abkommen mit Tir Tairngire, um Informationen und Technologien zwischen Cross' Niederlassungen in Québec und Tir Tairngire auszutauschen. Außerdem hat man angekündigt, dass bis zum Ende des Jahres den Nuyen den Neuen Franc als allgemeine Währung ablösen werde. Und Englisch werde bald als legale Geschäftssprache zurückkehren, neben Französisch.

> Was passiert mit den Neuen Francs, sobald der Nuyen wieder gilt?

> Lara

> Cross benutzt ihn schon als eigenes Konzernskript. Wenn der Nuyen offiziell wird, wird man alle verbleibenden Neuen Francs zu Cross zurückführen müssen. Clever, was?

> L'Aspirateur Conspirateur

Zum ersten Mal in der Geschichte hat sich das Machtgleichgewicht verschoben. Die Démocrates Mondains stellen nun ihre Sichtweise von Québec als einem Bären im Winterschlaf dar, der nun erwacht ist und auf den die große weite Welt wartet. Das macht einige Leute sehr froh und viele Leute sehr, sehr verärgert.

> Und viele Leute wie uns sehr, sehr begehrt.

> SMG Guy

> Trotz der hübschen Bilder, die die Newsnets von dem Übergang zeigen, erlebt Québec seit kurzem eine ungewöhnlich hohe Zahl von Autounfällen, Hotelbränden und Massenkarambolagen. Ganz zu schweigen von der schieren Menge an Grenzpatrouillendrohnen und Hauptquartieren „uneigennütziger“ Organisationen, die unschuldig plötzlich in Flammen aufgehen. Bei all der Gruppenbildung werden wir jetzt von allen gebraucht. Man kann in Québec keine tote Katze wegwerfen, ohne einen Shadowrunner zu treffen.

> Mac

DIE PARTEIEN

Wer hat die Güter, die Jobs und die Francs? Eure Johnsons finde“t ihr hier.

Démocrates Mondains

Präsidentin Hélène Bard (gesprochen “Bar“) ist die treibende Kraft hinter dem Plan der Démocrates Mondains, Québec zu öffnen, was sie als „Le réveil de l’ours“ (das Erwachen des Bären) betiteln. Ihre leidenschaftlichen Reden haben ihr öffentliche Unterstützung beschert, ihr jedoch auch unzählige Feinde gemacht. Vizepräsident Francois Lemay tritt ein wenig reservierter auf. Während viele denken, er sei ein schweigsames Schlitzohr, sind noch mehr eher geneigt, zu hören, was er zu sagen hat, als sich Bards dramatische und aufrührerische Ausführungen anzuhören.

> Was ihm genau in seinen kleinen Plan passt. Bard mag eine Idealistin sein, doch Lemay trägt die Verantwortung und erhält seine Befehle von jemand anderem, dem die Interessen Québecks am Herzen liegen. Unter seinem Anzug versteckt er wahrscheinlich Engelsflügel.
De la Rochelle

Maryse Chouinard und Jean-Louis Frenette jr., die Außenministerin und der Finanzminister sind kürzlich als diejenigen in die Schlagzeilen geraten, die die Veränderungen so sanft umgesetzt haben. Die Medien bringen täglich neue Berichte über ihre Fortschritte, um „loyale Québécois zu zeigen“. In Wirklichkeit warten sie jedoch nur darauf, dass einer oder beide in einen heftigen Skandal verwickelt wird, um dann als erster darüber zu berichten.

> Ihr könnt darauf wetten, dass die Parti Québécois ihr Bestes gibt, um diesen Medienschnüfflern dabei zu helfen, Skandale zu finden - echte oder erfundene - natürlich im Interesse der Öffentlichkeit.

> Lisa Diamond-Eyes

Parti Québécois

Joel Jénache, der abgesetzte Präsident kämpft hart gegen die Veränderungen, die die Démocrates Mondains durchgesetzt haben. Man hofft, Bards Partei zu einer baldigen Neuwahl zwingen zu können und hat den Druck an allen Fronten verstärkt. Die Kassen der Parti leeren sich nun, da so viele Shadowrunner angeheuert werden.

> Was bedeutet, dass auch die Démocrates mehr Runner zum Schutz ihrer Interessen anheuern. Tja, ein schlauer Runner könnte für beide Seiten arbeiten...

> Yojimbo

Die Parti sucht verzweifelt nach Verbündeten, musste jedoch feststellen, dass sie in der Vergangenheit ein paar Brücken zuviel hinter sich abgerissen hatte. Dies hat manche dazu gebracht, eine weniger radikale Position einzunehmen und den Versuch eines Mittelwegs zwischen der Parti und den Démocrates zu wagen. Jénache will damit jedoch nichts zu tun haben, weswegen manche schon davon flüstern, ihn von seiner Führungsposition zu entbinden.

Die kleineren Parteien

Drei weitere Parteien besitzen einen geringen aber spürbaren Einfluss in der Republik: die Grünen, die sich für Anglos einsetzen, die Alliance Francophone und die pro-metamenschliche Alliance Métahumaine.

Die Grünen und die Alliance Francophone sind bekannte Gegner. Die Grünen wurden zu neuem Leben erweckt. Unter der Führung des alternden Steve Castonguay sind sie die eifrigsten Verfechter der Pläne der Démocrates Mondains. Diese Unterstützung hat ihr Image zu dem einer sorgsam Gruppe gemacht. Die Alliance Francophone ist andererseits ziemlich feindselig. Ihr nationalistisches pro-französisches Parteiprogramm hat in den letzten Jahren viel Unterstützung verloren, was ihren radikalen Flügel im Untergrund, die Force Populaire zu extremeren Aktionen getrieben hat.

> Die Force Populaire hat sich zu einigen Anschlägen auf Cafés und Pubs mit englischen Menüs, Angriffen auf englischsprachige Aktivisten und anderen Terrorakten bekannt. Sie haben viele Skinhead-Kämpfer, die auf der Straße Ärger machen; außerdem sind sie für ihre Verbindungen zu den umherziehenden Biker gangs bekannt.
> Antifa

> Sie haben die öffentliche Meinung auf ihrer Seite. Trotz der Veränderungen hat die Mehrheit der französischsprachigen Bevölkerung starke Vorurteile gegen Englischsprachige. Wer also Englisch in der Öffentlichkeit spricht, tut dies auf eigene Gefahr.

> Lingua Franca

> Dafür, dass sie so friedliche Leute sind, haben die Grünen recht wenig Skrupel, „Hilfe von außen“ anzuheuern, um sich um ihre Konkurrenten oder besonders lautstarke Gegner zu kümmern.

Lisa Diamond-Eyes

Die Alliance Métahumaine ist eine Gruppe von Unruhestiftern, für gewöhnlich der Erste am Lobby-Tisch und verantwortlich für viele Bürgerdemonstrationen für die Rechte der Metamenschen. Sie hatten alle Hände voll zu tun, als sie während des Aufruhrs im letzten Jahr all die SURGE-Wechselbälger beschützen wollten und sind sogar soweit gegangen, in einigen Vierteln „Gruppen zur Verteidigung der Gemeinde“ zu gründen.

> All diese Randgruppen sind die Geschenke von Shadowruns. Vergesst die Sprengung von Forschungsabteilungen; es ist viel verträglicher, einfach eine Organisation zu zerstören oder „unwiderlegbare“ Beweise zu erbringen, dass das neue Aushängeschild der anderen Partei wirklich Waisen auf dem Schwarzmarkt verkauft.

> CASper

> Ein guter Weg, wenn man überhaupt kein Gewissen mehr hat.

> Lisa Diamond-Eyes

Cross

Der Patriotismus reicht sehr weit, besonders wenn er von jemandem mit Luciens Charisma betrieben wird. Die Unterstützung für Cross verliert jedoch an Stärke,

da sich die politische Landschaft ändert. Fast alle französischsprachigen Parteien folgen Cross, doch viele der metamenschlichen und englischsprachigen Interessen laufen denen des Megakons entgegen. Trotz Luciens Bemühungen, mehr Metamenschen anzuheuern und sich selbst als Sympathisant ihrer Sache zu zeigen, scheint diese Taktik nicht bei der Gesamtheit der Bevölkerung zu wirken.

> Das Problem bei Lucien ist nicht die Quantität, sondern die Qualität. Er lässt schon genügend Metamenschen für sich arbeiten - sie haben nur keinerlei Machtpositionen inne.

> Chauffard

Es gab einige Spekulationen, warum Cross bei den letzten Wahlen nicht mehr Unterstützung für die Parti Québécois gebracht hat. Manche schieben es auf einen taktischen Fehler, andere sagen jedoch, Cross habe erkannt, aus welcher Richtung der Wind weht und sich dementsprechend verhalten.

> Jénache, der Anführer der Parti Québécois hat privat keine netten Worte für Cross übrig. Nach seiner Meinung hat Cross sie betrogen und arbeitet nun im Geheimen für die Öffnung der Grenzen. Es geht das Gerücht um, dass sich Ares und Jénache als potentielle Verbündete beschnuppern.

> Monger

> Woher zum Henker beziehst du deine Informationen?

> Skeptic

Der Einfluss von Ares in Québec wird von Cross mit wachsender Sorge beobachtet. Ares hat durch vorsichtige Geschäfte, Publicity-Kampagnen und die massive Unterstützung englischsprachiger Interessen an Popularität gewonnen.

> Möglicherweise hat Ares sogar in CATCo selbst Rückendeckung; es ist kein Geheimnis, dass der Vorstand von CATCo nicht gut Freund mit Leonard Aurelius ist. Dann wiederum ist es Gewissheit, dass auch CATCo seine Sympathisanten für Ares hat.

> Michael

> Mal abgesehen von den CEOs, Ares selbst ist sehr glücklich damit, seine Dienste an die kleineren Parteien zu verkaufen, wenn dadurch Cross oder Cross' Verbündete Schaden nehmen.

> Nightfire

Die Seraphim

Die Seraphim sind Lucien Cross' persönliche Spione. Sie stehen in dem Ruf, einer der besten Geheimdienste der Welt zu sein und ihre Finger in fast jeder Organisation zu haben, die den Globus umspannt. Wenn man betrachtet, wie sehr Cross in Québec eingebürgert ist, ist es klar, dass man die Präsenz der Engel hier sehr stark verspürt. Ein Freund von mir war einmal Mitglied der Seraphim, bevor er verschwand. Schließlich verschwinden die Seraphim stets spurlos ... genau wie die Engel, nach denen sie benannt sind.

> Die Organisation der Seraphim ist in zehn Ebenen der Agenten aufgegliedert, die neun verschiedenen Aufgabenbereichen zugeordnet werden. Seraphim-Agenten gibt es von H1 bis H10, während die Aufgabenbereiche von

C1 bis C9 reichen. Wenn ich es richtig verstehe, stehen H1-Agenten außerhalb der Organisation und bestehen hauptsächlich aus Unterstützungspersonal („besorgte Bürger“). H2 und H3 sind nicht-kampforientierte Agenten, Verwaltungspersonal und Datenanalysten. H4-Agenten sind Cross' persönliche Wächter und Sicherheitskräfte. H5-Agenten sind trainierte Spione und Infiltratoren. H6-Agenten sind kampfbereite Teams für verdeckte Operationen. Was die H7- und die höheren Agenten tun, weiß ich nicht.

Die Aufgabenbereiche waren um einiges verzwickter. Nach meinem Verständnis sind C1 bis C3 Beobachtungsaufgaben, C4 bis C6 eingreifende Maßnahmen (Seraphim-Agenten infiltrieren das Ziel passiv) und C7 bis C9 destruktive Maßnahmen (Seraphim-Agenten infiltrieren das Ziel und zerstören es von innen).

> Solomon

> Es gibt nur einen H10-Agenten - Lucien Cross persönlich.

> L'Aspirateur Conspirateur

> Warum sollte er ein Agent seiner eigenen Organisation sein? Der einzige H10-Agent ist Luciens persönlicher Bodyguard, der dahingehend modifiziert und trainiert wurde, sein perfekter Doppelgänger zu werden. Darum sind auch so viele Anschläge auf Lucien gescheitert. Schon zweimal ist sein H10-Agent gestorben, Mr. Cross blieb jedoch gesund und munter.

> Two-Wings Allaire

> Oh bitte, Foren für Verschwörungstheorien sind zwei Türen weiter.

> Rubik

> Clever. Zehn Ebenen von Agenten, neun Ebenen von Aufgabenbereichen. Zehn Ebenen des Himmels, neun Ebenen der Hölle.

> Dawn'Tae

Die Seraphim sind über die ganze Welt als Spione und Informanten verstreut, doch in Québec konzentriert sich alles. Die Seraphim haben in jeden Lebensaspekt der Québécois eingegriffen - die Regierung, die Gendarmerie, die Medien, die Gangs, kleinere Konzerne aus Québec, die Schulen, dein Babysitter usw. Das ist der wahre Grund, warum Cross so viel Macht in Québec besitzt. Er muss sich nicht ständig voller Eifer einsetzen, weil er bereits alle Vorfälle kennt und die entsprechenden Leute hat, die sich darum kümmern.

> Und natürlich spionieren auch ein paar Engelchen CATCo von innen aus, um eventuelle Verräter oder Unruhestifter auszuspähen.

> Wavelength

> Ich kenne einen Trideoschnüffler, der eine Reportage über die Hinterzimmer-Geschäfte und Verbrechen der Seraphim machen wollte. Er führte seine gesamten Untersuchungen im Geheimen durch und fand sogar einige anonyme Quellen mit guten Infos. Am Tag bevor er alles zu Ende bringen konnte, erzählte er seinem Chefredakteur, was er in petto hatte. In jener Nacht wurde in sein Haus und sein Büro eingebrochen und all seine Aufzeichnungen gestohlen oder zerstört. All seine Quellen starben unter mysteriösen Umständen oder sind nicht zu erreichen. Am nächsten Morgen wurde er wegen „unethischen Verhaltens“ gefeuert -

keine andere Nachrichtenagentur würde ihn mehr einstellen. Eine Woche später bekam er einen Tipp, dass auf ihn ein Haftbefehl wegen Matrixbetruges, Steuerhinterziehung und Kindesmissbrauch ausgestellt worden sei. Er hatte Glück, das Land in einem Stück verlassen zu können.

> Buscemi

Die Seraphim arbeiten gelegentlich sogar öffentlich in der Republik, zeigen ihre Marke und agieren mit der Autorität über-staatlicher Männer in Schwarz. Nur wenige kommen ihnen in die Quere, aus Angst davor, auf die schwarze Liste zu geraten. Entsprechend gelten für die Seraphim-Agenten nur wenige Beschränkungen; sie sind dafür bekannt, während ihrer Untersuchungen auf die Gendarmerie herabzublicken.

> Paranoia. Jeder hier überschätzt die Fähigkeiten der Seraphim. Es gibt nicht genug Seraphim, um jeden Winkel von Québec abzudecken und gleichzeitig die Operationen in Übersee fortzuführen. Die meiste Macht der Seraphim stammt aus Mythen und ihrer Reputation.

> Spotlight Sally

> Rede dir das nur weiter ein, Sal.

> Buscemi

Die Gendarmerie

Aus den bescheidenen Wurzeln als Inhaber des Polizeikontrakts von Québec City ist die Gendarmerie zum Hauptanbieter der Gesetzesvollstreckung von Québec geworden. Die Gendarmerie patrouilliert nicht nur in den Sprawls, sondern im ganzen Land. Sie haben sogar die Pflichten der Verteidigungskräfte von Québec im Bereich Grenzen und Zoll übernommen. Schwerebewaffnete Patrouillenwagen und Yellowjackets sind überall in Québec ein normaler Anblick.

> Die Gendarmerie folgt den Lone Star SOP und ordnet bestimmten Gegenden Sicherheitsstufen zu. Zusätzlich zu den Z-Zonen hat die Gendarmerie eine W-Zoneneinstufung für Wildniszonen, wo es nicht einmal Patrouillen gibt, geschweige denn ein Betreten unter normalen Umständen. Diese Geschichte ist jedoch eher eine Public Relations-Aktion, da der einzige Unterschied zwischen Z-Zonen und W-Zonen derjenige ist, dass es in W-Zonen vermutlich mehr Wildtiere gibt.

> North Star

> Das Gute an der neuen Politik der offenen Grenzen ist, dass nicht mehr jedes einzelne Fahrzeug gründlich überprüft wird, obwohl alles, was groß genug ist, um Fracht zu transportieren, noch immer das volle Programm durchlaufen muss.

> Sixth Gear

> Die Grenze wird noch immer effektiv bewacht, wenn auch ein wenig sporadisch. Die Patrouillen der Gendarmerie benutzen kleine, agile Drohnen und bemannte Einheiten, wobei man einige große Kanonen in Reserve hält, die jederzeit ausgepackt werden können. Wenn man kleinere Güter schmuggelt, ist der sicherste Weg, über einen Grenzübergang zu gehen und sich freundlich zu verhalten; ein Lächeln bringt euch sehr weit, ein Stirnrunzeln sorgt nur dafür, dass eure Boxershorts durchleuchtet werden.

> Chauffard

Der Knüller ist aber, dass die Gendarmerie eine Tochtergesellschaft von Lone Star ist, die über einen sehr lukrativen Vertrag arbeitet. Die Regierung von Québec hält sie an der kurzen Leine, indem sie ihnen die Extraterritorialität verweigert und sie dazu zwingt, sich an all die französischsprachigen Standard-Geschäftsgesetze zu halten. Trotzdem sind englischsprachige Gendarmerie-Offiziere nichts Ungewöhnliches.

Der Leiter der Gendarmerie in Québec ist Jérôme Saint-Pierre, ein grauer alter Mann, der sich auf einen Gehstock stützt. Jérôme ist viel älter als die Republik selbst, aber mit dem Alter ist er viel schlauer geworden. Schon vor langer Zeit durchtrennte er die Fäden, an denen ihn seine Chefs von Lone Star halten wollten; so erlangte die Tochterfirma eine gehörige Menge Selbständigkeit.

> Oberflächlich betrachtet sind die Gendarmerie und CATCo Busenfreunde, die sich gegenseitig „zum Wohle der Nation“ den Rücken stärken. Hinter verschlossenen Türen gibt es jedoch eine Menge Spannungen, in erster Linie deswegen, weil Cross ständig der Gendarmerie auf die Füße tritt und es nichts gibt, was sie dagegen tun können. Jérôme ist nicht dumm genug, um sich mit Cross anzulegen, aber ich verwette mein Cyberbein darauf, dass er jede Gelegenheit nutzen würde, die er bekommt, um ihn zu stürzen.

> Gimp

UNTERNEHMENSZONEN

Québecs Methode, um den Forderungen der Megakons nach Extraterritorialität nachzukommen, war die Schaffung einer begrenzten Anzahl von „Unternehmenszonen“. Jede dieser Zonen ist eine große Parzelle städtischen Bodens, die von einem Megakon nach einem längeren Genehmigungsprozess gepachtet wird und die mit hohen, verstärkten Mauern abgeriegelt wird. Die Extraterritorialität des Konzerns beginnt und endet an dieser Mauer und das auch nur, solange die Pacht gezahlt wird.

> Betrachtet sie einfach wie Konzern-Reservate. Québec nimmt die Extraterritorialitätsgeschichte sehr ernst und man weiß, dass die Gendarmerie kurzfristig unangekündigt Grenzposten aufgestellt hat, um Personen, die eine UZ betreten oder verlassen, zu überprüfen.

> Scag

Die Pacht einer UZ ist ein Konzernprivileg in Québec, da der Staat nur 12 in Québec City und 18 in Montréal zulässt (und nirgendwo anders). Der Wettbewerb darum ist heftig, wenn eine UZ geöffnet wird und Québec zwingt die Bewerber, durch einige Reifen zu springen. Obwohl Konzerne mit einer UZ noch immer einigen Beschränkungen unterliegen (und der Drohung, dass ihre Pacht widerrufen wird), sind diese Beschränkungen Nichtigkeiten, verglichen damit, was sie auf regulärem Gebiet zu erwarten hätten, wo die Regierung uneingeschränktes Recht hätte, die Gelände zu untersuchen und zu regulieren.

> Auf die Démocrates Mondains wird viel Druck ausgeübt, neue UZs für ausländische Konzerne zugänglich zu machen, doch bis jetzt haben sie den Forderungen nicht nachgegeben. Wahrscheinlich warten sie nur darauf, dass die Bestechungen einen höheren Wert erreichen.

> Nous Qui Rions

> Ein Nebeneffekt der UZs ist, dass sie englischsprachigen Menschen Arbeit bieten, da die Konzerne ja jede Sprache benutzen dürfen, die sie wollen. Das verärgert manche der französischsprachigen Hardliner sehr - die würden eine UZ schon aus Prinzip nicht betreten, es sei denn, der Konzern ist CATCo.

> People Watcher

> Was man bei den UZs bedenken sollte, ist, dass die Megakons noch außerhalb davon im Rest von Québec Niederlassungen betreiben - die sind nur nicht extraterritorial. Das bedeutet, dass die Konzernsicherheit sich nach den örtlichen Gesetzen richten muss und sich vor der Gendarmerie verantworten muss, wenn ein Kugelhagel und ein paar Feuerbälle die Nachbarn aufwecken.

> Prime Runner

> Bevor ihr euch Hoffnungen macht, dass DocWagon euren Hintern von Konzernbesitz herunterholt - vergesst es. Weder DocWagon noch einer seiner Konkurrenten arbeitet in Québec. Anscheinend ist die Regierung nicht allzu begeistert davon, dass bewaffnete EMTs in ihrem Land herumrennen, ganz gleich, wie gut ihre Absichten sind.

> Black Cross

Nur elf der Unternehmenszonen von Québec City werden in Anspruch genommen und um die zwölfte ist ein hitziges Gefecht entbrannt. Die eingerichteten Zonen befinden sich in abgelegenen Außenbereichen des Sprawls und gehören Ares (sehr zum Leidwesen von Lucien Cross), Aztechnology, CATCo (besitzt zwei), MCT, Monobe, Novatech, Renraku, Saeder-Krupp, Yamatetsu und Yokogawa-Honeywell. Jeder dieser Kons besitzt außerdem mindestens eine UZ in Montréal, die übrigen gehören einer Handvoll kleinerer AA-Megakons. Von den AAA-Megakons fehlen nur Shiawase und Wuxing, was beide sehr nervös macht. Mehrere kleinere Kons, sowohl ansässige als auch ausländische, sind ebenfalls interessiert. Erbitterte Kämpfe, sowohl über als auch unter dem Tisch, sind entbrannt - und nähern sich rasch dem Siedepunkt.

DER QUÉBEC CITY METROPLEX

Unsere Hauptstadt ist eine Mischung aus veralteten Strukturen und moderner Wirtschaftskraft. Québec City beherbergt 12 heiß umkämpfte Unternehmenszonen, die Mehrheitsführung des Parlaments (die im luxuriösen Château Frontenac residieren), das Hauptquartier der Gendarmerie, das Gebäude der Nationalversammlung sowie andere historische Orte und Gebäude, die von der Regierung genutzt werden. Obwohl es 2058 sein 450. Jubiläum feierte, wurde Québec City erst ein paar Jahre davor zu einem tatsächlichen Metroplex, nachdem viele der umliegenden Städte und Gemeinden angegliedert wurden.

Die Sehenswürdigkeiten

Um den Aufbau der Hügel und engen, windigen Gassen von Québec City zu verstehen, muss man registrieren, dass ein Teil der Stadt entlang des St. Lawrence-Flusses erbaut wurde, während die andere Hälfte auf einem Kap weiter oben liegt und darauf herabblickt.

Der höchste Punkt in dieser hügeligen Stadt ist das Latin Quarter, prahlerische jahrhundertalte Gebäude

und echte Kopfsteinpflaster-Straßen. Eigentlich brannte das alles schon vor Jahrzehnten in einem Aufstand nieder (der natürlich den englischsprachigen Bürgern angelastet wurde), aber die Regierung hat lange daran gearbeitet, ihre schöne Hauptstadt wieder aufzubauen. Das Québec von heute hat mehr Ähnlichkeit mit dem Québec vor einigen hundert Jahren, sofern man das Latin Quarter betrachtet, nur dass die altertümlichen Gebäude heute High-Tech-Firmen beherbergen. Die Nationalversammlung trifft sich hier im Hôtel du Gouvernement und die Familie und die Berater des Präsidenten leben alle im majestätischen Château Frontenac.

> Diese Regierungsgebäude mögen alt aussehen, doch hinter der Fassade befinden sich einige hochgradige verriegelte High-Tech-Sicherheitssysteme.

> Chauffard

Unterhalb des Latin Quarter befindet sich das Innenstadtbereich, wo sich die meisten Konzernbüros und modernen Gebäude der Stadt angesammelt haben. Die Zitadelle - das alte weitläufige Fort der Stadt, ausgestattet mit moderner Verteidigung - ist nun das Hauptquartier der Gendarmerie. Das größte Gebäude der Stadt ist die Laurier Arkologie im Sainte-Foy Bezirk. CATCo kauft allmählich alle Wohnräume der Arkologie auf.

> Cross hofft, dass die Arkologie zu einer Unternehmenszone erklärt wird, sobald er sich einmal das ganze Ding unter den Nagel gerissen hat.

> Jean D'Armes

Am Alten Hafen, einem älteren Sektor am Rande von Québecs Haupt-Seehafen schlagen sich die meisten Englischsprachigen und Metamenschen der Unterschicht durchs Leben. Nun ist er nicht mehr als eine große Ansammlung alter Gebäude und Häuser, die von Grund auf verrotten und von SINlosen bewohnt werden. Es ist nicht nur deprimierend, sondern auch gefährlich, dort nachts herumzulaufen.

> Der Alte Hafen ist eine Müllkippe. Nicht einmal eine wertvolle Müllkippe mit den üblichen Annehmlichkeiten, die man von einem Gebiet ohne Sicherheit erwarten würde - es ist ein deprimierender seelenloser Ort. Geht nicht dorthin, es sei denn, ihr wollt euch gründlich den Tag versauen.

> Grind

> Was ist, wenn ich meinen Verfolgern gründlich den Tag versauen will?

> Sixth Gear

> Die Sicherheit wird dir auf jeden Fall folgen, aber dich zu finden ist eine andere Sache, wenn du halbwegs dazu fähig bist, dich zu verstecken. Die Gendarmerie stuft diese Gegend als E-Zone ein.

> De la Rochelle

Québec City beherbergt zwei magische Schulen. Das L'Institut Thaumaturgique de Québec (ITQ) in Downtown steht dank massiver Förderung der Konzerne ganz oben auf der Skala. Die einzige staatlich betriebene Einrichtung zum Erlernen der Magie, die thaumaturgische Abteilung der Université Laval von Québec City, schafft es kaum in die Top 10. Sie liegt am Rande des Latin Quarter in einem alten Fabrique-Gebäude.

> Das ITQ wird gekauft von bezahlt von CATCo. Den Klassenbesten wird oft eine Position bei den Seraphim „angeboten“.

> Lisa Diamond-Eyes

Die Geschäfte

Industrietechnisch gesehen ist Québec City dank der Hingabe des Ministers für Informationstechnologien, Duane Pelletier, ein wachsender Anzugspunkt für Kybernetik- und Elektronikfirmen. Duane hat vielen örtlichen Konzernen aus der zweiten und dritten Reihe zu einem Anfang verholfen, wie etwa dem aufsteigenden MultiOcto Konzern. Das hat ihm einige Feindseligkeiten von CATCo eingebracht, das meint, die Bedürfnisse der Nation auf diesem Sektor allein befriedigen zu können.

> MultiOcto, das in Québec beheimatet ist, steht kurz davor, eine neue Art „weniger schädliches“ Headware Memory herauszubringen, obwohl man auch munkelt, dass ihr Design von einem der Großen Jungs gestohlen wurde ... mit der Hilfe von Runnern, die vom Ministerium bezahlt wurden.

> Ti-Jos Connaissant

Québec City erlebt außerdem einen Zuwachs in der Unterhaltungsindustrie. Nun werden hier Kreationen wie Tridéovision Quatre Éléments (TQE) präsentiert, der einzige Trideosender, der sein gesamtes Programm auf magisch-orientierte Shows ausgerichtet hat; der Club 101, primär für die französischsprachige Bevölkerung gedacht sowie das Coquerelle Nucléaire, von dem man sagt, es sei das heißeste Restaurant-Bar-Tanzclub-Hotel in der ganzen Republik. Trotz seines früheren Einzelgängertums ist Québec noch up to date; man findet ebenso einfach die neueste Veröffentlichung von Seattle SimSenSational wie den zwölften Versuch des alternden Musikmagnaten René-Charles Angéliil, wieder berühmt zu werden.

> QC begann kürzlich damit, einigen Studios aus Los Angeles Anreize zu bieten, in der Hoffnung, sie überzeugen zu können, sich eher hier als in New York oder Toronto niederzulassen. Besonders auf Truman Technologies ist viel Druck ausgeübt worden, und zwar nicht nur in finanzieller Hinsicht.

> Bridges

Die Macht

Die neun Mitglieder des Stadtrats - der Bürgermeister, sieben Stadtältere und der Leiter der Gendarmerie - haben in Québec City das Sagen. Bürgermeister Andrée P. Boucher III, eine Orkin von Verwaltungsabstammung, hat alle Hände voll zu tun, alles am Laufen zu halten und die Älteren zur Ordnung zu rufen. Als lebenslanges Mitglied der Parti Québécois und Schoßhündchen von Lucien Cross wird Boucher von vielen nur als Aushängeschild betrachtet.

> Sie liebt es, wenn die Leute sie so unterschätzen. Dann zerreißt sie sie politisch, während sie die Aufmerksamkeit auf Bouchers „Fädenzieher“ richten. Keine nette Lady.

> Mac

Die Älteren sind eine streitsüchtige Bande gewählter Offizieller. Jeder der großen Policlubs besitzt wenigstens einen gekauften Älteren und einige befinden sich unter

dem Einfluss von CATCo. Einzig erwähnenswert ist Oliver McClure, ein populärer Günstling, der außerdem im Vorstand von Aztechnology sitzt, was einem Absatz in Dunkelzahns Testament zu verdanken ist. McClure steht in dem soliden Ruf, sauber und gewissenhaft zu sein und er hat in der Vergangenheit bereits mehrere korrupte Beamte öffentlich auffliegen lassen. Er verwendet viel Zeit darauf, sicherzustellen, dass die UZ von Aztechnology und die Aktionen der Azzies in der Republik sauber bleiben.

> McClure ist vielleicht schmutzresistent, aber er ist sich nicht zu fein, Shadowrunner für Nachforschungen oder Entführungen zu bezahlen. Natürlich wahrt er seine Distanz und arbeitet über einen seltsamen Schieber namens Der Schauspieler.

> Aoiiji

Sébastien Hull, gegenwärtiger Leiter der Gendarmerie und vom Kampf der Wüstenkriege gezeichneter Veteran, ist ein bemerkenswerter Anblick. Obwohl er technisch gesehen keinerlei Stimmrecht im Rat besitzt, spricht die Tatsache, dass immer so viele Ältere in seinem Sinne stimmen, wenn eine Abstimmung ansteht, für seinen Einfluss. Hull leitet die Gendarmerie wie ein Kapitän sein Schiff. Obwohl sie unterbesetzt und überarbeitet sind, haben die Cops von Québec City strahlende Uniformen, benutzen glänzende Fahrzeuge und folgen dem Gesetz wie Hunde. Nur die besten und strahlendsten Beamten werden zum Dienst in der Stadt befördert, was als ultimative Aufgabe betrachtet wird. Der Kontrakt der Gendarmerie hängt von einer makellosen Leistung ab, und sie kämpfen hart darum, ihren Rekord aufrecht zu erhalten.

> Bowser macht keine Witze. Diese Cops behandeln dich freundlich, egal wie sehr du einem Gossenpunk ähnelst. „Bitte senken Sie Ihre Ares Predator und legen Sie sie auf den Boden, Sir.“ Natürlich sieht die Sache ganz anders aus, wenn sie dich nach einem Feuergefecht, in dem einige ihrer Kollegen verwundet wurden, in den Kerker zerren. Aber ist das nicht immer so?

> Mongoose

> Alle Lobreden auf die Gendarmerie mal beiseite gelassen, diese extreme Hingabe ist wichtig. Es bedeutet, dass kaum Cops in Québec City Bestechungen annehmen (wenn überhaupt) oder euch einfach gehen lassen. Konzentriert euch also darauf, nicht verhaftet zu werden.

> Chauffard

MONTREAL

Die Stadt Montréal besteht aus der Île des Montréal und den Sprawl, der sie an der Nord- und Südküste umschließt. Einst das größte Stadtzentrum der Republik und in vieler Hinsicht Konkurrent von Québec City, ist Montreal in den letzten Jahrzehnten vernachlässigt worden, als sich die Aufmerksamkeit und die Ressourcen auf die Hauptstadt konzentrierten, um sie zu stärken. Dementsprechend verfiel Montreal in eine Rezession und wurde zu einem dunklen Schandfleck neben Québec Citys hellem Stern.

Industrie

Montreals verminderter Landwert hat den besseren Teil der Industrie von Québec angezogen und so ist Montreal nun größtenteils eine Stadt der blauen Kragen. Ganze

alteingesessene Stadtviertel sind abgerissen worden, wobei Tausende obdachlos wurden, um Platz für neue Unternehmenszonen und Fabrikkomplexe zu schaffen. Die UZ des CATCo-Hauptquartiers beherrscht den Innenstadtbezirk, nahe des namensgebenden Berges der Stadt, Mont Royal. Dieser Innenstadtbezirk ist bei weitem der sicherste und der einzige, der regelmäßig von der Gendarmerie patrouilliert wird - je weiter ihr davon entfernt seid, umso gefährlicher werden die Straßen.

> Québecs Industrie befindet sich gerade in einem Comeback, daher läuft eine Menge heißer Technik vom Fließband, von Cyberbeinmotoren bis zu automatischen Medkits und Matrix-Relaissystemen. Einfaches Geld, wenn man die Sicherheit umgehen oder sich einen Truck voll damit unter den Nagel reißen kann.

> Prime Runner

Manche sagen, dass alles, was von Montreal noch übrig ist, in den Unternehmenszonen zu finden ist; der Rest ist verrottet und vergessen. Die kürzlich fertiggestellte Autoroute Clément (um Montreal als BUM-86 Expressway bekannt) ist eine direkte Leitung von Downtown zu den Randgebieten, was den Reisenden hilft, die Slums zu umgehen.

> Yellowjackets der Gendarmerie mit Thermokameras und verbesserten Sensorsystemen patrouillieren Tag und Nacht auf der BUM-86, daher ärgern selbst die Biker-Gangs die Norms nicht ... allzusehr.

> Chauffard

Kriminalität

Der Großteil des Montreal Sprawls besteht aus weitläufigen sich ausbreitenden Stadtvierteln und Slums mit hauptsächlich englischsprachiger Bevölkerung. Die Sicherheit ist lasch, existiert nicht oder ist bestenfalls korrupt und die Kriminalitätsrate sprengt alle Maßstäbe (nicht dass vieles davon überhaupt gemeldet wird). Von allen kriminellen Québécois der Republik begann mehr als die Hälfte ihre Karriere hier. Montreal ist das Tor zur Unterwelt Québecs, wo hunderte kleinerer Gangs und Unabhängigen auf frisches Blut warten. Die Biker-Gangs beherrschen den Schwarzmarkt und benutzen kleinere Gangs, um ihre Drecksarbeit zu erledigen.

> Nicht jeder in Québec ist mit dieser Abwärtsspirale der gegenseitigen Unterdrückung zufrieden. Immer mehr Gangs übernehmen die Rolle eines Gemeinschaftsschutzes und widersetzen sich dem Landraub und der Ausbeutung der Arbeiter der Konzerne mit Sabotagekampagnen und organisierten Streiks. Die Kons antworten darauf, indem sie Schläger anheuern, um den Pöbel zurechtzuweisen.

> Red Star

> Der Nebel der Verzweiflung und Feindseligkeit, der über Montreal hängt, ist ziemlich real. In vielen Gebieten ist der Astralraum mit einem sauren Geschmack von Hintergrundstrahlung verseucht. Die Geister weisen auf das alte Olympiastadion als primäre Quelle des Schreckens hin. Sie erzählten mir, es sei auf einer früheren heiligen Stätte errichtet worden, was sie verärgerte. Andere deuten auf die U-Bahn-Tunnel, die mit Blut, Schweiß und Leichen gegraben wurden. Haltet euch von allen Pfaden ohne Licht fern.

> He Who Breathes Shallow

> Die U-Bahn-Stationen außerhalb von Konzerngelände sind in einem erbärmlichen Zustand. Immerhin ist der Fahrpreis in Ordnung und die Leute nehmen die U-Bahn immer in Gruppen, weil sie glauben, dass was auch immer dort unten ist, sie nicht alle kriegen kann. Besser als Laufen.

> De la Rochelle

BIKER GANGS

Biker Gangs haben die Kriminalität in Québec definiert, schon vor der Republik. Sie begannen als Motorradclubs und entwickelten sich zu kriminellen Organisationen, wahren Konkurrenten der Mafia und der Yakuza. Keines der beiden Syndikate schaffte es jemals, in Québec einen Fuß auf den Boden zu bekommen - beide versuchten es, und beide wurden schnell und hart wieder hinausgeworfen, meistens in Einzelteilen.

Die Biker Gangs haben viele ihrer Clubtraditionen beibehalten. Die typische Gang besitzt zwei bis drei Dutzend Mitglieder, darunter ein Anführer, ein Anwalt und ein Schatzmeister. Jedes offizielle Mitglied stimmt bei den Entscheidungen der Gang ab. Neue Mitglieder müssen eine Zeitlang als „Streicher“ dienen, eine Form der Anwärtschaft. Nachdem sie sich einem Aufnahme ritual unterzogen haben und Mitglied geworden sind, verdienen sie sich ihre Farben. Die Farben sind ihr Leben - Verspotten, Beschmutzen oder selbst das Berühren der Jacke eines Bikers hat zur Folge, dass man zusammengeschlagen oder sogar geekelt wird. Diese Gangs haben den Stolz auf eine ganz neue, verdrehte Weise interpretiert.

Die Großen haben Dutzende kleinerer Gangs unter ihrer Fuchtel. Lernt, ihre Farben zu erkennen und zu respektieren. Fast alle Biker Gangs sind Anglos, auch wenn viele französisch verstehen. Alle haben auf irgendeine Weise metamenschliche Mitglieder; sie vereinen die Außenseiter der Gesellschaft unter einem einzigen blutigen Banner.

Die Hellsouls

Die Hellsouls sind eine alte Gang und tragen das Logo eines großen brennenden Schädels, der von Stacheldraht umgeben ist. Sie sind die einheimische Macht hinter dem Großteil des Montreal-Sprawls, ihnen dienen mindestens fünfzehn Gangs. Sie akzeptieren jeden als Mitglied; alle Rassen sind vertreten, die meisten Mitglieder sind jedoch Englischsprachige. Sie lieben große Bikes und schwere Waffen.

Der momentane Anführer ist Massive, ein großer, blondbärtiger kahlköpfiger Zwerg mit einem hitzigen Gemüt. Die Hellsouls haben ihr Hauptquartier in einem großen, heruntergekommen, burgähnlichen Gebäude (einer alten Waffenkammer) an der Ostseite von Montreal Island. Die Gerüchte über die darunterliegenden Katakomben überschlagen sich geradezu.

> Die Hellsouls haben außerdem Verbindungen zu den Grünen; sie haben schon mehr als ein Büro der Alliance Francophone für sie angezündet.

> Green Pixie

> Mag sein, aber die Hellsouls arbeiten nur für sich selbst - sie nehmen keine Jobs an und sie vergeben keine Jobs. Entweder bist du in der Gang, oder du bist gegen die Gang, also geht ihnen aus dem Weg.

> Mac

- > Gottseidank sind die meisten anderen Gangs nicht so kleinlich, was Hilfe von außen angeht.
- > SMG Guy

Die Spine Breakers

Als die Neuen im Block haben die Spine Breakers in sechs Monaten mehr zustande gebracht als die Hellsouls in sechs Jahren. Ihr momentanes Ziel ist es, die Hellsouls zu entthronen und dazu haben sie die aggressivste und gewalttätigste Hilfe zusammengesucht, die sie finden konnten, ebenso wie jegliche magische Unterstützung, derer sie habhaft werden können. Ihr Anführer, ein junger Mann namens Beton, ist angeblich ein Adept und neu in Québec; seine unangefochtene Führung sorgt für eine gute Disziplin in der Gang.

- > Ich habe Gerüchte gehört, er sei in einer Kirche in Seattle aufgewachsen und ein Dämon habe ihm das Kämpfen beigebracht. Oh bitte.
- > Jean D'Armes

Das Hauptquartier der Spine Breakers liegt in einer geräumigen Fabrik in dem kleinen, ruhigen Industriestädtchen Laurier Station zwischen Québec City und Montreal. Ihr Emblem besteht aus einem Vorschlaghammer, der halb durch einen Brustkorb mit Wirbelsäule gebohrt ist und von einem Steinkreis umgeben ist.

- > Ich habe gehört, die Cutters hätten Kontakt zu den Spine Breakers aufgenommen. Ich schätze, denen gefällt ihr Stil und sie hoffen, sie eingliedern zu können, um wieder zu voller Stärke auf dem Kontinent aufsteigen zu können.
- > Roadkill

Die Devil Riders

Mit einem Emblem, das ein einzelnes brennendes Rad mit Stacheln zeigt, sind die Devil Riders die stabilste der Biker Gangs. Nun, da sie mehr als hundert Mitglieder zählen, kontrollieren sie die meisten der westlichen Dörfer und Städte Québecs mit starker Hand. Die Riders haben Verbindungen zu einer Schmuggelroute, die bis nach Toronto in den UCAS reicht; der meiste Schmuggel nach Québec oder hinaus kommt zuerst bei ihnen vorbei. Tut er das nicht, kommt er wahrscheinlich nie wieder vorbei.

Wenn die Devil Riders im Augenblick einen Anführer haben, hält er sich ziemlich bedeckt. Sie haben kein bekanntes Hauptquartier.

- > Die Devil Riders rekrutieren auch massiv Leute aus den Schatten. Bis jetzt sind sie die einzigen, die wirklich die Verleugbarkeit und Verlässlichkeit schätzen, die ihnen nur Shadowrunner bieten können.
- > Sixth Gear
- > Seid vorsichtig, worauf ihr euch einlasst. Meine Quellen besagen, dass ein Seoulpa Ring die Führung der Devil Riders aufgekauft hat und die Gang langsam von innen ersetzt. Sie erhalten die Scharade nur aufrecht, um alle im Unklaren zu lassen.
- > Tripletip Sil
- > Ganz zu schweigen von den Elfen der Gang. Mindestens einer von zehn Elfen-Mitgliedern ist ein Spitzel der Ancients, und jeder weiß, dass die Ancients für das Tir arbeiten. All

- diese Langohren sind nur große Antennen, die alles, was sie hören, an die Tir-Prinzen senden.
- > L'Aspirateur Conspirateur

LE BOUCLIER DES LAURENTIDES

Einst bekannt als der Kanadische Schild, sind die Bouclier des Laurentides eine urtümliche Hügellandschaft - ein großes Gebiet mit Tundra, Wäldern, Seen und Flüssen. Hier liegt die Quelle von Québecs Haupt-Wirtschaftskraft - Hydroelektrizität.

Strom in der Wildnis

Mit Ausnahme einiger größerer Städte behandelt die Gendarmerie die Bouclier als feindliches Gebiet. Dies macht die Region beliebt für Schmugglerverkehr. Da diese Gegend wenige bis gar keine Patrouillen erlebt, kann man die Heimlichkeit zugunsten der Geschwindigkeit vernachlässigen, da viele T-Bird-Kuriere den Weg von Montreal nach La Baie, dem Haupt-Bevölkerungszentrum im nördlichen Québec in der Nähe der Hudson Bay nehmen. Auch Taliskrämer verschlägt es dorthin, weil es dort Material zum Sammeln im Überfluss gibt. Wenn euch die Kälte nichts ausmacht, ist La Baie der perfekte Ort, um Leute zu treffen.

- > Die Bouclier sind außerdem der perfekte Ort für Konzerne, um geheime Anlagen oder Forschungszentren zu errichten, obwohl der Preis dafür verboten wäre.
- > Jean D'Armes

Die wahre Power (im wahrsten Sinne des Wortes) in den Bouclier liegt in La Grande/Manic Hydroelectric Cascade. Diese Reihe massive Dämme erzeugt den Großteil des Stroms von Québec, wobei große Mengen Elektrizität weiter unten in Québec City und entlang des Fleuve Saint-Laurent produziert werden, der durch die Zentren der Zivilisation Québecs fließt. Die Dämme haben sich unter der Leitung des Hydro-Québec Konzerns, der sich in Staatsbesitz befindet, in gut bewachte Sicherheits-Außenposten verwandelt, als Antwort auf Zwischenfälle mit paranormalen Tieren sowie häufigeren Angriffen unidentifizierter Gruppen. Zur Zeit gibt es zwölf größere hydroelektrische Anlagen; die Stromleitungen, die sie mit der Zivilisation verbinden, werden ebenfalls vehement von den Spezialeinheiten der Gendarmerie verteidigt.

- > Hydro Québec verkauft auch eine Menge Energie an die UCAS - genug um Québec einen wichtigen Verhandlungsbonus zu verschaffen.
- > DeeCee Insider
- > Obwohl man Öko-Aktivisten die Schuld dafür gegeben hat, ist wahrscheinlich Shiawase für einige der Angriffe auf die Dämme verantwortlich. Das Energienetz Québecs ist nahe an einem Zusammenbruch und es bräuchte nur ein Damm Schwierigkeiten zu bekommen, um ganze Sektoren lahmzulegen und genügend öffentliche Aufregung zu verursachen, damit neue Kraftwerke gebaut werden. - und an der Stelle kommt Shiawase, der Energiekonzern ins Spiel.
- > Spotlight Sally

Kopfgeldjagd

Es ist in Québec noch immer völlig legal, alles Paranormale zu jagen; es werden denjenigen, die Beweise

Republik Québec - Ministerium für Wildpflege

Fangprämien-Liste für Parawesen

Letztes Update: August 2062

Zur Erinnerung! Um Ihre Fangprämie zu erhalten, müssen Sie 90 Prozent des Fells (einschließlich des Kopfes) zu einer Außenstelle des Ministeriums für Wildpflege in Ihrer Nähe bringen!

Klasse E Parawesen (Teufelsratte, geSURGEter Sumpfbiber etc.): 50f pro Fell

Klasse D Parawesen (Barghest, Schreckhahn, Dämonenratte, Ghul, Sasquatch etc.): 500f pro Fell

Klasse C Parawesen (Basilisk, Augentöter, Greif, Harpyie etc.): 2.000f pro Fell

Klasse B Parawesen (Banshee, Wendigo, Vampir etc.): 10.000f pro Fell

Klasse A Parawesen (Hornbär, Nachtmanta, Piasma, Shambler etc.): 20.000f pro Fell

Klasse S Parawesen (Freie Geister): 50.000f pro Fell

Klasse X Parawesen (Lindwurm, Krake etc.): 100.000f pro Fell

Anmerkung: Drachen fallen nicht länger unter das Gesetz über Gefährliche Parawesen - aktualisieren Sie Ihre Zulassungen!

für eine Tötung erbringen, sogar Fangprämien gezahlt. Die Verwaltung behandelt paranormale Spezies noch immer als Bedrohung, nicht als Tierwelt. Wie es die Ministerin für Wildpflege, Jennifer Kitzman ausdrückte: „Es gibt keine Berichte darüber, wie sich Erwachte Kreaturen auf das Ökosystem auswirken - wir müssen unsere Tierwelt sauber halten.“

> Darum kann Québec City wohl als einzige Stadt der Welt mit Recht behaupten, völlig frei von Teufelsratten zu sein; der anfängliche Kopfgeldjäger-Rausch war so groß, dass die Spezies bis zu den Grenzen der Hauptstadt ausgerottet ist.

> Coureur Dubois

> Das behaupten sie. Ratte sagt etwas anderes.
> Skaven

> Die Démocrates Mondains waren schnell bei der Sache, klarzustellen, dass metamenschliche Wechselbälger nicht unter das Gesetz über Gefährliche Parawesen fallen, auch wenn andere geSURGEte Kreaturen da nicht so viel Glück hatten. Zur selben Zeit reichte jemand einen Antrag ein, dass auch Drachen nicht mehr gejagt werden durften. Ich frage mich, wer das arrangiert hat?

> Snippet

Wegen der Kopfgeldjagd haben sich viele Parawesen aus den zivilisierten Gegenden Québecks in die unbewohnten Teile der Bouclier zurückgezogen. Natürlich sind die Kopfgänger ihnen gefolgt und so sind viele Randdörfer und verlassene Außenposten wiedererweckt und in Zufluchten verwandelt worden, um die Bande von Kopfgeldjägern zu versorgen, die von dem gebotenen Geld und dem Kick angelockt werden.

> Unter anderem unternehmen Ökozellen, einige der Manitou und andere Einwohner benachbarter NAN-Länder Schritte, um dieses Schauspiel zu stoppen. Gruppen von Jagdsaboteuren folgen den Jägern in die Wildnis und stören absichtlich die Jagd. Manche extremeren Tierfreunde gehen sogar so weit, die Jäger anzugreifen.

> Cree Dog

> Die amerindianischen Stämme sind weitgehend verärgert darüber, da einige Jäger auf NAN-Land Critter jagen und dann zurück nach Québec schmuggeln. Auf die Art hat man weniger Konkurrenz.

> Two-Fists

> Das ist ein alter Hut. SURGE hat so viele neue abgefahrene Critter mit sich gebracht (und so viele alte zurückgebracht), dass es für lange Zeit keinen Mangel an Fangprämien geben wird.

> Coureur Dubois

> Außerdem könnt ihr jederzeit das tun, was ein Freund von mir getan hat - klaut die Felle aus den Lagerhäusern des Ministeriums für Wildpflege, entfernt die Markierungen und verkauft sie erneut. Ihr müsst euch nur beeilen, bevor sie beginnen, zu verrotten.

> Kzeentch

> Wie nett. Fast so nett wie die Jagdparties, die manche Humanis-Typen veranstalten, um zu sehen, wie lange es dauert, um einen Troll zu erjagen.

> Jon Who?

Die Gerüchte halten sich hartnäckig, dass immer mehr Kopfgänger verschwinden und nicht wieder auftauchen. Manche Geschichten behaupten, dass die fühlenden Wesen - Freie Geister, Gestaltwandler, Sasquatche - zurückschlagen und Zufluchten und Jagdcamps angreifen. Die Lager haben zusätzliche Sicherheit angeheuert und halten fortwährend nach Wildtieren Ausschau, da die Gendarmerie dieses unbewohnte Gebiet als feindlich betrachtet und nicht in die Nähe kommen wird.

> Sekunde mal. Freie Geister? Wie soll man ein Fell von einem Freien Geist bekommen oder eine Tötung eines Freien Geistes beweisen?

> Prickly Pear

SALISH-SHIDHE COUNCIL

> Als nächstes wenden wir uns dem lieblichen Salish-Shidhe zu, unserem nächsten Nachbarn hinter der Grenze von Seattle. Obwohl ihre Wirtschaft weiterhin blüht und gedeiht, ist immer etwas unter den Salish, das die Ureinwohner unruhig macht. Gegenwärtig sind sie in einen widerlichen Krieg mit Tsimshian um Rohstoffe und Nationalstolz verwickelt. Der köchelnde Grenzkonflikt droht sich in einen größeren Krieg zu verwandeln, der möglicherweise nahegelegene Gebiete betrifft, so wie unsere Heimatstadt. Ich habe ein paar Runner aus Salish dazu angehalten, uns die neuesten Paydata mitzuteilen. Die Dinge ändern sich jedoch täglich, also haltet eure Augen offen.

> Captain Chaos

- übertragen: 14. August 2062 um 17:15:47 (PST)

von Old Brave

Das erste, was man bei den Salish verstehen muss, ist, dass wir die am stärksten stammesorientierte Nation unter den NAN sind. Stammeszugehörigkeit ist nicht nur kulturell von Bedeutung, sondern auch für die Macht. Obwohl jeder Stamm einen Repräsentanten zum Salish-Shidhe Council (SSC) entsendet und zu den staatlichen Ressourcen, militärischen Aufwendungen etc. beiträgt, sind die Stämme ziemlich selbständig und selbstregierend. Auch wenn die Stämme miteinander handeln und kommunizieren, behalten sie ihre eigenen Gesetze, Traditionen und Lebensweisen und vermeiden es, sich bei anderen einzumischen.

> Das bedeutet, dass sich eine Menge Immobilien im Inneren von Salish unter der Rechtsprechung eines bestimmten Stammes befindet. Natürlich gehören den größeren Stämmen die wichtigen Städte und andere große Teile des Landes, während die kleineren Stämme hier und da kleine Enklaven für sich selbst ergattert haben.

> Findler-Man

> Aufgepasst, Chummers. Das heißt, dass es zwei Ebenen von Gesetzen gibt, auf die ihr Acht geben müsst. Im Council gibt es nur einige wenige landesweite Gesetze für die Kapitalverbrechen wie Mord sowie die üblichen Beschränkungen für Waffen, Cyberware und Reisen, mit denen man Shadowrunner oft drankriegt. Die Salish-Grenzpatrouille und die Ranger setzen diese Gesetze um, und zwar sehr streng. Andere Dinge wie Diebstahl, Kontrollierte Substanzen, Hacking, Schmuggel, Bestechung und andere spaßige Angelegenheiten werden den einzelnen Stämmen überlassen. Das heißt, jeder einzelne Stamm darf nach eigenem Gutdünken Gesetze festlegen und umsetzen. Es werden keinerlei Konzern-Mietbullen verwendet.

Die größeren Stämme nehmen diese Verantwortung ziemlich ernst. Die Makah und Salish etwa haben ihre eigenen Polizeikräfte, die euch für die Standard-Straftaten festnehmen, euch den Prozess machen und euch dann ins Gefängnis werfen. Die kleineren Stämme neigen dazu, sich in Gesetzesdingen eher nach ihren Stammestraditionen zu richten. Zum Beispiel kümmert es die Nootka überhaupt nicht, welche Geister ihr beschwört oder welche Sprüche ihr herumschleudert, aber wenn ihr mit einem ölleckenden, luftverpestenden Benzinschlucker durch ihr Land fahrt, seid ihr echt in Schwierigkeiten. Die Bestrafungen variieren ebenfalls je nach Stammesbrauch und reichen von einfacher Ausweisung bis hin zu dauerhafter Sklaverei.

> Legal Beagle

Salish-Shidhe auf einen Blick

Bevölkerung: 8.590.000

Menschen: 63%

Elfen: 11%

Zwerge: 9%

Orks: 12%

Trolle: 3%

Andere: 2%

Stammeszugehörigkeit: 86% der Gesamtbevölkerung

Salish: 25%

Makah: 16%

Cascade Crows: 14%

Cascade Orks: 11%

Nootka: 10%

Sinsearach: 6%

Andere Stämme: 18%

Pro-Kopf-Einkommen: 26.000 ¥

Geschätzte SINlose: 15%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 20%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 23%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 7%

Abitur-Äquivalent: 57%

Studiumsäquivalent: 28%

Weiterführende Abschlüsse: 8%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 82%

Salish-Dialekte: 16%

Währung: Nuyen

DocWagon-Abdeckung: 50%

Garantierte Reaktionszeit: 15 Minuten

Für diejenigen, die nicht mit den Stämmen der Salish vertraut sind, kommt hier eine Zusammenfassung der wichtigen, über die ihr Bescheid wissen müsst.

Die **Salish**, die von Häuptling Harold Gray Bear angeführt werden, sind der beherrschende und wohlhabendste Stamm. Als technologisch begabter Stamm kontrollieren sie Gaeatronics und produzieren die Fusions-, Solar-, Wind- und Geothermalenergie für die Salish-Shidhe, Tir Tairngire, Kalifornien und Seattle. Dieser wirtschaftliche Vorteil hält sie an der Spitze der Nation. Ihr Stammesterritorium enthält die meisten Ländereien westlich und südlich des Puget Sund.

Der Stamm der **Makah**, angeführt von Häuptling George Lodgepole, kontrollieren die meisten militärischen Basen und Einrichtungen des Landes. Ihr Gebiet ist die Olympische Halbinsel im Nordwesten, wo sie vom modernsten, umweltfreundlichen (wie sie behaupten) Bauholz-Geschäft profitieren.

Häuptling Frederick Eye-Like-Eagle führt die **Cascade Crow** an, die den Großteil des Landes zwischen Seattle und den Cascades kontrollieren, ebenso wie den wichtigen Hafen Vancouver. Sie sind für ihre starken Ressentiments gegen Anglos berüchtigt und kämpfen fortwährend darum, dass Seattle unter ihrer Kontrolle stehen sollte.

Die **Sinsearach** sind ein Stamm, der vorwiegend aus Elfen besteht und der Führung von Gillian Morningsong folgt. Diese Elfen blieben zurück, als ihre Brüder von den Cénesté sich abspalteten und Tir Tairngire gründeten. Sie besitzen das Land südwestlich von Seattle, einschließlich Mt. Rainier. Sie leben äußerst umweltbewusst, plädieren für einen Lebensstil mit möglichst wenig Eingriff in die Natur und verdienen ihren Lebensunterhalt hauptsächlich mit

Zeitleiste von Salish-Shidhe

2018: Durch den Vertrag von Denver wird der Salish-Shidhe Council gegründet.

2029: Der Salish-Shidhe Council öffnet seine Grenzen allen Metamenschen (nicht nur amerikanischen Ureinwohnern). Im Süden wird der Elfenstamm der Sinsearach gegründet.

2035: Der Cénesté-Zweig der Sinsearach-Elfen gründet Tir Tairngire und spaltet sich sofort von den NAN ab.

3. Dezember 2059: Ein Erdbeben erschüttert das als Richmond bekannte Gebiet in den Außenbezirken von Vancouver.

2060: Spannungen an der Grenze zwischen Salish-Shidhe und Tsimshian eskalieren, als ein Dutzend Salish-Wanderer als Spione verhaftet und verurteilt werden.

2.-4. Mai 2062: An der Tsimshian-Grenze bricht ein offener Konflikt aus. Tausende Salish-Shidhe-Soldaten werden von, wie manche vermuten, biologischen Waffen getötet.

5. Mai 2062: Der Salish-Shidhe Council unterzeichnet einen Waffenstillstand mit der Regierung von Tsimshian.

Juli 2062: Die Waffenruhe wird durch eine Reihe von Angriffen durch Salish-Milizen unterbrochen.

dem Tourismus, der Forstwirtschaft und dem Handel mit Handwerkswaren.

Der Stamm der **Cascade Orks**, angeführt von einem Troll namens Pawl Shaggy Mountain sind ein hauptsächlich aus Orks und Trollen bestehender Stamm mit Besitztümern in den Cascade Mountains. Es ist ein offenes Geheimnis, dass die Cascade Orks sehr gut von dem Schmuggel profitieren, der durch ihre Ländereien verläuft.

Es gibt noch viele weitere Stämme in Salish-Shidhe, darunter die Nootka, die Musqueam und die Squamish. Außerdem besitzen einige Stämme von „Blasshäuten“ (Nicht-Amerindianer, die einen stammesähnlichen Lebensstil angenommen haben) Ländereien, wie etwa die Gruppe der Tsawassen.

> Der neueste Proto-Stamm, der sich um Anerkennung bemüht, ist eine Gruppe von Wechselbälgern, die sich die Metamorphics nennen. Ihnen haben sich viele SURGE-transformierte Leute angeschlossen, die aufgrund von Vorurteilen aus dem Sprawl vertrieben wurden.

> Evolver

IMMER UND IMMER WIEDER

Die Dinge verlaufen langsam im SSC. Die meisten Stammesleute haben die Einstellung, etwas am besten zu ignorieren, solange es nicht direkt ihr Leben beeinflusst. Diese Einstellung ändert sich nur langsam, doch sie ändert sich, besonders wenn man die aktuellen Ereignisse bedenkt, die unsere Leute zum Umdenken und Anpassen gezwungen haben.

Turbulente Anfänge

Obwohl die Salish-Nation anfangs dieselben Probleme wie andere NAN-Länder hatte, wurden hier manche Schwierigkeiten mit mehr Toleranz angegangen. Ein viel höherer Prozentsatz ehemaliger Amerikaner und Kanadier wurden in die Gesellschaft der Salish eingegliedert, indem man ihnen einfach die Stammesmitgliedschaft attestierte. Manche Anglos zogen daraus ihren Vorteil und gründeten ihre eigenen Stämme von Bleichgesichtern, wobei sie Abstriche in ihrem Lebensstil zugunsten der Sicherheit machen mussten.

Die Salish öffneten ihre Tore sogar noch weiter, als sie ihre Grenzen 2029 allen Metamenschen öffneten, als Antwort auf die rassistische Intoleranz, die die Metamenschen in anderen Ländern erleiden mussten. Das Land wurde als Salish-Shidhe bekannt und die Stämme der Sinsearach

und Cascade Ork wurden die ersten metamenschlichen Stämme, weitere folgten kurz darauf. Dieser Schuss ging jedoch nach hinten los, als die Mehrheit des Sinsearach-Stammes 2035 ihre eigenen Wege ging und die Elfennation Tir Tairngire gründete.

Aktuelle Ereignisse

Dank der spärlichen Präsenz der Megakons im SSC gab es im Land nur vereinzelte Übergriffe aus dem Konzernkrieg (auch wenn fast alle Anlagen der Megakonzerne von irgendwelchen Runs betroffen waren). Die meisten Aktivitäten konzentrierten sich auf Universal Omnitech, angesichts ihrer „Tauziehen“-Position zwischen Aztechnology und der Pacific Prosperity Group.

Die Situation in der Renraku-Arkologie war eine völlig andere Sache, als die Ankunft mehrerer Tausend UCAS-Truppen in Seattle den SSC in Alarmbereitschaft versetzte. Schnell wurde jedoch offenbar, dass die Truppen der UCAS schon genug damit zu tun hatten, ein einzelnes Gebäude zu schützen und so erfuhren die Beziehungen der beiden Länder schließlich eine merkliche Verbesserung. Nach gemeinsamen wirtschaftlichen Aktionen gegen das Tir wegen seiner unfairen Handelspraktiken begrüßen viele Bürger des Council eine offenere und freiere Beziehung zu ihren westlichen Nachbarn.

> Es gab eine Menge Gerede in den politischen Schatten über eine Art militärischen Deal mit den UCAS. Die UCAS stellen dem Council militärische Hilfe zur Verfügung und dafür übersehen die Salish all die Verschmutzungen und Vergiftungen, mit denen der Seattle-Sprawl täglich ihre Ländereien verseucht. Haltet die Augen offen.

> KSAF_Online

> Du machst wohl Witze. Die UCAS können die Bugs nicht aus Chicago heraushalten, ihren Präsidenten nicht vor der Ermordung beschützen oder jedes Jahr neu ausbrechende Aufstände niederschlagen. Glaubst du wirklich, die könnten uns helfen, diese tollwütigen Hunde aus Tsimshian aus unserem Land fernzuhalten? Auf solche Hilfe können wir verzichten.

> Jasper Red Ribbon

Der kürzliche Tumult, der Halleys Komet folgte, betraf auch Salish-Shidhe, als man überall im Land neue Stätten der Macht entdeckte (und einige alte verschwanden). Die Stämme der Sinsearach und Nootka haben einige dieser

Stätten beansprucht, andere wurden zum Streitthema unter den Stämmen, wie zum Beispiel wie Whitbey Inselformation, die von einem Blasshaut-Stamm gefordert wird, jedoch auch von den Makah.

Die Salish-Shidhe schienen eine geringere Rate von SURGE-Transformierten aufzuweisen als andere Länder und litten nicht unter der folgenden Massenpanik.

DER GRENZKRIEG MIT TSIMSHIAN

von Spark

Vielleicht waren wir zu großspurig mit dem Erfolg des Großen Geistertanzes und dem Geist des Friedens, der die Stämme des Nordwestens im Council vereinte. Wir hätten wachsam sein sollen, als unsere „Brüder“ in Tsimshian sich 2037 aus dem SSR zurückzogen. Wir hätten auf der Hut sein sollen, als sie unsere ruhigen Bitten, ihre Umweltzerstörung aus unserem Land herauszuhalten, in den Wind schlugen. Nun haben wir für unsere Dummheit bezahlt und Tausende haben in diesem Konflikt bereits als Opfer des Verrats der Tsimshian ihr Leben gelassen - die größte Krise, die seit der Sezession der Cénesté das Land bedrohte.

Der Aufbau

Die genauen Ursprünge des Konflikts sind unklar, verborgen hinter Megapulses nationalistischer Rhetorik der Regierungssprachrohre beider Seiten. Beide Länder haben schon immer wegen unwichtiger Grenzfragen, Luftverschmutzung und Umweltpolitik gestritten. Die militärische Aufrüstung Tsimshians an der Grenze hat die Situation noch verschlimmert; es folgte ein längerer Zeitraum von „Feldübungen“ der Ranger auf unserer Seite der Grenze. „Grenzzwischenfälle“ wurden zur Normalität, als Soldaten auf beiden Seiten nicht widerstehen konnten, ihre Gegner zu reizen oder zu testen. Die Verhaftung von Salish-Wanderern wegen „Spionage“ 2060 goss noch Öl ins Feuer und die Spannung blieb durch die vielen Umwälzungen, die Halleys Komet mit sich brachte, ziemlich hoch.

> Es steckte mehr dahinter. Von Februar bis April dieses Jahres gab es viele Gespräche zwischen Tsimshian und Salish-Shidhe auf hoher Ebene, einschließlich Drohungen und Posen. Mitte April gingen ein Lagerhaus von Pentacle Distributing und eine Außenstelle von Soonan SimSinn (beides Tochtergesellschaften von Mitsuhama) in Flammen auf und mehrere Dutzend Mitsuhama-Bürger im Lande wurden einfach von der Straße weg verhaftet, verhört und dann abgeschoben.

> Chrome Coyote

> Meine Quellen besagen, dass sich der Streit auf eine neuerdings aufgetauchte Manaline und ein paar damit verbundene Stätten der Macht auf der Salish-Seite der Grenze bezieht. Aus irgendeinem Grund will Tsimshian diese Orte unbedingt besitzen und entschloss sich schließlich dazu, sie mit Gewalt zu nehmen.

> Night Owl

> Ein schwaches Argument, aber nah dran. Es dreht sich um eine Manaline, aber sie leitet toxisches Mana direkt von einer verseuchten toxischen Zone auf der Tsimshian-Seite ins Salish-Gebiet. Der SSC will die Verseuchung an der Quelle bekämpfen.

> Kzeentch

> Manalinen haben absolut nichts damit zu tun. Es geht nur um höhere Wirtschaft und alten Groll. Die Tsimshian brauchen einen Krieg, um ihre Wirtschaft anzukurbeln und ihre Dissidenten loszuwerden. Der SSC will das Land für die NAN zurückgewinnen, bevor die Tsimshian es vollständig vergewaltigt haben.

> Haida Hunter

Zusammenstöße und Kriegsverbrechen

Im Mai dieses Jahres brach auf einmal die Hölle los, obwohl noch niemand eine passende Erklärung dafür gefunden hat, warum. Es gab keine formellen Kriegserklärungen und keine von beiden Seiten kann stichhaltig nachweisen, wer den ersten Schuss abfeuerte, aber nur wenige zweifeln daran, dass es die Hunde aus Tsimshian waren.

> Das ist nur deine voreingenommene Meinung. Verbreite deine Kriegs- (oder Friedens-)Propaganda in den entsprechenden SIGs. Ich werde keine weiteren Warnungen aussprechen. Das gilt auch für Anwerbungen - die Sölder-Anwerbungszentren befinden sich am dafür vorgesehenen Ort.

> Captain Chaos

„Ich bin überall!“

[15,65 MP gelöscht]

Die Streitkräfte von Tsimshian überrannten schnell unsere spärlich bewachten nördlichen Außenposten und drangen tief in den SSC vor, bis in die Region um den Okanagan Lake und die Stadt Kelowna. Unsere Truppen schlugen zurück, und nach der Schlacht von Revelstoke schlugen wir die feigen Hunde aus Tsimshian in die Flucht. Am 4.Mai hatten wir sie zurück über die Grenze gedrängt und drangen unsererseits weiter nach Tsimshian vor. In der Stunde unseres Sieges wurden unsere Truppen jedoch von einer Art biologischem Kampfstoff getötet. Über tausend Soldaten und Salish-Zivilisten starben, bevor medizinische Hilfe geleistet werden konnte, und noch hunderte mehr starben in den Wochen danach an mysteriösen Leiden.

> Okay, die Propaganda-Maschine der Salish hat diese Geschichte von der biologischen Kriegsführung wie verrückt verbreitet, jedoch recht wenige Beweise oder Einzelheiten gebracht. Hat jemand die ganze Wahrheit?

> Argent

> Ich habe einiges von den Nachbeben miterlebt. Ich kann nicht genau sagen, was es war, doch es waren viele tote Salish dort, soviel ist sicher. Sicherlich gab es alle möglichen Anzeichen für den Einsatz einer Biowaffe - wahllose Massentötung, keine unmittelbaren Zeichen von Verletzungen. Vielleicht war es auch eine Art von besonders starker Magie. Ich habe gehört, dass sich Schamanen von dem Kriegsgebiet fernhalten und dass niemand imstande ist, dort Geister zu beschwören.

> Wenatchee Warrior

> Der Stamm der Kootenai war besonders schwer betroffen; zwei Drittel der Toten waren von ihrem Stamm.

> Magnificent Edward

> Der SSC hat die Details über die Verletzten unter Verschluss gehalten, aber ich weiß, dass einige der Opfer

den Angriff überlebten, doch die werden langsam verrückt und sterben später an einem Mangel an REM-Schlaf.

> Tasp

> Schlaf ist genau das, was du brauchst, Kumpel. Ich habe schon hunderte verschiedener Gerüchte und substanzlose Behauptungen von Verletzungen gehört - ganz offensichtlich hat da jemand eine massive Desinformationskampagne gestartet. Wer auch immer das war, verdeckt seine Spuren. Was mich misstrauisch macht, ist, dass der SSC sich mit Beobachtern unabhängiger und fremder Organisationen befasst, vom CDC über den SSR bis zur NATO. Wenn sie wirklich die Opfer sind, was verstecken sie dann?

> Libby

> Ich habe gehört, dass auch einige Tsimshian-Soldaten von diesem angeblichen Biowaffen-Angriff betroffen waren. Vielleicht hat der SSC ja geplant, etwas freizusetzen, und das Ganze ging katastrophal daneben. Nur die Tsimshian haben geleugnet, dass ihre Opfer in irgendeiner Weise damit zu tun hatten und außerdem Beobachter von außen abgewiesen. (Manche dieser Beobachter wollen da übrigens sehr dringend hinein - dringend genug, um Shadowrunner anzuheuern...)

> Haida Hunter

> Es ist auch möglich, dass eine dritte Partei beteiligt ist. Gäbe es einen besseren Weg, ein Forschungsprojekt einigen Feldversuchen zu unterziehen?

> Conspir-I-See

Die momentane Situation

Verärgert und in der Notwendigkeit, sich neu zu formieren, stimmten unsere Anführer einem Waffenstillstand unmittelbar nach diesem Zwischenfall zu. Beide Seiten nutzten die Gelegenheit, um sich einzugraben und ihre Streitkräfte aufzustocken. Der trügerische Frieden hatte weniger als zwei Monate Bestand, bis die Tsimshian erneut angriffen. Auch wenn keine Seite größere Truppenverbände mobilisiert hat, werden Überfälle, Raketenangriffe, Geisterangriffe und strategische Bombardements zum alltäglichen Vorfällen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Council sich entschließt, dass die Bastarde aus Tsimshian nicht zurückweichen werden und deshalb niedergemacht werden müssen.

> Oh, es wird schon bald zu Ende sein. Die Lakaien aus Tsimshian und ihre Konzernherren werden unseren Zorn schon früh genug zu spüren bekommen. Und wenn wir angreifen, werden wir nicht eher aufhören, bis von ihrem Land nur noch Asche übrig ist.

> Pride

> Ich habe keinen Bock, dass Cap mich in die Schattenzelle sperrt, also mache ich keine Werbung, aber ich weise darauf hin, dass es eine Welle von Aufrufen in den Söldner-Boards gibt. Beide Seiten spüren bereits den Stich dieses Krieges und heuern „Berater“ an, um die Lücken zu schließen, die sich in der letzten Kampfrunde aufgetan haben. Es gibt eine Menge Wald und Gebirge abzudecken, daher sind beide Seiten an Leuten interessiert, die Erfahrung mit unkonventioneller Kriegsführung haben.

> Moneysign

Innerhalb des SSC baut sich eine Menge Frust unter den Stämmen auf. Wo ist der gepriesene Souveräne Stammesrat? Wo waren unsere vermuteten Verbündeten, als die Tsimshian in unser Land einmarschierten, unser Volk töteten und unsere Städte zerstörten? Warum haben die anderen NAN-Staaten uns nicht dabei geholfen, die Eindringlinge zurück nach Norden zu drängen. Obwohl die Nation Tsimshian keine NAN-Nation ist, hat sich der SSR als widerstrebend erwiesen, selbst eine Resolution der Verurteilung zu unterstützen. In der Zwischenzeit müssen die Salish allein kämpfen. Viele, vor allem die Stämme im Nordwesten, die den Hauptteil der Angriffe ertragen mussten, rufen nach einer Sezession von den NAN, wenn weiterhin keine Hilfe kommt. Wenn der SSR den Salish schließlich nun nicht helfen kann, wann kann man sich dann überhaupt noch auf ihn verlassen?

> Ich würde nicht darauf zählen, dass der SSR irgendetwas konstruktives macht. Sie scheinen bereit zu sein, die Dinge „sich selbst erledigen“ zu lassen.

> Mk I Eyeball

„Seeing is believing.“

> Das Feuerwerk beim nächsten SSR-Gipfel wird wohl ziemlich beeindruckend werden. Die Salish-Ratsfrau Lona Xawulets wirft mit vagen Drohungen um sich, was passieren wird, wenn sich der SSR nicht hinter den Salish-Shidhe Council stellt. Viele Gruppen von Kriegsbefürwortern planen außerdem Demonstrationen und Aktionen.

> N30ist

> Es gibt Neuigkeiten! Truppen des SSR sind gerade in der Stadt Williams Lake gelandet und liefern sich mit Tsimshian-Truppen heftige Häuserkämpfe! Das könnte das erste Anzeichen einer neuen Salish-Offensive sein!

> Warhawk

Das Salish-Militär

Traditionell dienten die Salish Ranger als militarisierte Polizeitruppe, die sowohl Pflichten der zivilen Polizei übernahm als auch sich mit militärischen Angelegenheiten befasste (die einzelnen Grenz- und Küstenwachen übernehmen reguläre Grenzüberquerungen, Zölle und Patrouillen). Als Antwort auf die militärischen Bedürfnisse des Tsimshian-Grenzkriegs rief der SSC kürzlich die Selbstverteidigungs-Truppe (Self-Defense force, SDF) ins Leben, um spezielle militärische Operationen durchführen zu können. Das Personal der SDF wurde von den Rangern abgezogen, was auch solche mit früheren Erfahrungen einschloss.

> Hinter den Kulissen war die Gründung der SDF ein Plan der Makah und Kootenai, um sich selbst um den Krieg zu kümmern. Traditionellerweise liegt die Führung der Ranger fast ausschließlich in den Händen der Salish, obwohl die Makah einen hohen Prozentsatz ausmachen und die Rechtsprechung über die meisten Militärbasen innehaben. Die Makah gieren danach, endlich in den Sattel zu steigen und die Kootenai wollten einfach Rache.

> Jasper Red Ribbon

> Die SDF ist außerdem der Versuch, militärische Operationen noch mehr zu zentralisieren. Zu Beginn des Grenzkriegs waren viele Rangereinheiten an bestimmte geographische

Regionen und Stämme gebunden, um im Notfall zu „regionalem Milizdienst“ zurückgerufen zu werden. Viele der nördlichen Stämme wie die Nootka zogen ihre Einheiten ab, um ihren eigenen Privatkrieg mit den Tsimshian zu führen. Die SDF versucht, die regionalen Zweige unter einem Dach zu vereinigen - unter ihrer direkten Kontrolle. Dies hatte nur teilweise Erfolg, da viele Stämme fürchten, ihre Macht zu verlieren.

> Vic

> Man redet davon, eine Wehrpflicht einzurichten, wenn aus dem Konflikt ein ausgewachsener Krieg wird, obwohl viele Stämme eine solche Idee bereits zurückweisen.

> Magnificent Edward

> Es ist nicht allgemein bekannt, aber viele Ranger sind Mitglieder exklusiver Kriegerlogen, die ihnen zusätzliches Training und Unterstützung bieten. Unter einigen Gesichtspunkten sind diese Logen mit dem Verfahren Aztlans vergleichbar, militärisches Personal in Kriegerorden zu initiieren.

> Chrome Coyote

DIE KONZERNBANDE

von Murray

Zuhause an der Heimatfront geht der tägliche Konzernkampf weiter. Der SSC hat traditionell einen sehr harten Standpunkt gegenüber der Zulassung von extraterritorialen Megakonzernen vertreten. Das Problem ist jedoch nicht die Regierung selbst, sondern einen Stamm zu finden, der etwas von seinen Ländereien aufgibt. Selbst wenn sie die Nuyen gerne annehmen, setzen die meisten Stämme strenge Umwelt- und Sicherheitsbestimmungen durch, an die sich die meisten Megakons einfach nicht halten wollen. Entsprechend besitzen nur einige der Großen Zehn einen Standort im SSC - Aztechnology, Saeder-Krupp und Wuxing - und in den meisten Fällen arbeiten sie über Tochtergesellschaften.

> Aztechnology's Büro in Olympia ist nur auf das Nötigste beschränkt. Ich habe gehört, dass man anderswo dringendere Sorgen hat. Das heißt jedoch nicht, dass überhaupt keine Paydata mehr in diesen Büros sind, es heißt nur, dass sie nicht mehr so gut bewacht werden.

> Pyramid Watcher

> Auch ein paar AA-Megakons haben hier ihr Lager aufgeschlagen. Proteus besitzt eine Aquacologie vor der Pazifikküste und Universal Omnitech hat für einige PPG-Kons ein gutes Wort eingelegt, um ihnen zu helfen, einen Standort aufzubauen.

> Snow Tiger

Da nun die meisten Schläger nicht auf dem Spielplatz sind, ist der SSC gutes Land für hauseigene Megakons geworden. Von einigen habt ihr schon gehört, z.B. Gaeatronics und Universal Omnitech. Doch es gibt auch ein paar neue, auf die man aufpassen sollte: Kyuusei Medical, Pacific Cybernetics Inc. Und Eibisu Biomechanics.

All diese örtlichen Kons sind für das Wirtschaftswachstum und den steigenden Lebensstandard im Land verantwortlich. Der Großteil der kürzlichen wirtschaftlichen Entwicklung fand jedoch im Westen und Süden des Staats statt, was die östlichen Stämme bei diesem Wirtschaftsboom außen vor lässt.

> Der Council lässt diesen Konzernen schändlicherweise freie Hand, das Land zu vergewaltigen, das rechtmäßig meinem Volk gehört. Die Stammesregierung trifft exakt die gleichen törichten Entscheidungen, die die alte US-Regierung traf. Ich kann es nicht fassen, dass diese blinden alten Narren glauben, wir würden irgendjemandem, selbst denen, die unsere Brüder zu sein behaupten, erlauben, unser Land und Erbe zu zerstören. Wenn es nötig sein sollte, werden wir kämpfen.

> Jasper Red Ribbon

> Jasper spricht nicht für die Mehrheit der Stämme im Osten. Sie haben in den letzten Jahren wirtschaftlich den Kürzeren gezogen, und viele fordern den Council auf, etwas gegen das Ungleichgewicht zu tun.

> Eagle Eye

> Dafür könnte es zu spät sein. Das gesamte Gebiet wird von jungen Leuten verlassen, die nach Süden und Westen gehen, auf der Suche nach besseren Jobs. Was einmal das traditionalistische Herz des Landes war, verliert nun schnell eine ganze Generation an hoch bezahlte Jobs in Boise, Spokane und Vancouver.

> Lollypop Bandit

Eibisu Biomechanics

CEO: Petra Wapato

Hauptquartier: Boise

Eibisu macht mit der Spezialisierung auf maßgeschneiderte Cyberware und Bioware das große Geschäft (diesen Jungs könnt ihr die Schuld an der Entwicklung des Reptilien-Cyberbeins vor etwa einem Jahrzehnt geben). Im Bereich Kristallzüchtung und Forschung an organischen Polymeren sind sie erste Klasse und haben viel Platz und Zeit im Spindle-Orbitalhabitat für Forschung in der Schwerelosigkeit angemietet. Die Bioskulpteure von Eibisu landen regelmäßig auf der Titelseite der Biotech-Magazine. Natürlich bieten sie auch Shadowrunnern ein gutes Ziel in ihren Büros. Mehrere ausländische Megakons versuchen, sie sich zu schnappen, bevor sie noch größer werden, doch Eibisu antwortet darauf mit eigenen Runs, um im Spiel zu bleiben.

> Einige Projekte, die sie vermutlich für den Markt vorbereiten, beinhalten eine neue Art Verstärkter Reflexe, im Weltraum gezüchtete Kristallverkleidungen für Cybergliedmaßen und maßgeschneiderte Hormonbehandlungen. Heißes Zeug.

> The Smiling Bandit

„Striking again! Ha! Ha! Ha!“

Gaeatronics

CEO: David Gray Bear

Hauptquartier: Olympia

Als die Macht hinter den Salish hat Gaeatronics die gesamte Energieproduktion im SSC in der Hand und ist sogar in Seattle aktiv. In erster Linie spezialisieren sie sich auf Fusionsenergie und umweltfreundliche Energiequellen (Geothermaleanlagen, Windmühlen, Solarzellenbatterien etc.) und besitzen Kraftwerke und Anlagen überall im SSC. Außerdem betreiben sie stark geförderte Forschung im Bereich verbesserte Konstruktionsprozesse, alternative Energiequellen (besonders Mikrowellenenergie), Geologie und Meteorologie - wo überall hochwertige Daten zustandekommen, die zu Höchstpreisen verkauft werden. Sie betreiben vier ausgedehnte Forschungsparks in Missoula, Moskau, Vancouver und Spokane

> Gaeatronics betreibt außerdem die LTGs von Boise und Vancouver über ihre Tochtergesellschaft Omni Electronics. Omni engagiert sich schwer in der KI-Forschung man darf also erwarten, dass die Knowbots, die sie als Systemadministratoren in ihrem LTG benutzen, etwas schlauer als der Durchschnitt sind.
> Google

Kyuusei Biomedical

CEO: Aruji Densetsu

Hauptquartier: Spokane

Kyuusei ist weltweit führend in der Pharmazie-Produktion. Sie haben mehrere bedeutende Medikamente und maßgeschneiderte Retroviren entwickelt, um sich ausbreitende erwachte Krankheiten zu bekämpfen. Sie sind für ihre gelegentliche deutliche Nichtbeachtung von Umwelt- und Sicherheitsbestimmungen berüchtigt, und ihre Anlagen sind vom CDC als einige der gefährlichsten auf dem ganzen Kontinent beurteilt worden.

> Kyuusei ist ein junger Konzern, der von ein paar echten Konzernräubern geführt wird. Der CEO ist Gerüchten zufolge sogar ein Haischamane und ich habe keinen Zweifel daran. Diese Firma ist vollkommen rücksichtslos und wendet die miesesten Strategien an, um ihre Geschäftspläne zu erfüllen. Wenn ihr glaubt, schmutzige Kämpfe unter Megakons gesehen zu haben, dann wartet, bis ihr seht, was die richtigen Haifische im Konzernpool bereit sind zu tun.

> Bull

„The best ork decker you´ve ever met!“

> Mehr als nur ein paar Kyuusei-Produkte haben es über den Schmuggelweg auf den Schwarzmarkt geschafft. Es muss ein Teil des Vertrages sein, den sie mit dem Roten Lotus geschlossen haben.

> Chrome Coyote

> Der Kon ist sehr daran interessiert, lebendige „Exemplare“ von Otaku für Forschungszwecke zu bekommen. Sie zahlen gutes Geld, als gebt euer Gewissen an der Tür ab und macht euch auf die Jagd.

> Imbris

Pacific Cybernetics Incorporated

CEO: Herbert Lali

Hauptquartier: Vancouver

Stammes-Jurisdiktion: Cascade Crow

PacCyber hat sich einen Namen gemacht, indem sie billige Cyberware in Übersee verkauft haben - hauptsächlich Imitate von Markenmodellen (und ab und zu ein illegal hergestelltes Modell nebenbei). Anders als bei anderen Nachahmern sind ihre nachgemachten Designs oftmals besser als das Original (wahrscheinlich weil sie oft anhand der Originaldesigns arbeiten - „geliehen“ natürlich). Vor kurzem konnten sie sich einen Exklusivvertrag mit der SDF für militärische Cyberware, bemerkenswerte Smartlinks und taktische Computer sichern.

> Dieser Vertrag macht PCI zu einem bevorzugten Ziel von Spionageruns, die von Tsimshian und MCT gesponsort werden. Er hat sie außerdem zu einem potentiellen Punkt auf Damien Knights Speiseplan gemacht.

> Night Owl

Universal Omnitech

CEO: Hamilton Grimes

Hauptquartier: Vancouver

Stammes-Jurisdiktion: Salish

Wenn es mit Biotech zu tun hat - Genverknüpfungen, künstliches Fleisch, Biocomputer, landwirtschaftliche Zuchten usw. - dann spielt Universal Omnitech (UO) irgendwo damit Gott. Der Konzern hat Gaeatronics ausgebremsst und ist zum größten Konzern im SSC geworden.

> Die problemgeplagte UO-Gentechnik-Anlage außerhalb von Spokane hat ihr Forschungspersonal kürzlich verdoppelt. Woran auch immer sie arbeiten, es muss ziemlich groß sein.

> Magificent Edward

> Ein Kumpel beim Thundercloud SAFB (dem alten Fairchild AFB) meinte, die Forschungstypen von UO hätten wieder einmal diese Bloat-Quallen getestet.

> Hostmask

> Bloats? Ist das ein neuer erwachter Critter?

> Lollypop Bandit

> Bloats sind große, gentechnisch verbesserte Critter, die in etwa wie fliegende Quallen aussehen. Sie sollten eigentlich den Schwerlifttransport revolutionieren, da sie um einiges billiger instand zu halten sind als gewöhnliche Schwertransporthelikopter und LTA-Flugzeuge. Nach 2055 verschwand das Projekt in der Versenkung - scheint als hätten sie mit denen echte Probleme bekommen, gerade als das Projekt enthüllt werden sollte. Sie litten an rapider Zellalterung und wurden schon nach einigen Monaten nutzlos.

> The Smiling Bandit

„Striking again! Ha! Ha! Ha! Ha!“

> UO arbeitet eigentlich an einer ganzen Reihe von „Kriegsgestalten“ - genetisch verbesserte Critter, die mit Bioware-Kontrolleinheiten und schlechter Laune vollgestopft sind. Rechnet damit, sie nächstes Jahr bei den Wüstenkriegen zu sehen, gemeinsam mit all den anderen tollen Konzernspielzeugen.

> Kzeentch

Obwohl sie Mitglied der Pacific Prosperity Group sind, halten Elemente bei Aztechnology ebenfalls Anteile an UO. Die beiden Konzerne verbindet traditionell eine enge Beziehung. Diese hat den Kon in eine kaum beneidenswerte Position zwischen zwei Rivalen getrieben, und die folgenden Manöver beginnen, Uos Profite zu schmälern.

> Uos Tochtergesellschaft DeBeers-Omnitech konnte während des anfänglichen Orichalkum-Rausches punkten und fuhr dank einer Partnerschaft mit Wuxing eine Menge Nuyen ein. Doch DeBeers-Omnitech übernahm sich, als sie versuchten, sich alle Orichalkum-Vorkommen unter den Nagel zu reißen, die sie finden konnten und dann im Stich gelassen wurden, als alle Vorkommen schnell verschwanden. Momentan befinden sie sich in einer schwierigen finanziellen Situation und werden einer Rationalisierung unterzogen - die auch UO in Mitleidenschaft zieht. Sogar einige kleinere Konzerne haben angefangen, Aktionen gegen DeBeers zu starten, während sie zeitweilig geschwächt sind.

> Snow Tiger

> UO hat an einigen Projekten lange und hart gearbeitet, wie z.B. der Leonisationstherapie. Kombiniert mit der wachsenden Nachfrage nach Bioware aus allen Teilen des

Marktes (Chrom ist so 2050er-retromäßig, ihr wisst schon), könnte sich UO ziemlich schnell wieder davon erholen.

> The Chromed Accountant

„It's all about dollars and sense.“

SCHMUGGLERS RATGEBER FÜR DIE SALISH

von Tak777

Wenn es darum geht, sich seinen Lebensunterhalt bei den Salish zu verdienen, ist der Schmuggel das Mittel der Wahl. Du bist dein eigener Boss, hast deine eigenen Arbeitszeiten und kommst viel herum - ganz zu schweigen von dem Kick, wenn du beinahe geschnappt wirst oder einen gewinnträchtigen Deal zufriedenstellend abschließt. Im SSC laufen einige Hauptschmuggelrouten zusammen, wie z.B. die von Seattle nach Vladivostok; aber der SSC ist außerdem noch das Portal für viele Schwarzmärkte in den NAN - und weiter nach Denver, in die UCAS, CAS und anderswo.

Rein- und Rauskommen

Die SSC-Grenze ohne Erlaubnis zu übertreten ist wie im Sprawl ohne GridGuide herumzufahren - man weiß nie, ob man stehenbleiben soll oder gehen darf. Die Grenzen zu den Sioux, dem AMC und Ute sind technisch gesehen „offen“, was bedeutet, dass hereinkommender Verkehr einer Routine-Inspektion unterzogen wird. Wenn ihr die richtige ID und die Lizenzen habt, dürft ihr das Land auch ohne spezielle Visa oder Pässe betreten. Kontrollpunkte und Patrouillen sind jedoch selten und vereinzelt, also haltet euch an ländliche Gegenden, wenn ihr eine gemütliche Überfahrt bevorzugt.

Die Grenzen zu Seattle, dem Tir und Tsimshian sind viel strenger. Ausfahrender Verkehr wird nur einer oberflächlichen Sicht- und Lizenzprüfung unterzogen. Eintreffender Verkehr aus dem Tir und Seattle wird immer genau untersucht und jedes vierte Fahrzeug muss damit rechnen, für eine umfassende Inspektion mit Chemsniffern und Wachsamanen komplett auf den Kopf gestellt zu werden.

Die nördlichen Grenzen befinden sich im aktiven Alarmzustand. Jeglicher Verkehr aus Tsimshian und dem Athabaskan Council wird von den Grenzpatrouillen schwer beschränkt und kontrolliert, mit der Unterstützung der Ranger oder der SDF. Viele militärische Einheiten treiben sich dieser Tage dort oben herum, die eine Taktik von „erst schießen, dann die Leichen verbrennen“ gegen jeden anwenden, der sich nicht entlang der genau beobachteten Luftwege und Straßen bewegt.

> Diese Diskussion um die Grenzen hat das Import/Export-Geschäft zwischen Seattle und Russland ernsthaft gefährdet. Die Preise für einige plötzlich schwer erhältliche Güter steigen in astronomische Höhen. Die Auswirkungen spürt man von Seattle bis St.Louis und den ganzen Weg zurück nach Asien. Natürlich bedeutet das auch höhere Profite für die Schmuggler, die bereit sind, das höhere Risiko einzugehen.

> Ridge Runner

Vancouver: Passage zu den Salish

Ah, der eigentümliche Geruch verbrannter Kohlenwasserstoffe und des Smogs, der jede Stadt so heimelig macht. Entfernt die Renraku-Arkologie und die

Space Needle, dreht den sauren Regen ein wenig herunter und jeder, der mit Seattle vertraut ist, wird sich in Vancouver zu Hause fühlen. Sicher, es ist nicht die Runner-Hauptstadt von Nordamerika, doch das Geschäft läuft gut heutzutage. Es ist außerdem das kulturelle Zentrum des SSC und das größte wirtschaftliche Ballungszentrum neben Boise.

> Dank der niedrigen Präsenz der Megakons sind die meisten Runs in der Stadt kleinere, bössere Jobs unter Mikrokons. Die Einsätze sind hoch, da ein bis zwei erfolgreiche Shadowruns in diesem extrem hart umkämpften Markt über Leben und Tod entscheiden können.

> Jurian

Als wichtiger Handelshafen und Zwischenstopp auf der Hauptschmuggelroute zwischen Seattle und Vladivostok hat Vancouver natürlich alle möglichen Verbrechersyndikate angelockt, die sich erhoffen, einen Vorteil aus dem Einfuhr- und Ausfuhr-Verkehr zu ziehen. Da weder die Mafia noch die Yaks hier Fuß gefasst haben, ist der Schwarzmarkt in der Hand von Gangs, unabhängigen Schmugglerringen und den Triaden geblieben.

> Vor einiger Zeit rief ein Schmuggler namens Loop eine Schmugglergilde, eine Union von unabhängigen, kleineren Schmugglern zur Teilung von Kontakten und Ressourcen und zum gegenseitigen Schutz vor den Syndikaten ins Leben. Das Projekt lief ganz gut, bis enthüllt wurde, dass Loop ein Mitglied der Vory v Zakone war, die die Schmuggler benutzen, um ihre eigene Basis in Vancouver aufzubauen.

> Negative Burn

> Bulldrek. Loop ist kein Partisane. Der Rote Lotus hat seinen Ruf sabotiert, da ihnen die Vorstellung eines organisierten Widerstandes nicht gefiel.

> Iki-no-same

Ruinen in Richmond

Vancouver hat seinen eigenen Charme, da die Stadt sorgsam designt und geplant wurde, um urbane Strukturen mit der Natur zu verbinden. Es gibt überall Parks, Springbrunnen, Bäume und Grünanlagen. Dennoch leidet die Stadt an einem großen Schandfleck: den Ruinen von Richmond.

Im Dezember 2059 wurde die Stadt von einem plötzlichen Erdbeben erschüttert, das den Vorort Richmond komplett einebnete und einen Brand verursachte, der erst nach drei Tagen gelöscht werden konnte. Tausende starben in dem Holocaust, von denen viele noch immer unter den Trümmern begraben liegen. Die Cascade Crow konnten bisher nicht die nötigen Gelder aufbringen, um das Gebiet zu planieren und neu aufzubauen (besonders nun, da man sich im Krieg befindet), daher haben sie einfach die Gegenden aufgeräumt, wo es möglich war. Sie führten eine große Zeremonie zur Ehrung der Toten durch, doch das Gebiet wurde den Teufelsratten und Ghulen überlassen. Und natürlich den Schmugglern, die einen sicheren Ort mit Privatsphäre gut gebrauchen können.

> Zur Hölle damit. Ich würde Richmond nicht betreten, wenn es nicht unbedingt notwendig wäre. Der Ort ist mit Shedim verseucht - die meisten davon ziemlich übellaunig, nachdem sie sich aus den Trümmern gegraben haben. Sie würden sich in der Stadt ausbreiten, wenn nicht einige Gangs einen Sport daraus machen würden, nachts Zombies zu jagen und sie zu

Klump zu schlagen. Hin und wieder schafft es ein Ganger nicht heraus, aber seine Kumpels sehen ihn in der nächsten Nacht wieder.

> Lorain

Die Roter-Lotus-Triade

Nicht viele Güter kommen durch Vancouver, ohne dass der Rote Lotus etwas davon abbekommt. Sie unterhalten einige Lagerhäuser und Andockservices und versuchen fortwährend, an der Spitze von Angebot und Nachfrage zu bleiben. Außerdem sind sie berüchtigt dafür, Schutzgeld von kleineren Schmugglern zu erpressen, indem sie eine „Sicherheitssteuer“ auf alle Produkte erheben, die diese befördern.

> Auch wenn sie keine Go-Gang sind, haben Mitglieder des Lotus eine Vorliebe für archaische Motorräder. Man würde kein Mitglied des Roten Lotus, das Selbstachtung besitzt, mit einem Bike erwischen, das nach 2010 gebaut wurde.

> Lambretta

Das einzige Geschäft, in das der Lotus direkt eingreift, ist der Drogenschmuggel. Viele „altmodische“ Drogen wie Heroin, Bliss, Novacoke und Marihuana sind nach den meisten SSC-Stammesgesetzen nicht illegal, daher verdient der Lotus daran, sie anderswohin zu befördern. Anscheinend produzieren oder stellen sie nichts davon selbst her, was vermuten lässt, dass sie nur die Fassade für jemand anderen sind.

> Wenn man nach ihren Hintermännern sucht, muss man nur in Richtung Kyuusei blicken. Die meisten Drogen werden völlig legal und ihren Anlagen hergestellt, aber illegal außerhalb von Salish verkauft.

> Vision

> Vergesst mundane Drogen. Das wahre Geschäft ist der Handel mit verschiedenen Erwaachten Pflanzen mit betäubenden Eigenschaften. Ich habe gehört, die beliebtesten Pflanzen unter den Go-Gangs sind Ewige Blume, Deepweed und Felsenechsenblut. Diese Substanzen verleihen Schmerzempfindlichkeit und gestatten es den Gangern, todesmutige Stunts auszuführen. Manche Gangs lassen „Crash Parties“ steigen - von Gebäuden springen, mit verbundenen Augen über den Highway laufen, auf ihren Bikes durch Panzerglas in Yuppief-Cafés fahren - und dabei soviel Stil und Finesse zu zeigen wie möglich. Ein paar örtliche Tridpiraten haben etwas davon auf Tape. Cooles Zeug, wenn etwas daneben geht.

> Green Thumb

> Komm auf den Teppich. Du weißt, wie schwer es ist, an solche Drogen heranzukommen? So etwas könnten sich Go-Ganger niemals leisten. Jemand hat die Straßen mit gewöhnlichem Dope und einer Menge Hype überschwemmt.

> Google

Das Kaskadengebirge:

Zwischenstopp für Schmuggler

Das Gebiet des Kaskadengebirges ist der Highway des Schmugglers und das Gebiet der Cascade Orks die Tankstelle. Die Cascade Orks unterstützen die Schmuggelrouten mit Treibstoffdepots, Patrouillenschichtplänen, IFF-Transponderfrequenzen, Reparaturwerkstätten und allem, was der furchtlose Schmuggler sonst noch

so braucht. Im Gegenzug erhalten die Orks dringend benötigtes Geld, mit dem sie ihre schwächelnde Wirtschaft ankurbeln. Die Beziehung ist kaum parasitär - es sind die Orks, die die meiste Macht in der Beziehung innehaben; ihre Unterstützung zurückzuziehen würde bedeuten, dass mehrere wichtige Schmuggelrouten aus einmal zu kostspielig würden, um noch profitabel zu sein.

Obwohl die Verbindungen des Stammes zu Schmugglern und Gangs ein offenes Geheimnis sind, waren die Cascade Orks sehr vorsichtig damit, das Geschäft mit dem Schmuggel mit anderen Stämmen oder sogar der SSC-Regierung zu teilen. Die Orks sind glücklich damit, gerade genug preiswerte Notwendigkeiten, Daten und andere Waren zu bieten, um den SSC davon abzuhalten, den Stamm zu tadeln. Alle sind glücklich und die Orks wollen, dass es auch so bleibt.

> Der Grenzkonflikt hat die Aufmerksamkeit auch vom Schmuggel abgelenkt, ein Trend, in dem die Cascade Orks schnell einen Vorteil erkannten. Der Stamm greift nun passiv in die Kriegsspiele ein und hofft, den Konflikt so lange wie möglich hinauszuzögern. Die erhöhten Spannungen bedeuten außerdem höhere Profite für sie, deshalb wären sie froh, wenn sich der Krieg noch über Jahre hinzöge.

> Prime Runner

> Die Cascade Orks spielen ein gefährliches Spiel. Wenn sie zu direkt eingreifen, geraten sie in Verdacht, sich „un-salishgemäß“ zu verhalten. Das wird auf lange Sicht ein schwerer Schlag für ihre bereits schwache Position sein.

> Vic

Boise: Das Tor zum Tir

Boise hat ein schweres Jahrhundert hinter sich. Von allen Städten der Salish hatte Boise am meisten nach dem Geistertanzkrieg zu leiden. Die Mehrheit der Industrie und Bevölkerung der Stadt verließen selbige nach dem Vertrag von Denver und ließen die Stadt als leere Hülle zurück. Ferner war sie betroffen durch die Sezession Tir Tairngires. Ursprünglich beanspruchten die Cénesté die Stadt, doch nach kurzem Gefecht mit treuen Salish wurden sie vertrieben. Heute befindet sich die Südwestecke der Stadt technisch gesehen in der Hand des Tir - doch dies ist eher eine nette Fiktion, die benutzt wird, um eine große steuer- und zollfreie Handelszone zu rechtfertigen. Mit den Jahren hat sich Boise zur Hauptschmuggelroute in das Tir und heraus entwickelt. Die Nähe zu den Sioux und Ute ist auch von Bedeutung, da Schmuggler nicht weit zu reisen brauchen. Die Grenzkontrollen sind weniger streng und es gibt eine Menge anderer Wege, um schnell über die Stadtgrenzen zu schleichen. Die kürzlichen Veränderungen der Tir-Politik haben die Grenze sogar noch entspannter gemacht. Mehr als nur einige Einwohner des Tir haben das Land verlassen, da sie mit der gegenwärtigen Situation unzufrieden waren. Die Spitzohrenbevölkerung von Boise wächst jeden Tag.

> Boise wird wirklich zu einer Schmuggler-Hochburg. Im Tir herrscht dieser Tage eine hohe Nachfrage nach Runnern und die meisten Teams kommen über Connections in Boise herein. Mehrere Schwarzmarkt-„Schmugglerläden“ haben dort, wo früher Cambridge, Council und New Meadows auf der Tir-Seite der Grenze waren, eröffnet, um sowohl Runner als auch freie Händler zu beliefern.

> Magnificent Edward

SIoux NATION

> Die Sioux Nation steckt voller Überraschungen. Viele Runner haben sie schon als großes, langweiliges Stück Land abgeschrieben, das man so schnell wie möglich durchqueren möchte, ohne von den Sioux Wildcats in Stücke gerissen zu werden. Denkt nochmal drüber nach. In diesem Land gibt es mehr als Schmuggelrouten und tödliche Spezialeinheiten. Ich habe ein paar Sioux-Ureinwohner gebeten, uns ins Bild zu setzen und dies ist dabei herausgekommen. Vorurteile inbegriffen.

> Captain Chaos

- übertragen: 14.August 2062 um 17:25:08 (PST)

von Stanley Left Hand

Die Sioux Nation ist stolz auf ihr Erbe. Unser Land ist ein historisches Land von großen Anführern und großen Kämpfen. Es war außerdem ein Land von Konflikten zwischen Amerikanischen Ureinwohnern und ihren Anglo-Unterdrückern. Es ist das Land, in dem Crazy Horse auf der Flucht aus einem Anglo-Gefängnis getötet wurde und wo Custer in der Schlacht von Little Big Horn sein Ende fand. Es ist das Land, in dem Sitting Bull ermordet wurde, weil er den Großen Geistertanz begonnen hatte und wo die US-Kavallerie 300 Leute meines Stammes bei Wounded Knee massakrierte, bevor sie ihn zu Ende bringen konnten. Unser Volk kämpfte bei Wounded Knee in den 1970ern für seine Unabhängigkeit, mit der Sovereign American Indian Movement gegen die Rohstoff-Räuber von den Konzernen und mit Howling Coyote im Geistertanzkrieg, durch den wir unsere Unabhängigkeit errangen. Heute steht die Sioux Nation allein unter den NAN-Staaten Wache gegen Versuche von außen, unser Land erneut zu stehlen und unser Erbe zu zerstören.

> Lefty scherzt nicht. Die Sioux machen sich große Sorgen, dass sich fremde Mächte ihre Errungenschaften zurückholen. Besonders misstrauisch sind sie gegenüber den UCAS - was kein Wunder ist, bedenkt man die Anti-NAN-Aktivisten in den UCAS, die davon reden „Amerika zurückzuerobern“. Sie haben in allen Staaten, die an NAN-Länder angrenzen, Spione postiert und sammeln fortwährend Informationen, führen Überwachungsoperationen und sogar Sabotage gegen potentielle Bedrohungen durch.

> Two-Fists

> Die Sioux Nation spielt diese Rolle sogar noch weitergehend, sie führen sich auf wie selbsternannte „NAN-Cops“, etwa so wie die USA „Welt-Cops“ spielten. Die Sioux entsenden stets „Beobachter“ und bieten ihre „Hilfe“ an, wenn in einem anderen NAN-Land etwas ernstes vor sich geht. Als die Salish-Shidhe etwa ein wenig nervös wurden, als die UCAS zusätzliche Truppen nach Seattle schickten, um sich um die Arkologie zu kümmern, waren sofort Berater der Sioux an der Salish-Seattle-Grenze, machten sich Notizen und gaben taktische Vorschläge. Militärisches Personal der Sioux behält ebenfalls den drohenden AMC-Bürgerkrieg im Auge, um sicherzustellen, dass die Manitou nicht aufgrund ausländischer Interessen handeln. Wenn ihre NAN-Brüder nicht wollen, dass die Sioux herumschnüffeln, schicken sie einfach Undercover-Teams oder heuern Shadowrunner an, die man verleugnen kann.

> Steel Lynx

Sioux auf einen Blick

Bevölkerung: 6.306.000

Menschen: 68%

Elfen: 5%

Zwerge: 4%

Orks: 18%

Trolle: 5%

Andere: 0%

Stammeszugehörigkeit: 63% der Gesamtbevölkerung

Cherokee (Tsalagi): 35%

Sioux: 21%

Choctaw: 9%

Creek: 5%

Chickasaw: 5%

Blackfoot: 5%

Andere Stämme: 20%

Pro-Kopf-Einkommen: 22.500 ¥

Geschätzte SINlose: 15%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 21%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 33%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 8%

Abitur-Äquivalent: 55%

Studiumsäquivalent: 27%

Weiterführende Abschlüsse: 10%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 90%

Dakota: 14%

Lokota: 11%

Cherokee (Tsalagi): 10%

Währung: Nuyen

DocWagon-Abdeckung: 100%

Garantierte Reaktionszeit:

15 Minuten (urbane Gebiete)

30 Minuten (ländliche Gebiete)

> Was ist mit Tsimshian? Sicher, die Sioux Nation steckt ihre Nase immer da hinein, wo sie nicht erwünscht ist und versucht, den großen Bruder zu spielen. Aber wo waren die Sioux, als Tsimshian in Salish-Shidhe einmarschierte? Wo waren sie, als der Krieg das Volk der Salish bedrohte?

> Jasper Red Ribbon

> Machst du Witze? Die Sioux wussten vor den Salish von dem Angriff Tsimshians. Sie haben sehr genau achtgegeben, schickten nach diesem angeblichen Biowaffen-Angriff sogar Teams hinein, um „Proben“ zu sammeln. Obwohl sie darüber Stillschweigen bewahren, unterstützt der Rat der Sioux den SSC vollkommen und liefert schon seit sechs Monaten heimlich Waffen und Nachschub. Wenn jemand ein NAN-Land angreift, kann man darauf zählen, dass die Sioux dieses Land unterstützen werden.

> Milton Sharp Stone

BEI DEN SIOUX

Das Volk der Sioux achtet so sehr auf den Rest der NAN, dass man leicht verpasst, was in unserem eigenen Land geschieht. Glücklicherweise sind wir nicht von einer Katastrophe oder einem Bürgerkrieg betroffen. Oberflächlich betrachtet konnte die Sioux Nation auf einer Welle ruhigen wirtschaftlichen Wachstums und Stabilität mitreiten. Doch die Dinge sind nie so gut, wie sie erscheinen, stimmt's?

Zeitleiste der Sioux

2026: Das Sioux-Ministerium für Hochtechnologie ordnet an, dass nur siouxstämmige Konzerne Technologien von der Universität von Cheyenne lizenzieren können.

2054: Das Amt für militärischen Geheimdienst (OMI) erleidet eine Reihe peinlicher Skandale, gefolgt von internen Säuberungen. Ein neuer Direktor mit dem Codenamen Sinopa wird ernannt.

2055: Eine große Anzahl von Insektengeister-Nestern wird auf Sioux-Territorium entdeckt und zerstört. Blinde Schießereien aufgrund von Bug-Paranoia sind an der Tagesordnung.

2057: Der Häuptlingsrat hält zwei geheime Treffen mit dem UCAS-Präsidentschaftskandidaten Dunkelzahn ab, bevor dieser ermordet wird.

2057: Die Wind River Corporation stellt den ersten unterirdischen hydroponischen Komplex fertig, genannt Shoshoni-Hydroponikfarm.

September 2061: Aufstände wegen der Wechselbälger erschüttern Cheyenne, das Kriegsrecht wird kurzzeitig ausgerufen.

September 2061: Der Teufelsturm erfährt einen geheimnisvollen, unbeobachteten Wachstumsschub. In der Umgebung häufen sich magische Störungen.

Juni 2062: Die Teilnehmer des Sonnentanz-Rituals am Teufelsturm erleben ungewöhnlich starke Visionen. Einige verschwinden auf mysteriöse Weise.

Die Stämme

Die Sioux Nation zählt mehr verschiedene Stammesgruppierungen zu ihrer Bevölkerung als jedes andere NAN-Land. Manche haben das Gefühl, dass die Nation bei ihrer Gründung zu einer Art Sammelbecken für Stämme wurde, die geringer an Zahl waren oder von ihrem angestammten Heimatland vertrieben worden waren. Die Tsalagi (oder Cherokee, wie die Anglos sie nannten) und die Sioux sind eindeutig die größten Stämme; die Chickasaw, Choctaw, Creek und Blackfoot haben weniger als die Hälfte ihrer Stammesmitglieder. Auch viele noch kleinere Stämme werden repräsentiert, darunter die Arapaho, Crow, Seminole, Cree und Cheyenne. In der Bevölkerung gibt es außerdem Bruchteile anderer Stämme, die auch in anderen NAN-Ländern repräsentiert werden (wie die Ojibwa, Mohawk, Apache und Navajo).

> Der „Sioux-Stamm“ ist eigentlich ein Kunstprodukt, da die Bezeichnung ursprünglich von Anglos benutzt wurde, wenn sie sich auf drei einzelne Stämme bezogen (die Dakota, Lakota und Nakota). Diese Stämme vereinigten sich kurz nach dem Geistertanzkrieg und zogen die Überreste vieler kleinerer Stämme an, die durch Umsiedlung und den Krieg dezimiert worden waren (z.B. die Hidatsa, Lumbee und Potawatomi). Dies ließ die Reihen der Sioux wachsen und machte sie zu einer Macht, mit der zu rechnen war. Nun jedoch treten Spaltungen auf, da Stimmen anderer Meinung laut werden, die ihre eigene Stammesidentität zurückfordern. Manche Dakota-Straßensamurai etwa, die ich kenne, fühlen sich stark beleidigt, wenn man sie Sioux nennt.

> Cree Dog

Anders als andere NAN-Staaten dominiert kein einzelner Stamm die Nation, nicht einmal einen bestimmten Aspekt der Gesellschaft, sei es das Militär, die Polizei oder ein Regierungsamt. Dies ist eine bemerkenswerte Veränderung zu vor zehn Jahren, als Bereiche des zivilen Sektors ganz deutlich von bestimmten Stämmen dominiert wurden. Ein Jahrzehnt von Zugeständnissen und Veränderungen, die das Wachstum begünstigten, hat dieses Problem größtenteils beseitigt.

> Stimmt nicht - jetzt zeigen sich Stanleys Vorurteile. Die Stammes-Monopole mögen weniger geworden sein, doch es

gibt immer noch große Sparten in den meisten Firmen und Regierungsbehörden, die in der Hand bestimmter Stämme sind. Dies führt zu einer grundlegenden sozialen Schichtung, die auf der Stammesherkunft beruht. Zum Beispiel haben Sioux-Stammesangehörige einen viel höheren Prozentsatz an Regierungsjobs inne, verglichen mit ihrem Anteil an der Bevölkerung. Obwohl sie die stärkste Fraktion stellen, sind die Tsalagi (Cherokee) so gut wie überhaupt nicht in Regierungsbüros zu finden und haben auch in anderen Jobs auf dem zivilen Sektor mit starken Vorurteilen zu kämpfen. Die Vetternwirtschaft unter den Stämmen floriert noch immer und die Stämme kümmern sich nur um ihre eigenen Angelegenheiten.

> Spotlight Sally

> Für Shadowrunner bedeutet dies, dass, wenn man die richtigen Connections knüpft, ein einziger Kontakt ganze Lagerhäuser voller „Freunde von Freunden“ öffnen kann, auf die man zurückgreifen kann. Das gleiche gilt, wenn man sich die falschen Feinde macht...

> T-Bone

Die meisten historischen Feindseligkeiten, wie etwa die zwischen den Crow und den Sioux existieren nicht mehr, dafür haben einige neue ihren Platz eingenommen, wie z.B. die gegenwärtigen Streitigkeiten zwischen den Sioux und den „fünf zivilisierten Stämmen“ (Tsalagi, Chickasaw, Choctaw, Creek und Seminole). Diese Reibereien haben nur wenige Auswirkungen auf nationale Angelegenheiten, da der Sioux-Häuptlingsrat gegenüber anderen Staaten ein einheitliches Gesicht zeigen muss, vor allem den UCAS gegenüber. Dies ist wahrscheinlich der wichtigste Faktor, der die Sioux Nation zusammenhält und sie mit einer einzigen Stimme sprechen lässt.

> Verdammter Apologet. Stanley ist ein Sioux, deshalb hat er keine direkte Erfahrung damit, wie politische Handlungen, die von den Sioux beeinflusst werden, Stämme betreffen, die nicht „begünstigt werden“. Ein einfacher Blick darauf, wer die Felder bestellt (Tsalagi), wer in den Slums lebt (Cheyenne) und wer High-Tech-Jobs (Blackfoot) oder gemütliche Konzernjobs (Sioux) bekommt, lässt die Realität erkennen.

> Cheyenne Pepper

> Stammesstreitigkeiten setzen sich bis auf Straßenniveau fort, wo es schmerzlich klar wird, dass diese Einigkeit nur eine Farce ist. Werft einfach einen Blick auf die Straßengangs. Ihr werdet Menschen, Orks, Zwerge usw. in derselben Gang finden, aber eine Gang aus mehreren Stämmen zu finden, dürfte schwierig werden.

> Socio Pat

In Sioux leben immer noch viele Anglos, weitgehend verteilt auf die ländlichen Gegenden. Sie sind ein stilles Völkchen und nehmen kaum an der Staatspolitik teil.

> Anglos haben noch immer mit ziemlichen Vorurteilen zu kämpfen, und mögen die Geister ihnen beistehen, wenn sie öffentlich bekennen, Sympathien für die UCAS zu haben.

> Paleface

> Es gibt noch Dutzende von Anglo-Reservaten bei den Sioux, mehr als in jedem anderen NAN-Land, doch die Polizei behält sie gut im Auge.

> Cyclone

Der Rat der Sioux

Der Rat der Häuptlinge regiert die Sioux Nation und wird von zwanzig Mitgliedern gebildet (einen aus jedem offiziellen Stamm). Die Häuptlinge werden von einem Ältestenrat auf 5 Jahre gewählt (der ebenfalls aus jeweils einem Ältesten jedes der zwanzig Stämme besteht, die dieses Amt jedoch auf Lebenszeit innehaben). So verfügen die kleinsten Stämme über die gleiche Stimmgewalt wie die größten.

> Darum versuchen die größere Stämme, bestimmte Bereiche der Gesellschaft zu monopolisieren. Es ist außerdem der Grund, warum der Stamm der Sioux schließlich in seine drei Komponenten zerfallen könnte, um dadurch mehr Stimmen zu erhalten.

> Socio Pat

Der Rat der Häuptlinge ernennt die Leiter der verschiedenen Regierungsämter (wie Justiz, Technologie, Gesundheit und Soziales sowie Nationale Sicherheit), stimmt über die Staatspolitik ab und bestimmt die Gesetzgebung. Alle Entscheidungen müssen von einer Zweidrittelmehrheit (14 Stimmen) abgesegnet werden. In der Vergangenheit war dies schon eine Leistung, obwohl sich die Häuptlinge in den letzten Jahren geeint haben, angesichts der Umwälzungen in aller Welt.

> Diese Einheit ist nur Fassade, besonders wenn man betrachtet, wie oft sich die kleineren Stämme untereinander bekriegen, anstatt einen Block gegen die größeren Stämme zu bilden. So gefällt es den größeren Stämmen, die nebenbei auch noch aktiv Zwietracht streuen - mit Hilfe der Schatten.

> Friction

> Die Entscheidung, die getroffen wurde, um Ghostwalkers Forderungen in Denver nachzukommen, wurde von den Häuptlingen nicht mit Wohlwollen betrachtet. Lucinda Gray Arrow, die Verwalterin des Sioux-Sektors traf die Entscheidung auf eigene Faust und wurde dafür oft attackiert. Zwei Mitglieder des Rates verloren Verwandte bei Ghostwalkers Angriffen und waren mit ihrer Analyse und ihren taktischen Überlegungen nicht zufrieden. Es gab

ein Gerangel darum, Gray Arrow zurückzurufen, doch die Mehrheit dafür wurde knapp verfehlt.

> Priest

> Das Endergebnis: Gray Arrow schuf sich zwei mächtige Feinde, jedoch mit dem Drachen auch einen machtvollen Verbündeten. Die politische Macht, die nicht nur für sie, sondern auch für die Sioux Nation angesammelt wurde, wird offensichtlich sehr wichtig werden.

> Lara

Spannungen an der UCAS-Grenze

Seit die Sioux Nation aus US- und kanadischem Territorium gebildet wurde, war die Grenze stets eine Quelle der Spannungen. Auch wenn es keine Seite zu einem offenen Schusswechsel hat kommen lassen, haben jahrzehntelang beide den jeweils anderen mit Kriegsspielen, Grenzüberwachung und Horchposten, Schikanierung von Reisenden, provokativen Äußerungen und gelegentlichen Sabotageakten geprüft und geärgert. Diese Grenze erschwert illegale Einreise in beiden Richtungen erheblich (macht sie jedoch nicht unmöglich).

> Meiner Meinung nach arbeitet diese Grenzfehde zum Vorteil eines Schmugglers. Die Sioux konzentrieren ihre gesamte Aufmerksamkeit auf die UCAS, so dass ihre anderen Grenzen weit offen stehen. Beide Seiten konzentrieren sich mehr auf militärische Operationen, so dass kleineren Schmuggelaktionen weniger Beachtung geschenkt wird. Außerdem sind beide Seiten äußerst nervös, daher wirken laute Ablenkungsmanöver Wunder. Wie ein Verrückter mit einem Panzer dort durchbrechen zu wollen, bringt euch nur eine Kugel ein, aber ein Schmuggler, der sich unters Volk mischt, kann mit dem Rest des Touristen- und Handelsverkehrs durchschlüpfen.

> Bear Tail

> Ich kenne zwei Runnerteams, jedes auf einer Seite der Grenze, die ihren Lebensunterhalt mit Grenzspielchen verdienen. In einem Monat klauen die Sioux-Runner ein teures neues Radargerät auf der UCAS-Seite. Im nächsten Monat wirken die UCAS-Runner einen Gedankenkontrollzauber auf einen Piloten der Sioux-Verteidigungstruppen, so dass er „aggressiv“ in den Luftraum der UCAS fliegt, abgeschossen wird und so einen Zwischenfall verursacht, der einem Sioux-Offizier die Kündigung einbringt. Die Teams kennen sich gegenseitig und tragen untereinander einen friedlichen Wettkampf aus. Viel Spaß und gute Bezahlung.

> Prime Runner

Es gab einen kurzen Hoffnungsschimmer, dass mit der Wahl von Dunkelzahn zum Präsidenten eine neue Ära der friedlichen Koexistenz angebrochen sei. Insiderquellen haben berichtet, dass Dunkelzahn zwischen seiner Wahl und der Amtseinsetzung zwei geheime Treffen mit dem Häuptlingsrat hatte, um Vorgaben festzulegen, die die Spannungen zwischen beiden Nationen lockern sollten. Diese Hoffnungen wurden mit der Präsidentenlimousine am 9. August 2057 zerstört. Präsident Haeffner versuchte ursprünglich, diese Agenda aufzunehmen, doch nach dem Attentat und den Aufständen, dem Einsatz von biologischen Waffen zur Beseitigung der Bugs in Chicago und dem Arkologie-Fiasko in Seattle bezweifeln die Häuptlinge Haeffners Fähigkeit, die Stabilität zu garantieren.

EINE MILITARISIERTE GESELLSCHAFT

von Milton Sharp Stone

Die Sioux Nation ist kein Polizeistaat, doch die Gesellschaft ist viel weiter militarisiert als jedes andere Land in Nordamerika. Im Alter von achtzehn Jahren ist jeder Bürger, sowohl männlich als auch weiblich, zu einem Jahr Dienst in der Sioux Defense Force (SDF) verpflichtet, gefolgt von vier Jahren Dienst als Reservist. Die SINlosen entgehen diesem Schicksal, ebenso wie einige Pazifisten, die sich stattdessen lieber für zwei Jahre soziale Arbeit entscheiden. Der Drang zum Dienst wird früh begonnen, da die meisten Sioux-Kinder in Pfadfinder-Programme eingebunden werden und mit Stipendien und anderen Vergünstigungen dazu ermutigt werden, sich länger verpflichten zu lassen. Schamanen und Adepten erhalten Freifahrtscheine.

> Geringere Kriminalstrafen beinhalten oft ausgedehnten Militärdienst anstatt von Bewährungsstrafen. Dieser ganze Aufbau dient der Vermeidung von Arbeitslosigkeit und der Maßregelung der kriminellen Bevölkerung. Die Gefängnisse in Sioux werden außerdem von Shiawase geführt und als Sklavenarbeitslager für Fließbandproduktion von Miltech benutzt.

> Four Feathers

Entsprechend ist die SDF die größte Militärtruppe in den NAN. Die Truppenübungen der SDF basieren fast ausschließlich auf UCAS-Invasionsszenarios, konzentrieren sich stark auf unkonventionelle Kriegsführung, State-of-the-art Waffensysteme und schamanistische Magie. SDF-Truppen patrouillieren an den Landesgrenzen, Flughäfen und Zollstationen.

> Merkt euch das. Der durchschnittliche erwachsene Sioux hat mindestens ein Jahr damit verbracht, zu lernen wie man schießt, in der Wildnis überlebt und sich mittels des Wildcat-Kampfstils verteidigt. Es kann euch wirklich den Tag verderben, wenn euch eure Geisel/Opfer plötzlich mit einem Faustschlag, einem Armbrecher und einem Nackenschlag außer Gefecht setzt.

> Catnipped

Der Häuptlingsrat gestattet keine privaten Polizeidienste. Stattdessen hat die Sioux National-Polizei (SNP oder „Snipes“ im Straßenslang) die Rechtsgewalt in den Städten und auf dem Land. Die SNP trainiert und koordiniert gemeinsam mit der SDF und verwendet ähnliche Ausrüstung und Fahrzeuge, doch die SNP konzentriert sich mehr auf zivile Kontrollmaßnahmen.

> Das Sioux-Militär ist bei anderen NAN-Ländern hoch angesehen, die oft ihre eigenen Truppen zum Training mit Sioux-Ausbildern herüberschicken.

> Four Feathers

Das Amt für militärischen Geheimdienst

Das Amt für den militärischen Geheimdienst (Office of Military Intelligence, OMI) ist dafür zuständig, Informationen über alle potentiellen Feinde der Sioux zu sammeln, sowohl im Ausland als auch im Inland. Obwohl sich das OMI traditionellerweise auf die UCAS und CAS konzentriert hat, ist sie auch bekannt dafür, Agenten in andere NAN-Staaten eingeschleust zu haben. Das OMI beobachtet außerdem Megakonzerne, die in Sioux-Angelegenheiten verwickelt

sind, im Besonderen Konzerne aus den UCAS wie Ares und Novatech.

Das OMI war Mitte der 2050er Jahre einer Serie peinlicher öffentlicher Enthüllungen ausgesetzt, die eine unbeholfene und unfähige Organisation offbarten, die nicht imstande war, angemessen auf Konzern- und UCAS-Spionageteams zu reagieren und lächerliche Hahnenkämpfe unter den Wildcats anzettelte. Die Häuptlinge ordneten eine Säuberungsaktion an und das OMI wurde einer rigorosen Neuorganisation und Neuorientierung unter der Führung einer neuen Direktorin unterzogen, die nur unter ihrem Codenamen Sinopa bekannt ist (Blackfoot für „Fuchs“).

Sinopa stellte klar, dass eine bessere Koordination nötig sei, um zu verhindern, dass fremde Mächte, Terroristengruppen und internationale Verbrechersyndikate unter dem Radar hindurchschlüpfen. Da sie nicht länger mit den Spionagetätigkeiten im Ausland zufrieden war, wandelte sie das OMI erfolgreich in die führende Agentur für Gegenspionage und interne Sicherheit der Sioux Nation um.

> Mit anderen Worten: das OMI hat eine ganze Menge Dreck auf die Power Player und die Unterwelt der Sioux Nation geschüttet. Die Frage ist nur: was machen sie damit? Niemand außer Sinopa scheint das zu wissen.

> Cree Dog

> Das ist richtig. Das OMI hat seine Informanten überall. Sie haben aktuelle Informationen über Schmuggeloperationen und Syndikatsgeschäfte, sie haben detaillierte Akten über die meisten Shadowrunner, die jemals in Sioux gearbeitet haben und sie haben Material für saftige Erpressungen von mehreren Häuptlingen und CEOs. Sinopa geht sehr sorgsam damit um, wann und wie solche Daten benutzt werden. Entweder spielt sie auf Sicherheit oder sie folgt einer peinlich genau detaillierten Agenda.

> Notch

Die Sioux Special Forces (Wildcats)

Jeder Shadowrunner hat schon einmal von den Sioux Spezialeinheiten gehört, die den Spitznamen Wildcats tragen. Das sind die Jungs und Mädels, die sich die Zähne an UCAS Green Berets schärfen und Renrakus Rote Samurai zum Frühstück verspeisen. Sie werden im Allgemeinen als eine der besten - wenn nicht sogar *die* beste - Spezialeinheiten der Welt angesehen.

Viele Runner werden erstaunt sein zu erfahren, dass der typische Wildcat nicht schwer vercybert ist (mit Ausnahme der Rigger). Die Beschränkungen des Militärbudgets gestatten es einfach nicht, diese Leute mit Deltaware vollzustopfen. Was den Wildcats an Cyberware fehlt, das machen sie durch Training, Professionalität und Feuerunterstützung wieder wett. Alle Wildcats sind ausgebildete Fallschirmspringer, darauf trainiert, mit einer beeindruckenden Bandbreite an gegnerischen Waffen und Fahrzeugen umzugehen (d.h. die der UCAS) und geübt im Wildcat-Kampfstil, dem Umgang mit Wurfaffen und Projektillwaffen. Überlebensfähigkeiten werden für eine Vielzahl verschiedener Terrains geübt: arktisch (im AMC), Wüste (im PCC), Gebirge und besonders urbane Umgebungen. Sprachfertigkeiten sind ebenfalls verbreitet und die Wildcats machen bei Operationen während der Funkstille häufig von der Sioux-Zeichensprache Gebrauch.

> Jedes Team der Wildcats beinhaltet mindestens einen Schamanen und alle Wildcats kennen sich mit Magietheorie und dem Umgang mit Angriffen durch Magie oder Geister aus.

> Bear Tail

Die Wildcats haben viel zu tun, dafür dass sie für ein Land arbeiten, das sich mit niemandem im Krieg befindet. Zusätzlich zu Aufklärung, Anti-Terror-Kampf und verbotenen Operationen werden die Wildcats effektiv für verdeckte Operatonsschläge gegen feindliche fremde Mächte (die UCAS) und Konzerne benutzt. Außerdem sind sie schon dafür eingesetzt worden, besonders lästige kriminelle Elemente zu fangen oder zu eliminieren, wie z.B. Shadowrunner.

> Manchmal werden die Wildcats nur zu Übungszwecken auf Shadowrunner oder Schmuggler angesetzt. Sie nennen solche Operationen „Live-Feuerübungen“.

> Four Feathers

> Viele Operationen der Wildcats werden vom OMI angefordert und geplant. Die beiden Organisationen verbindet eine Rivalität und die Wildcats lieben es, darüber zu meckern, dass das OMI sie mit schlechten Infos versorgt oder sie hereinlegt. In manchen Fällen haben sie wohl Recht.

> Notch

> Momentan führt mindestens ein Wildcats-Team Operationen in Tsimshian durch, auf Anweisung der Salish-Shidhe. Ich möchte wetten, dass in Los Angeles und Denver weitere Teams auf Abruf bereitstehen.

> Magnificent Edward

Matrix-Kriegsbande

Die Matrix-Kriegsbande ist die geheime Elitedecker- und Computernachrichtendienst-Einheit. Die Kriegsbande wird hauptsächlich vom OMI eingesetzt und führt ausgedehnte Spionageoperationen gegen UCAS-Systeme und andere primäre Ziele durch. Die Kriegsbande achtet genau auf die technische Industrie der Sioux Nation, hält nach möglichen Tech-Dieben Ausschau und schützt ansonsten die High-Tech-Interessen der Nation. Außerdem führen sie zufällige Sicherheitsüberprüfungen von Matrixsystemen in Sioux durch, testen sie auf Schwachstellen und tadeln zu lasche Sysadmins.

> Manche dieser Überprüfungen erfordern ein Eindringen vor Ort. Um das Risiko von Verletzungen ihres eigenen Personals gering zu halten, heuert die Kriegsbande für gewöhnlich Shadowrunner für diese Operationen an und verlangt von ihnen, nicht-tödliche Waffen zu verwenden.

> Notch

> Ich habe schon bei der Kriegsbande gedeckt, und eines unserer Sekundärziele war es, kontinuierlich Falschinformationen über die Angelegenheiten der Sioux überall in der Matrix zu verbreiten. Vertraut keinen Infos, die ihr über Ziele bei den Sioux ausgrabt. Sie könnten nicht nur falsch sein - sie könnten euch auch noch töten.

> Zip

> Warum vermute ich nur, dass es sich bei dieser Meldung um reine Falschinformationen handelt? Ah, Paranoia...

> Mirial

SEHENSWERTE ORTE

von White Horse

Ich bin ein Reisender. Ich bin schon auf alle möglichen Arten durch die Sioux Nation gereist, die man sich vorstellen kann: als Fracht, auf Transportern, mit Panzern oder einfach nur zu Fuß. Es schmerzt mich zu hören, dass sich Shadowrunner-Stadtratten darüber beschwerten, es gebe in der Sioux Nation nichts zu sehen, als ob es einfach nur ein Land voller Getreidefelder, schmutziger Hügel und aggressiver Indianer wäre. Vergesst dieses Gerede. Es ist mehr an Sioux dran, als die meisten Leute denken, von den Schatten der Stadt bis zu wunderschönen, naturbelassenen Gegenden. Lehnt euch zurück, ich gebe euch eine Führung.

Cheyenne

Unsere erste Station ist Cheyenne, die Hauptstadt der Sioux und ein Knotenpunkt von Reichtum, Macht und High-Tech-Spielzeug. Cheyenne ist voll mit Software-Konzernen und Fertigungswerken für Elektronik, doch die Stadt hat sich trotzdem ein ländliches Flair erhalten. Selbst die Slums sind ein wenig anheimelnd.

Cheyenne war von der SURGE-Hysterie schwer betroffen und als Stadt-Häuptling Billy Stillwater mitten in einer Pressekonferenz plötzlich mutierte, brachen überall in der Stadt Aufstände aus. Die Snipes gingen schnell und scharf vor und die Stadt erweckt noch immer diesen nervösen Eindruck eines Polizeistaats. Es ist keine Seltenheit, dass die Snipes APCs an einer Ecke parken und zufällige Verkehrskontrollen durchführen. Besonders dicht ist die Sicherheit in der Nähe der Versammlungshallen des Sioux-Häuptlingsrates und des Älterenrates.

Die Universität von Cheyenne

Die Universität von Cheyenne ist der helle Stern, um den sich die High-Tech-Wirtschaft der Sioux dreht. Die Sioux-Regierung überschüttet die Forschungs- und Entwicklungslabore der UC mit Nuyen, so dass sie jahrelang kontinuierliche Fortschritte im Bereich Expertensysteme, Matrix-Betriebssysteme und anderem Hi-Tech-Drek aufweisen konnten. Nach Sioux-Gesetz können diese Fortschritte nur an Sioux-Konzerne lizenziert werden. Es gab immer fast hundert kleienre Konzerne, die sich um die UC scharten, um Technik in Profit zu verwandeln, doch dann wuchsen einigen von ihnen und es gab Futterneid. Die Zermürbung durch andere Konzerne hat diese Zahl auf etwa zwanzig Überlebende reduziert.

Vom Geruch der Nuyen angelockt, schossen rund um die UC hoch aufragende Türme und die ausufernden Forschungsparks der ausländischen Software- und Elektronikkonzerne aus dem Boden. Die gesamte Stadt ist ein Spielplatz für ihre neuen Geräte und Spielereien. Die meisten Konzerne hoffen, von den Errungenschaften der UC durch rechtschaffene Geschäfte leben zu können, wenn möglich, doch sie begnügten sich mit heimlichen Geschäften. Schattenjobs sind leicht zu finden, besonders Matrix-Einbrüche. Da die UC außerdem einige der besten Software-Ingenieure auf dem ganzen Planeten ausbrütet,

schleichen viele Kons über den Campus, in der Hoffnung, junge Programmier-Gurus verschlingen zu können.

> Jedes Jahr finden in der Zeit der Abschlüsse etwa ein Dutzend Extraktionen statt und die besten und schlauesten Studenten finden ein neues Konzern-Zuhause, ob sie es wollen oder nicht.

> Cheyenne Pepper

> Viele Kons haben ihre Lektion gelernt, nachdem sie hier von Schatten-Operationen betroffen waren. Nun behalten sie ihre klügsten Köpfe, die meiste Forschung usw. in anderen Sioux-Städten wie Laramie oder Casper.

> Snipe Hunter

Das SSR-Hauptquartier

Als Howling Coyote den NAN das Leben einhauchte, zog Cheyenne den Kürzeren und blieb Heimat des Souveränen Stammesrates (SSR). Die wöchentlichen Treffen in der Ratshütte in der Nähe der alten ICBM-Kommandozone beim Warren AFB sorgen regelmäßig für Zündstoff. Es macht Spaß, zuzuschauen, aber lasst euch nicht von den Snipes in Sicherheitspanzerung erwischen und denkt daran, dass jeder Alarm SDF-Truppen aus der Basis nebenan auf den Plan ruft.

Keiner der NAN-Repräsentanten hängt gerne in Cheyenne herum, wenn er nicht muss, aber sie besitzen sichere Wohnungen in der Stadt. Meistens kommen sie jedoch unter schwerer Bewachung für ein Treffen an und fliegen so bald wie möglich wieder ab.

Der SSR unterhält einen Bürokomplex neben der Hütte für alle NAN-Behörden: die Umweltbehörde, die Weltraumbehörde, das Büro für Nicht-Stammesangehörige, die Native American National Reserve Bank (NANRB), das Büro für kulturelle Angelegenheiten der NAN usw.

> Diese pan-NAN-Behörden sind voller Streit und Intrigen unter den NAN, was bedeutet, dass sie eine vorherrschende Rolle beim Shadowrunning in den NAN spielen - sowohl als Ziel als auch als Auftraggeber. Jede Behörde hat Zweigstellen, die auf die einzelnen NAN-Länder verteilt sind und eine niedrigere Sicherheit und demzufolge auch eine höhere Rate von „Sicherheitszwischenfällen“ aufweisen.

> Firelight

Der Teufelsturm

Der Teufelsturm ist ein atemberaubender Anblick. Eine Säule aus Vulkangestein, die sich über die umliegenden erhebt und die (unter anderem) auch die Hütte des Bären genannt wird. Der Turm ist ein mystischer und heiliger Ort und wurde zum rituellen Gebrauch durch den Stamm der Sioux (Lakota) reserviert, als die Nation gegründet wurde. Zu jeder Sommersonnenwende findet hier der Sonnentanz statt und Hütten stehen den Stammeschamanen zur Verfügung, die sich Astralquesten unterziehen, Gebete abhalten oder andere Riten praktizieren wollen.

Im letzten Jahr gingen in der Nähe des Turms einige unheimliche Dinge vor sich. Nachdem Halleys Komet an uns vorbeizog, erhielt der Turm einen unbeobachteten Wachstumsschub - von 262 auf 356 Meter! Es wurde keine seismische Aktivität aufgezeichnet, doch Schamanen berichten, dass das Manalevel in dem Gebiet stark genug sei, um sie schwindlig zu machen und ihnen Visionen zu bescheren. Als der Sonnentanz über einen Zeitraum von einer Woche im Juni abgehalten wurde, geschah etwas

noch Seltsameres, das die Regierung zu vertuschen versucht. Niemand, mit dem ich gesprochen habe, kennt die ganze Geschichte, aber ich habe gehört, dass viele Sioux, die an dem Ritual teilnahmen - ein symbolischer Kreis der Erneuerung und Wiedergeburt durch Fasten und Aderlass - den Ritt ihres Lebens erlebt haben. Nicht alle kamen lebend zurück, und manche sind noch gar nicht zurückgekommen.

> Das kann ich bestätigen. Zwei Schamanen sind noch immer MIA: Mary Whitewater und David Red Hand. Viele Teilnehmer des Rituals hatten Visionen, selbst die mundanen. Keine zwei Visionen waren gleich.

> Brightsong

> Wenn man über die Hütte des Bären spricht, gibt es ein paar interessante Stammeslegenden, die hier von Bedeutung sein könnten. Eine Legende der Lakota erzählt von einer Gruppe Lakotas, die von den Crow angegriffen wurden, während sie am Fuße des Turms im Wald karnierten. Mit der übernatürlichen Hilfe eines riesigen Bären gewannen die Lakota den Kampf. Die Crow erzählen eine andere Geschichte. In ihrer Version spielten zwei Crow-Mädchen an den Felsen in der Nähe des Hauses des Bären (ihr Name für diesen Ort), als ein Bär versuchte, sie zu fressen. Die Mädchen erkletterten den Turm, um dem Bären zu entkommen, doch der Bär sprang weiter hoch und versuchte, sie zu schnappen, wobei seine Klauen an den Felsen kratzten, als er zu Boden fiel (die Spuren kann man noch heute sehen). Man sagt, die beiden Mädchen seien noch immer dort oben.

> Bear Tail

> Eine weitere Legende berichtet, dass die Weißer-Büffel-Kalb-Frau, ein mächtiger Geist, die Pfeife des Weißen-Büffel-Kalbs in einer geheimen Höhle an der Nordseite der Bärenhütte versteckte. Diese Pfeife ist das heiligste Objekt der Lakota und jedes Jahr suchen viele junge Abenteurer und Schamanen danach.

> Tall Feather

Die Black Hills, Yellowstone und die Badlands

Das Land der Sioux hat fantastische wilde Ländereien, die wegen ihrer natürlichen Schönheit und der Heiligkeit im Glauben der Amerindianer geschätzt werden. Sowohl Taliskrämer als auch Touristen werden von Orten wie den Badlands, Yellowstone und Black Hills wie die Fliegen angelockt. Die meisten Taliskrämer sind kleinere Händler - es gibt genug Profit, um manche Leute ihr Leben riskieren zu lassen, aber nicht genug, um das organisierte Verbrechen auf großer Ebene anzuziehen. Man kann Telesma nicht einfach wie BTLs oder Drogen im großen Stil herstellen.

Die Taliskrämer verbringen ihre Zeit hauptsächlich mit der Suche nach unverdorbenen, seltenen Materialien. Alle möglichen Knochen und Fossilien liegen in den Badlands einfach so herum und warten darauf, aufgesammelt zu werden - manchmal sogar sehr interessante Fossilien, für die Gruppen wie die Atlantean Foundation Spitzenpreise zahlen. Die Geysire, heißen Quellen, Fumarolen und Schlammtümpel von Yellowstone sind ebenfalls erstklassige Sammelstellen, auch wenn viele Prospektoren entdeckt haben, dass sich dieses Gebiet mit einigen ziemlich heißen Naturaspekten „selbst schützt“.

Es gibt außerdem eine wachsende Nachfrage nach amerindianischen Artefakten, wie z.B. Knochen und Gegenstände aus heiligen Begräbnisstätten. Allerorten

werden Schlachtfelder aus den Indianerkriegen des 19. Jahrhunderts ausgegraben. Grabräuberei gilt als widerlich - was für ein Wunder - und Taliskrämer, die an diesen geheiligten Orten ertappt werden, werden normalerweise auf der Stelle erschossen.

> Sowas macht ihr auf eigenes Risiko. Die Sioux sind sehr empfindlich, wenn Anglos auf Gebieten herumlatzen, die für sie eine große historische und religiöse Bedeutung haben.

> Claymore

> Tja, das war einmal. Seitdem die Toten umherwandern, ist die Sache mit den Begräbnisstätten sehr viel komplizierter geworden. Momentan hat der Council angeordnet, dass alle Leichen eingäschert werden - eine sehr unbeliebte Vorschrift, die häufig ignoriert wird.

> Brightsong

In manchen geheiligten Gebieten hängen die Amerindianer Gebetsgaben in Form von farbigen Beuteln und Tabakschnüren an die Bäume. Sie werden meistens nicht beachtet, aber ich habe einige Taliskrämer sagen hören, sie hätten welche mit verborgenen magischen Kräften gefunden, was sie für die Zwecke der Taliskrämerei nutzbar macht. Auch Bisonherden werden zum Ziel, denn man glaubt, dass bestimmte Körperteile des Weißen Büffels besondere Bedeutung haben. All diese Aktivitäten bringen euch in große Schwierigkeiten, wenn die falschen Leute davon Wind bekommen.

> Achtet auf das seltsame Wetter in diesen Gegenden. Manche Meteorologen sind der Meinung, der Große Geistertanz habe hier ungewöhnliche Auswirkungen gehabt. Eine Springflut oder ein Hagelschauer, der für Knochenbrüche sorgt, kann einem wirklich den Ausflug verderben.

> Cyclone

> Scheiß auf das Wetter, passt auf die Bugs auf! Es gibt eine Menge Höhlensysteme auf Sioux-Territorium, die manche Schwärme viel gemütlicher als ihre Verstecke im Sprawl fanden, besonders nachdem Ares begann, sie alle erbarmungslos zu jagen. Einige Krabbeltiere haben ganze Labyrinth in den Felsen gegraben, unterirdische Städte, die vor Blicken verborgen sind. Ungebetene Gäste enden als permanentes Inventar.

> Raid Array

Geisterstädte

Die Landflucht, die in den Jahren nach dem Geisterkrieg auftrat, ließ Dutzende von Geisterstädten im ganzen Land verstreut zurück. Manche davon wurden dem Erdboden gleichgemacht, doch die meisten ließ man vor sich hin rotten. Nachdem man Mitte der 2050er Jahre entdeckt hatte, dass einige davon Nester von Insektengeistern beherbergten, entwickelten die meisten Sioux eine gesunde Furcht vor ihnen und gehen ihnen nun aus dem Weg. Heute werden sie von Squattern, Schmugglern, Go-Gangern und anderen benutzt, die einen abgelegenen Ort brauchen, von dem aus sie operieren können. Manche sind nun Reviere für paranormale Critter, doch die besten sind als Wegpunkte befestigt, an denen sich Schmuggler und Runner erholen können und bekommen, was sie benötigen, während das Ganze von außen noch immer den Anschein von verlassenem, leeren Gebäuden erweckt.

> Eine Geisterstadt, die einen zweiten Blick wert ist, ist Potter an der I-80. Der Ort ist das Zuhause eines ziemlich exzentrischen Amerindianers, Billy Tall Horse. Er ist die einzige Seele weit und breit, aber er betreibt die alte Bar namens Goldener Krug. Wenn ihr es richtig anstellt, kann euch der alte Billy mit jemandem bekannt machen, der das Nonplusultra für Waffen ist. Dieser Kerl macht die sauberste Zollarbeit, die ihr jemals gesehen habt. Er hat ein ganzes Arsenal im Lager, daher kann er auch einiges schwer zu beschaffendes Zeug ziemlich schnell auftreiben, von Erbsenpistolen bis zu LMGs. Ihr braucht noch Extra-Bumms dazu? Null Problemo. Er hat auch APDS und EX-EX. Stellt nur sicher, dass ihr die Nuyen dabeihabt.

> Laughing Coyote

> Das hört sich für mich nach Betrug an, Leute!

> Claymore

> Es gibt eine kleine Geisterstadt namens Flatwillow, die früher einer unbedeutenden Go-Gang mit dem Namen Skidmarks als „Spielplatz“ diente. Vor ein paar Monaten verschwanden die meisten Gangmitglieder, aber keinem schien dies wirklich aufzufallen. Vor kurzem tauchte eines der jüngeren Gangmitglieder auf und behauptete, die Gang sei in einen Hinterhalt von Shedim geraten. Er sagt, sie kämen aus dem Friedhof von Flatwillow gekrochen und hätten sich in der alten Stadt breitgemacht, als ob sie ein Reservat für Zombies wäre. Merkt euch das fürs nächste Mal, wenn ihr in eine Stadt kommt, die „tot“ zu sein scheint.

> Romero

Die Sioux Matrix

Okay, dies ist eigentlich kein Ort, zumindest im geographischen Sinne, aber es dennoch ziemlich wahrscheinlich, dass ihr ihn auf die eine oder andere Weise besuchen werdet. Die Sioux-Gitter sind dazu modelliert, das Flair des Landes einzufangen: ein weiter Himmel, dunkle Hügel, schlammige Badlands, Monolithen-Felsen, all diese Dinge. Um den Eindruck eines weiten Raumes zu erwecken, werden alle SAN-Icons aus dem Blickfeld gefiltert, bis man genau davorsteht, dann erscheinen sie als verschwommene Schemen oder als Höhleneingang, bis man ihnen seine Aufmerksamkeit widmet. Es ist schön, ein Gitter zu haben, das sich nicht so überladen anfühlt, selbst wenn es das nicht ist.

Cheyenne LTG

Die einzige Ausnahme zu diesem Stil ist das LTG von Cheyenne. Die hohe Dichte von Softwareidioten hatte anscheinend Auswirkungen auf die Modellierung. Das Gitter erscheint als digitaler Traumfänger mit Gitterlinien, die von elektrischen Spinnen gesponnen werden. Datenübertragungen werden durch Träume repräsentiert, so dass jede Sekunde Tausende von Erfahrungen und Sinneseindrücken an euch vorbeifliegen.

> Die ganze Softwareentwicklung und Technikforschung in Cheyenne bedeutet, dass die Hackeraktivität - und Systemsicherheit - auf höchstem Level sind. Mindestens ein Schieber in der Stadt, er heißt Din Fiv, hat einen Stab von angeheuerten Deckern zur Verfügung, die diese Systeme nach Paydata und virtuellen Produkten durchkämmen. Hohes Risiko, aber gutbezahlte Arbeit.

> Notch

> Die Universität von Cheyenne besitzt eine blühende Decker-Subkultur. Viele Studenten schließen sich ihr an, um ihre Fähigkeiten zu verbessern und einige haben sogar schon Hacks durchgeführt, nur um potentielle Arbeitgeber zu beeindrucken. Ein fruchtbarer Boden für Erpressungsmaterial.
> Glitch

Das SSR-Gitter

Während der SSR in Cheyenne (und in den meisten Gittern der NAN) öffentlich zugängliche Matrixsysteme betreibt, unterhält er außerdem sein eigenes PLTG für interne Geschäfte. Während der Zugang zu diesem Gitter einfach zu hacken ist, besitzen die Systeme an sich eine vereinheitlichte Zugangsstruktur, die fortschreitend schwieriger und gefährlicher wird. Die meiste Sicherheit wird direkt von den Workstations in Pueblo importiert, rechnet also mit hartem Gruppen-IC.

> Es gibt ein großes Datenarchiv in diesem Gitter, über das jeder Bescheid wissen sollte: die SIN-Registrierung der NAN. Ganz recht, die vollständige Database jedes einzelnen legal registrierten NAN-Bürgers ist da drin, sicher verwahrt hinter widerlichen Chokepoints und virtuellen Maschinen. Wenn euer Kopf nicht gerade ein wenig Urlaub namens Hirntod braucht, empfehle ich den einfachen Kauf einer ID von den Koshari oder der Lakota Mafia - die verfügen bereits über System-Hintertüren vor Ort.
> Priest

GESCHÄFTE UNTER DEM WEITEN HIMMEL

von Milton Sharp Stone

Unsere Wirtschaft stützt sich auf zwei Säulen: Landwirtschaft und Hochtechnologie. Dank strenger Umweltbestimmungen lohnt sich für viele Megakons das Geschäft in Sioux einfach nicht. Dementsprechend wachsen und gedeihen kleinere und örtliche Kons. Einige Sioux-Kons, sowohl lokale als auch größere Fische, verdienen besondere Erwähnung.

Ares

Der durchschnittliche Sioux-Bürger betrachtet Ares mit Misstrauen, da der Kon weithin dafür bekannt ist, das UCAS-Militär zu unterstützen. Doch die Ranghöheren unter den Sioux haben eine andere Einstellung. Ares Arms ist der zweitgrößte Versorger der SDF mit kleineren Waffen und militärischer Hardware, gleich nach Shiawase Armaments. Offenbar vertraut die SDF Ares nicht genügend, um den Konzern als primären Waffenlieferanten zu haben, doch sie ziehen es vor, Zugang zu selbener Ausrüstung zu haben und damit zu trainieren, die das UCAS-Militär verwendet.

> Alle militärischen Verträge der Sioux werden 2063 erneuert, daher gibt es einen regen Wettbewerb. Mesametric hat sich bereits den Kontrakt für Fahrzeuge gesichert und überlässt Ares, Shiawase und ein paar kleinere Fische dem Kampf um die Ausrüstungsverträge.
> Four Feathers

> Ares hat lange und hart darum gekämpft, die NAN-Staaten dazu zu bewegen, ihre Waffensysteme zu standardisieren, damit die Logistik im Falle eines Krieges um einiges einfacher

wären. Natürlich gefällt dies den UCAS nicht und dafür haben sie an der Grenze schon einige Angriffe hinnehmen müssen. Nicht, dass die NAN Ares genügend vertrauen würden, um dieser Idee zuzustimmen. Aber vielleicht könnte ein anderer Konzern in die Bresche springen...

> Claymore

Knight Errant

Von allen privaten Sicherheitsanbietern der Sioux hält Knight Errant die meisten Kontrakte, hauptsächlich aufgrund des Vertrauens zu dem geborenen Sioux-Executive Vizepräsidenten Roger Soaring Owl. Das SNP hat unter den Stammesleuten der Sioux, der SDF und dem Häuptlingsrat viele Freunde - genug, um in den UCAS die Alarme schrillen zu lassen, Ares sei von einer fremden Macht kompromittiert worden.

> Das ist nur das traditionelle Ares-Spiel - auf beiden Seiten des Zauns zu spielen und von den Ängsten beider zu profitieren - das Ganze nur auf nationaler Ebene.

> Rubik

> Ach ja? Wie kommt es dann, dass so viele OMI-Datenspeicher direkte Spiegel der Dateien des KE-Nachrichtendienstes zu sein scheinen?

> Glitch

DocWagon

DocWagon verdient eine besondere Erwähnung schon deshalb, weil die Sioux Nation das erste NAN-Land war, das DocWagon-Dienste zuließ. Seitdem hat sich DocWagon um die vollständige Abdeckung des Sioux-Territoriums bemüht - städtisch oder ländlich - um bei den anderen NAN-Staaten ebenfalls Verträge zu erhalten. In der Sioux-Nation wimmelt es von DocWagon-Notfall-Luftstationen. Die garantierte Reaktionszeit variiert natürlich, doch ganz gleich, wie abgelegen deine Position ist, du kannst dich darauf verlassen, dass DocWagon innerhalb von 30 Minuten eintrifft.

> Eine solche Abdeckung bekommt ihr nicht einmal in den UCAS!

> Chronic

Gaeatronics

Der Energiekonzern in Salish-Besitz spielt eine wichtige Rolle bei den Sioux, besonders nun, da er einen Regierungsvertrag über sechs Geothermalkraftwerke zu erfüllen hat. Das erste davon, das Pahaska-Geothermalkraftwerk, ist bereits fertiggestellt, die anderen fünf sollen bis 2066 online sein. Das Pahaska-Werk liegt am Ostrand des Yellowstone-Nationalparks und wurde einer strengen vierjährigen Test- und Analysephase unterzogen, trotz der verwendeten State-of-the-art-Technologie, um sicherzustellen, dass es die Umweltbestimmungen der Sioux Nation erfüllt. Nun produziert es über die Hälfte des Strombedarfs der Sioux. Sobald die anderen Werke fertiggestellt sein werden, wird die Gaeatronics/Sioux-Partnerschaft geneigt sein, günstige Energie an die NAN-Nachbarn zu liefern und möglicherweise ein Energiemonopol in diesem Teil Nordamerikas zu schaffen.

> Shiawase Envirotech rüstet sich für den Kampf. Ihr könnt damit rechnen, dass sie etwas Geld locker machen, um dafür

zu sorgen, dass das Pahaska-Werk die nächsten strengen Umweltsicherheitstest nicht übersteht. Wenn Pahaska schließt, wird das ganze Projekt in Gefahr sein.

> Metropolis

High Plains Coding

Hauptquartier: Cheyenne

CEO: Andrew Boyce

FTL Technologies war der erste Computerkonzern aus Cheyenne, der es zu Höherem brachte, doch er wurde von Fuchi geschluckt. Nun heißt der Rudelführer High Plains Coding (HPC), ein Konzern der A-Einstufung, der so schnell wie die Technologiekurve expandiert. HPC produziert killermäßige low-end Anwendungen, von Taschensekretär-Utilities über Kitchenware bis zu automatischen Drohnenroutinen. Doch ihre wahre Stärke liegt in der Nano-Programmierung von Expertensystemen, ein Gebiet, das sie aus vielen Richtungen zu einem begehrten Ziel macht.

> Abgesehen davon, dass HPC Dutzende lokaler Kons geschluckt hat, haben sie erfolgreich Übernahmeveruche von Shiawase, Novatech und sogar dem PCC abgewehrt. Nun ist die Firma noch stärker als je zuvor und auf dem Weg zum Megakon-Status.

> Rubik

> HPC hatte Hilfe beim Abwehren dieser Angriffe. Eine Menge Runner wurden angestellt, ebenso wie massive finanzielle Unterstützung. Dies kommt daher, dass Boyce einen „Weißer Ritter“-Deal mit CATCo geschlossen hat. Als Gegenleistung für die Investitionen lässt HPC Cross einige „Sneak Previews“ zukommen, um sich um die Lizenzgesetze der Sioux herumzudrücken.

> Errant Knight

> Falsch. HPC hat durch die Hilfe Sinopas überlebt, der Chefin des OMI, die für den Konzern sehr weit gegangen ist. Der Grund dafür liegt darin, dass HPC einige maßgeschneiderte Trojanische Pferde und heimliche Überwachungsprogramme zugunsten des OMI produziert hat.

> Morning mist

> Muss bei euch hinter allem immer eine Verschwörung stecken? Warum kann HPC nicht einfach ein schlauer Kon sein, der die Megas in ihrem eigenen Spiel schlägt?

> Claymore

Mesametric

Hauptquartier: Casper

CEO: Vern Montileaus

Mesametric hat die Führung bei den Verkaufszahlen von Baufahrzeugen in Nordamerika übernommen. Was noch beeindruckender ist, sie könnten bald einen exklusiven Vertrag für militärische Fahrzeuge sowohl mit den Sioux als auch dem PCC bekommen. Mesametrics APC- und Panzer-Neuentwicklungen haben wichtige Nischen für Kommando/Überwachungsposten und leichte Panzerung zu günstigen Preisen gefüllt. Ihre neueste Entwicklung ist eine selbstdrehende Waffendrohne (Self-propelled gun drone, SPGD).

> Ares ist echt sauer, dass Mesametric sie auf dem Markt damit geschlagen hat. Nicht nur stahlen Runner das Design von Ares Arms, ohne dass man es bemerkte, Mesametric verbesserte auch noch die Reichweite und Leistung der

155mm-Hauptkanone. Vielleicht sollte Knight ihre Designer extrahieren lassen.

> Claymore

> Mesametric hat eine Rekordzahl an Runs auf Kontraktinhaber in Übersee durchgeführt - Konzerne, die einen Wald- und Wiesenladen wie Mesametric nicht als primären Konkurrenten betrachten, vor allem bei irreführenden „Beweisen“, die zurückgelassen wurden, um auf einen anderen Kon hinzudeuten. Sie verwenden feste Schieber, um ihre Spuren zu verwischen, doch ich kenne einen oder zwei reguläre, die sie benutzen und die gut zahlen, falls jemand Interesse hat.

> Tall Feather

Native American Broadcasting Service

Hauptquartier: Cheyenne

CEO: Whope Fat Crow

Der Native American Broadcasting Service (NABS) war immer die Stimme des SSR - und war so dumm und pedantisch, wie ein öffentlich zugänglicher, von Bürokraten geführter Medienladen nur sein kann. 2056 übernahm jedoch die Sioux-Medienstrategin Whope Fat Crow die Leitung und überzeugte den SSR, dass es zum Besten der NAN sei, die Gesellschaft zu privatisieren und ihr die Führung zu übertragen. In den folgenden sechs Jahren verwandelte Fat Crow den NABS in ein hippestes, modernes und wettbewerbsfähiges Netzwerk. NABS-Reporter genießen immer noch den Ruf, bahnbrechenden investigativen Journalismus zu betreiben und Fat Crow bleibt immer noch bei den harten Dokumentationen und Standards für kontroverse Stories.

> Seitdem der NABS privatisiert wurde und nicht länger dem SSR gefällig sein musste, hat er einen genauen Blick auf Stammesangelegenheiten und interne SSR-Politik geworfen. Das plötzliche Rampenlicht hat viele Bürokraten dazu gezwungen, ihre Weste rein zu halten - oder zumindest jegliche Beweise sorgfältig verschwinden zu lassen.

> Sioux Stinger

> Der NABS hat eine beliebte Matrix Service Provider-Tochtergesellschaft namens NativeNet, die in jedem NAN-Land Zugang zum Gitter anbietet. NativeNet bietet erstklassige Quellen zur Stammeskultur und exklusive NABS-Sendungen an und hat wahrscheinlich eine der besten öffentlichen Sammlungen schamanischen Wissens außerhalb des MagickNet. Die Sicherheit ist Grün-Durchschnittlich.

> Info Junkie

Shiawase

Shiawase war stets der alteingesessenste Kon in der Sioux Nation, doch nun ist es der umstrittenste. Gaeatronics neue Geothermalkraftwerke bedrohen die Gewinne der Energie, die von den Shiawase Atomics-Werken produziert wird, Ares und Mesametric bedrohen den Kontrakt über militärische Güter, der von Shiawase Armaments gehalten wird und Shiawasens Versuche, High Plains Coding aufzukaufen, wurden vereitelt.

Wer die Konzerne in der Sioux jedoch am meisten stört, ist niemand anderes als Mary Cat Dancing. Als Sioux-Repräsentantin im Rat von Denver vor Lucinda Gray Arrow wurde Mary 2060 plötzlich vom Häuptlingsrat zurückgerufen. Die Rückrufung wurde in einem Ton ausgesprochen, der

implizierte, dass Mary sich auf permanenten Ruhezustand freuen sollte - oder schlimmeres. Mary kehrte nie nach Cheyenne zurück, um sich ihrem Schicksal zu stellen, sie verschwand ganz einfach. Dann, vier Monate später, gab sie eine Pressekonferenz in Casper, auf der sie ihren neuen Status als Bürgerin von Shiawase und neue Senior-Direktorin für Diplomatie zur Sioux Nation bekanntgab.

> Das war ein Schock, den hatte niemand kommen sehen. In den Schatten munkelte man, das OMI habe genug Beweise ausgegraben, um sie als Verräterin abzustempeln, und dass sie einem schweren Fall von Bleivergiftung zum Opfer fiel. Jahrelang hatten die Gerüchte sie als Marionette von MCT bezeichnet - sieht so aus, als hätten sie den falschen Kon erwischt.

> Notch

> Mit Mary geht noch etwas anderes Seltsames vor. Die Leute machten für gewöhnlich Bemerkungen über ihr fortgeschrittenes Alter - für eine Frau mittleren Alters sah sie wirklich steinalt aus. Ihr könnt euch den Schock vorstellen, als eine viel gesünder und jünger aussehende Mary bei einem Empfang erschien, der kürzlich vom diplomatischen Korps der Sioux ausgerichtet wurde. Man hätte eine Stecknadel fallen hören können, als sie hereinspazierte.

> Electric Elk

Wind River Corporation

Hauptquartier: Laramie

CEO: Ron Mull

Wind River Corp. Ist zu vermerken, da sie gerade ein massives Untergrund-Landwirtschaftsprojekt auf sich genommen haben, das den Namen Shoshoni-Hydroponikfarm trägt. Die Farm, in der Nähe des Boysen Speichers gelegen, bedeckt eine Fläche von 20.000 Quadratkilometern (über mehrere Ebenen) und ist der größte unterirdische Komplex, der je gebaut wurde. Über tausend Drohnen kümmern sich um die Farm, so dass nur etwa zwanzig Mitarbeiter für das gesamte Unternehmen benötigt werden.

Anders als bei gewöhnlichem Ackerbau ist der Komplex frei von Insekten, Krankheiten und widrigen Wetterbedingungen. Wind River ist in der Lage, jährlich zehn Ernten in einer Vielzahl von Getreidesorten und Feldfrüchten zu produzieren, die in der Vergangenheit auf bestimmte Anbaugelände beschränkt waren, wie Ananas und Safran. Vier weitere Farmen befinden sich im Bau. Wenn sie fertiggestellt sind (2068), wird die landwirtschaftliche Produktion der Sioux Nation um den Faktor acht erhöht werden, was die Sioux Nation zum größten landwirtschaftlichen Produzenten Nordamerikas machen wird.

> Ich höre schon, wie alle da draußen im Chor rufen „Na und?“, also lasst mich erklären, warum das für Kriminelle wie uns interessant ist. Erstens schafft sich Wind River mit diesem Projekt ein paar mächtige Feinde wie Aztechnology und Shiawase sowie andere Nationen und Farmer, deren Gewinne im Landwirtschaftsgeschäft bedroht sind. Zweitens bieten diese unterirdischen Farmen eine kontrollierte Umgebung, die perfekt für genetische Forschung an Feldfrüchten ist - nachdem, was wir wissen, könnten die da unten Reifen auf Bäumen züchten.

> The Smiling Bandit

„Striking again! Ha! Ha! Ha!“

> Die Farmen sind ein wichtiger Brennpunkt, in den man hineinkommen muss. Die Eingänge besitzen Luftschleusen und Besucher müssen dekontaminiert werden, um unerwünschte biologische und Umweltgifte abzuwehren. Außerdem liegen sie unterirdisch, was es erschwert, sie zu überwachen oder überhaupt hineinzukommen oder nur astral Ausschau zu halten.

> Rubik

SCHATTEN BEI DEN SIOUX

Von Siouxzi

In Sioux ist das Shadowrunning bedeutend anders als im Seattle Sprawl. Bevor ihr einfach hereinplatzt und Fehler begeht, die euch den Skalp kosten, schaut euch diese Notizen über die wichtigsten Schattenfraktionen an.

Die Lakota Mafia

Die Lakota Mafia ist die beherrschende Macht in der Unterwelt der Sioux Nation. Das kriminelle Imperium wird von William Whiteclay von Cheyenne aus geleitet. Sie konzentrieren sich auf Schmuggel, Entführung von automatisierten Frachtrucks, Erpressung und Schutzgelder. Illegales Glücksspiel, Prostitution und Infobrokering runden die Palette ihrer Operationen ab.

> Ich bin Whiteclay schon einmal begegnet und er entsprach nicht dem, was ich von dem Anführer eines bedeutenden Verbrechersyndikats erwartet hätte. Vielleicht habe ich zu viele Western mit wütenden Indianern gesehen, aber dieser Kerl ist der stattlichste, den ich jemals getroffen habe. Intelligent, gebildet (ein akademischer Grad in Rechtswissenschaften) und groß genug, um selbst einen Troll stutzig zu machen.

> Tess

> Nicht alle von Whiteclays Soldaten sind Lakota; tatsächlich gibt es sogar kaum welche, außer in der Führungsspitze. Alle Inhaber höherer Ränge legen Wert darauf, sich Lakota und nicht Sioux zu nennen, und es gibt subtile Vorurteile gegen andere Sioux-Stammesangehörige in ihren Reihen. Die Sprache der Lakota wird bei Operationen und Geschäftsverhandlungen benutzt, es macht sich also bezahlt, sie zu sprechen, wenn man hierzulande in den Schatten arbeitet.

> Claymore

> Gibt es irgendwelche Verbindungen zu den Spaghettifressern?

> Demoni

> Wenn du damit La Cosa Nostra meinst, du unsensibler Hund, lautet die Antwort nein. Die Mafia geht den Sioux aus dem Weg, ebenso wie die Yaks und die Triaden. Doch die Lakota Nostra (wie ich sie gern nenne) macht viele Geschäfte mit ausländischen Parteien, wer weiß also schon, wer sich am anderen Ende des Schmuggelruns befindet?

> 9-Fingered Steve

> Die Koshari (der Mob der Pueblo) und die Lakota Mafia geraten regelmäßig aneinander, üblicherweise mit spektakulär blutigen Ergebnissen. Jeder versucht, auf seiner Seite der Grenze zu bleiben, doch in ihrem Geschäft lässt es sich kaum vermeiden, dass sich die Wege kreuzen.

> Horse Head

Whiteclay verwendet eine Menge Zeit und Energie darauf, zu versuchen, die hunderte kleinerer Schmuggeloperationen unter einen Hut zu bringen, die durch das Land verlaufen. Die meisten dieser Operationen sind klein genug, um nicht die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter auf sich zu lenken, doch Whiteclays Netzwerk von Informanten ist viel angepasster. Die meisten unabhängigen Schmuggler zahlen entweder einen geringen Anteil ihres Gewinns dafür, dass sie das Land der Lakota Mafia passieren oder enden tot als Verkehrsunfall.

> Handelt die Lakota Mafia nicht mit BTLs? Das ist dort doch ein wichtiger Markt!

> Rhino

> Nicht bei den Sioux. Die Midewiwin Geheimgesellschaft hat dafür gesorgt. Die Midewiwin sind das Äquivalent zu schamanischen Freiwilligen, die darauf abzielen, die Sioux Nation von ihrer kollektiven sozialen Krankheit zu „heilen“. Eines ihrer speziellen Ziele dabei sind BTLs. Die ersten BTL-Labore in der Sioux Nation gingen in Rauch auf. Als Antwort darauf wurden einige Midewiwin tot aufgefunden. Dann litten Whiteclays Operationen fast ein Jahr lang unter größeren Schwierigkeiten aus unbekanntem magischen Quellen. Schließlich entschied Whiteclay, BTLs seien nicht mehr profitabel und zog sich zurück.

> Brain Freeze

> Whiteclay ist mit Sinopa, der Leiterin des OMI ins Bett gegangen. Er benutzt sein Netzwerk aus Informanten, um sie von Vorfällen in der Unterwelt in Kenntnis zu setzen und sie sorgt im Gegenzug dafür, dass Whiteclays Schmuggel-Operationen nichts geschieht und nur seine Konkurrenten festgesetzt werden. Solange Whiteclay kein öffentliches Aufsehen erregt und nicht laut damit herumprahlt, BTLs in der Sioux Nation zu verkaufen, sieht sie (und damit die gesamte Gesetzesvollstreckung) in die andere Richtung.

> Morning Mist

> Whiteclays Repräsentanten agieren gelegentlich als Johnsons für Sinopa, wenn sie etwas begründet abstreiten will. Richard Broken Tree und John Lame Horse sind zwei Hehler, die diese Rolle normalerweise übernehmen.

> Tess

Gangs

Bei all den offenen Straßen in der Sioux Nation gibt es mindestens drei Dutzend Go-Gangs, die es lieben, darauf herumzufahren. Etwa ein Drittel davon steht auf Whiteclays Gehaltsliste. Trotz der Motorradrennen, dem Herumlungern in schmierigen Imbissstuben und heftigen Parties sind diese Gangs doch bisweilen organisiert genug, um Highway-Raubzüge durchzuziehen, Schmuggler zu eskortieren oder selbst ein wenig Schmuggel zu betreiben. Wenigstens eine Gang, die Thunder Boys, ist eine schamanische Witzgang, die sich auch im Taliskrämergeschäft breitgemacht hat.

Ein beliebter Zeitvertreib der Gangs ist es, die Interstate auf und ab zu fahren und „Abzählstreich“ mit Passagierfahrzeugen oder Trucks zu spielen. Die einzelnen Gangs benutzen verschiedene Methoden: einfache Berührung, ein Stich mit einem Messer, etwas von dem Fahrzeug wegnehmen oder es zum Crash bringen.

> Ortsansässige bezeichnen den Abschnitt der I-80 zwischen Ogallala und Evanston als die „Streich-Spur“. Normalerweise

verläuft dieses Ritual nicht tödlich, obwohl es sicherlich diejenigen, die damit nicht vertraut sind, zu Tode erschreckt.
> Sixth Gear

Concrete Sidewinders

Dies ist die größte Go-Gang im Land, die die I-80 vom Westen Ogallalas bis zum Osten Cheyennes kontrolliert. Es ist nicht die typische Gang, die meisten Mitglieder fahren auf der NAN-Motorradrennstrecke und gewinnen sogar die meiste Zeit. Diese Typen sind mehr als alle andere Geschwindigkeitsfreaks. Sie lieben alles, was mit High-Tech zu tun hat und schneller fährt, als gesetzlich erlaubt ist.

Anders als andere Gangs, deren Mitglieder aus demselben Stamm kommen, kümmert es die Sidewinders nicht, von welchem Stamm du bist, solange du ein Bike reiten kannst und den Unterschied zwischen Viertakter und Zweitakter kennst. Ihre gesamte Mitgliederzahl beläuft sich auf über hundert, worunter sich Männer, Frauen, Metamenschen, Amerindianer und Anglos befinden.

> Die Sidewinders spielen auch Abzählstreich, aber sie machen es mit Farbpistolen. Sie sind sehr geübt darin, deine Karre bei 200 Sachen umzudekorieren!

> SpecD

Henequen

Dieser Kerl verdient eine besondere Erwähnung. Als Schamane des Regenwaldtotems - was auch immer das ist - betrieb Henequen ein profitables Import/Export-Unternehmen namens Henequen Enterprises vom Sioux-Sektor in Denver aus. Das Gerücht in den Schatten lautete, er sei im Exil von Aztlan und in Wirklichkeit der Anführer von La Venta, einer Organisation, die sich dem Umsturz der aztlanischen Regierung wie auch Aztechnology verschrieben hat. Doch nach der Ankunft Ghostwalkers zog Henequen plötzlich nach Cheyenne um.

In den vergangenen Monaten hat Henequen eine aktive Rolle in den Schatten von Cheyenne übernommen. Er scheint seine üblichen Trick noch immer zu beherrschen - hauptsächlich die regelmäßige Lieferung von Waffen und Munition an die Zapatistas in Aztlan - was auch Gebiete einschließt, die von der Lakota Mafia als eigenes Territorium betrachtet werden. Whiteclay hat bereits ein paar Warnschüsse in Henequens Richtung abgefeuert, doch der macht keine Anstalten, aufzuhören.

> Das OMI beobachtet Henequen unter dem Mikroskop, seitdem er sich in Denver niederließ. Er war nicht ein einziges Mal in irgendeiner Ungereimtheit verwickelt, selbst nach zahlreichen überraschenden Inspektionen!

> Rubik

> Natürlich nicht. Woher glaubst du bekommt Henequen seine Waffen? Die Sioux betrachten Aztlan als Bedrohung der Stabilität der NAN, ziehen es jedoch vor, über eine dritte Partei zu agieren, um ihre Hände sauber zu halten.

> Morning Mist

> Seid ihr denn alle blind? Henequen hat Denver verlassen, weil er ne verdammte Gefiederte Schlange ist und ein größerer Wurm ankam, der ihm befahl, zu verschwinden. Nun arbeitet er daran, eine neue Machtbasis aufzubauen, mit der Hilfe von Sinopa (und Whiteclay wird ziemlich sauer sein, wenn er das herausfindet!).

> Firelight

TIR TAIRNGIRE

> Seitdem die Elfen ihre Grenzen nach Dunkelzahns Ermordung dichtgemacht haben, haben es nur wenige Informationen an den Zensoren vorbei in die Außenwelt geschafft. Nach allen Berichten überschlagen sich die Dinge im Tir ziemlich. Erstens hat ein gemeinsames Handelsembargo der UCAS und Salish-Shidhes ihre Wirtschaft lahmgelegt. Mit starker Rezession konfrontiert, taten die selbsternannten Prinzen des Tir das Typische: sie zerrissen sich beinahe und opferten alles, um ihr kleines luxusverwöhntes Leben weiterleben zu können. Als gegensätzliche Stimmen entschieden, es sei Zeit für Veränderungen, schlugen sie sie mit großzügig verteilten Haftstrafen und automatischen Waffen nieder. Und habe ich erwähnt, dass Hestaby, eine der meistgehassten Feinde des Tir, nun im Prinzenrat sitzt?

Ich habe daher, um der Schattengemeinde einen Überblick über die neueren Ärgernisse im Land der Verheißung zu geben, unseren alten Freund Spes aus der heruntergekommenen Bude, die er sein Zuhause nennt, geholt. Gibt es eine bessere Quelle für die Hinterhofgeschäfte und Machtpolitik des Tir, dann kenne ich sie nicht.

> Captain Chaos

- übertragen: 14. August 2062 um 17:37:53 (PST)

von Spes

Tir Tairngire ist eine Nation, die auf ihrer äußeren Erscheinung erbaut wurde. Sie vermittelt uns das Bild einer wirkungsvollen, wohlgeordneten und erfolgreichen Gesellschaft. Ihre Bürger sind gebildete, stilvolle und entschlossene Beispiele elfischer Perfektion. Ihre prinziplichen Führer sind unfehlbar, vernünftig und strotzen nur so vor Sexappeal. Ihre Städte sind sicher, wohlhabend und sauber. Der Regierungsstil, die Amtstitel und die Sprache sind dazu gestaltet, ein Erscheinungsbild des Alten zu vermitteln - und damit Glaubwürdigkeit und Achtbarkeit. Tir Tairngire versucht mit allen Mitteln zu zeigen, dass die elfische Gesellschaft einfach besser ist - und dass *ihre* elfische Gesellschaft *andere* elfische Gesellschaften übertrifft, wie etwa Tir na nOg, Pomorya und die Zulu Nation.

Stolz war in diesem Spiel sowohl der Preis als auch die Motivation. Das Land der Verheißung bot dem Elfenvolk einen Traum, den kein anderer Ort und keine andere Macht erfüllen konnten. Jahrelang beschönigte diese Weltklasse-Schönrederei selbst die entsetzlichsten Verbrechen und Fehlertitte. Doch nun könnte dieser Stolz zum Niedergang von Tir Tairngire führen, da die arroganten Prinzen sich weigern, Zugeständnisse zu machen, ganz gleich, wie schlimm die Situation sich entwickelt. Unfähig, sich Fehler einzugestehen und mit der Furcht, sein Gesicht auf der Weltbühne zu verlieren, spielen die Prinzen nun ein bizarres Spiel von gegenseitigem Übertrumpfen, die das Tir in ein Land der zerbrochenen Träume verwandelt.

LEKTIONEN IN ÖKONOMIE

Tir Tairngire ist kein Selbstversorger, im Gegenteil zu dem, was die Prinzen behaupten. Das Land kann nicht ohne den Handel und den guten Willen unserer Nachbarn existieren. Wir müssen Nahrung, Metalle und andere Rohmaterialien importieren und wir brauchen offene Straßen, um unsere produzierten Güter zum globalen Markt transportieren zu können. Diese simple Tatsache zu ignorieren war der erste und verheerendste Fehler.

Tir Tairngire auf einen Blick

Bevölkerung: 5.010.000

Menschen: 4%

Elfen: 81%

Zwerge: 7%

Orks: 5%

Trolle: 1%

Andere: 2%

Pro-Kopf-Einkommen: 25.000 ₣

Geschätzte SINlose: 8%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 26%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 10%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 6%

Abitur-Äquivalent: 55%

Studiumsäquivalent: 29%

Weiterführende Abschlüsse: 10%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 85%

Sperethiel: 55%

Währung: Nuyen

Als die Prinzen 2057 die Schließung der Grenzen anordneten, wurde der Handel zu einem dünnen Rinnsal. Die unmittelbaren Auswirkungen waren schädigend, jedoch nicht zerstörend. Die wichtigste Auswirkung war, dass unsere Handelspartner genauso litten. Schifffahrtsunternehmen fuhren Verluste ein, ebenso die die Wirtschaft der Salish-Shidhe und des Seattle Metroplexes. Diese Handelspartner wandten ihre eigenen Druckmittel an, um das Tir wieder zurück auf die Spur zu bringen, indem sie selbst hohe Tarife und Handelsbeschränkungen einführten. Ein wirtschaftliches Tauziehen war das Ergebnis, und die Grenzpolitik des Tir schwankte in den folgenden Jahren weiterhin als Antwort auf diese Druckmittel, den Konzernkrieg und andere Ereignisse in aller Welt.

> Als der reguläre Handel außer Gefecht gesetzt wurde, begann der Schwarzmarkt zu blühen. Diese Jahre waren gut für Schmuggler aus und rund um das Tir. Ich kenne eine Menge Schiffer, die gutes Geld damit verdient haben, kostbare Metalle und Chemikalien ins Land zu schmuggeln. So Zeug wie Thorium (Keramikkomponenten), Thallium (Supraleiter), Fluorit (Stahlherstellung) und Bauxit (Chemikalien). Die Materialien, die das Tir brauchte, um nicht wieder in die Zeit zurückzufallen, in der man mit Steinen und Speeren warf.

> The Keynesian Kid

> Politische Feindschaft spielte hier ebenso eine Rolle. Das Tir und die UCAS haben sich gegenseitig den Rücken gekehrt, seit der geschuppte Präsident es geschafft hatte. Ich glaube, das Tir war nicht damit zufrieden, wie die UCAS mit den Bugs in Chicago oder dem Arkologie-Desaster in Seattle umgingen. Die Tir-Prinzen scheinen außerdem einen Groll gegen Nadja Daviar zu hegen, ich habe jedoch keine Ahnung, weshalb. Wahrscheinlich muss man als Elf an der Macht dieses Schicksal erleiden, wenn man nicht gerade zur geheimen Clique gehört.

> Greta

Der letzte Schlag kam 2060, als die UCAS und der SSC ein Ultimatum stellten: entweder es wurde eine Reihe neuer

Zeitleiste von Tir Tairngire

- 11. März 2035:** Lugh Surehand verkündet dem Salish-Shidhe Council die Gründung von Tir Tairngire.
- 6. Mai 2035:** Lugh Surehand wird vom Prinzenrat zum Hohen Prinzen gewählt. Die ersten Grenzscharmützel zwischen Tir- und Salish-Streitkräften werden durch die erzwungene Umsiedlung mehrerer tausend Salish-Bürger ausgelöst.
- 17. August 2035:** Überraschenderweise erhält Lofwyr einen Sitz im Prinzenrat.
- 1. Mai 2036:** Das erste Ritual des Fortschritts wird abgehalten. Hunderttausende nehmen teil.
- 2036-2037:** Tir Tairngire-Streitkräfte marschieren in Kalifornien ein, um „die Redwood Wälder zu schützen“. In einem blutigen Guerrillakrieg treiben Milizen und CFS-Armeetruppen die Tir-Friedenstruppe zurück nach Yreka.
- 1. Mai 2043:** Zweites Ritual des Fortschritts.
- 1. Mai 2050:** Drittes Ritual des Fortschritts. Mehrere der ranghöchsten Teilnehmer verschwinden in den nächsten Monaten auf mysteriöse Weise.
- 2052:** Nach einer Reihe von Handelsabkommen mit den UCAS und dem SSC wird Seattle zum wichtigsten Handelshafen des Tirs.
- 2053:** Tir-Truppen greifen Nordkalifornien an. Am Shasta-Damm werden sie von Hestaby unter großen Verlusten vertrieben.
- 30. April 2054:** Crater Lake wird für die Öffentlichkeit geschlossen.
- 2055:** Eهران dem Schreiber erhält offiziell einen Sitz im Prinzenrat (er hatte den Sitz bereits seit Jahren heimlich inne).
- August 2057:** Nach dem Tode Dunkelzahns verkündet das Tir den „Alarmzustand“ und schließt seine Grenzen.
- 2057:** Unerklärlicherweise verschieben die Prinzen des Tir das vierte Ritual des Fortschritts „auf unbestimmte Zeit“.
- 2058:** Die Widerstandsgruppe Rinelle ke´Tesrae taucht zum ersten Mal auf.
- 2061:** Der „Alarmzustand“, der seit 2057 andauert, wird offiziell beendet. Lugh Surehand kündigt an, dass 2063 ein neues Ritual des Fortschritts stattfinden wird.
- Juni 2062:** Ohne Vorwarnung ziehen sich sowohl Lofwyr als auch Aithne Oakforest aus dem Prinzenrat zurück. Glasgian Oakforest wird vermisst.
- Juli 2062:** Lugh Surehand sichert dem Großdrachen Hestaby den Rang eines Prinzen zu; sie erhält mit sofortiger Wirkung einen Sitz im Prinzenrat. Eهران kündigt an, seine Position im Prinzenrat zum Ende des Jahres aufzugeben.

Handelsabkommen abgeschlossen oder Tir Tairngire würde seinen Zugang zum Seattler Frachthafen verlieren. Mit dem Rücken zur Wand und angesichts interner Unruhen musste Tir Tairngire langsam seine Grenzen öffnen. Die Prinzen, tapfer wie sie waren, wollten auf keinen Fall irgendwelchen Forderungen nachgeben, während sie dem totalen wirtschaftlichen Zusammenbruch zuvorkommen wollten, der aufgrund stark gesunkener Aktien kritischer Industriebetriebe bevorstand.

Wie man Blut aus Steinen presst

Natürlich wollten die Prinzen nicht die Last ihres eigenen finanziellen Mismanagements tragen. Ihre Lösung des Problems bestand darin, die Steuern zu erhöhen und Gebühren auf alles mögliche zu erheben, von direktem Einkommen bis zu verschiedenen finanziellen Transaktionen. Als die Inflation und die Arbeitslosigkeit stiegen, verschlangen die Steuern fast 60 Prozent des Einkommens eines Durchschnittsbürgers.

Auch wenn sich die Situation nun ändert, kamen die Reparaturen wohl zu spärlich und zu spät. Eine große Anzahl unterdrückter Nicht-Elfen wurde bereits in bitterster Armut getrieben. Sogar tausende einst privilegierter Elfen haben den Abbau zu spüren bekommen und rutschen die ökonomische Leiter nun mit Lichtgeschwindigkeit herunter. Ohne soziale Programme, um die Last zu erleichtern, sind die ursprünglichen Straßen des Tirs nun bevölkert mit den Obdachlosen und Enteigneten. Überzogene militärische und Regierungsprogramme verschlingen den ganzen Staatshaushalt. Inzwischen erreicht die Kriminalität verheerende Ausmaße, der Missbrauch von Drogen und BTLs steigt rapide und die Anzahl der Gefängnisinsassen explodiert förmlich. Zwist und Unruhen greifen wie ein Präriefeuer um sich, angestachelt von zerstörten Träumen und Illusionen.

> Die Prinzen und ihre Familien schaden der Wirtschaft am meisten. Auch wenn sie nicht direkt öffentliche Zuwendungen erhalten, bekommen diese Blutsauger eine ganze Menge Vergütungen, darunter freier Schulbesuch, zinslose Geschäftsanleihen, massive Steuervergünstigungen, kostenlose Reisen mit der staatlichen Fluglinie - und das ist nur der Anfang. Denkt euch einfach alle von königlichem Rang dazu, außerdem ihre Frauen, Schwestern, Brüder, Vetter zweiten Grades, Freunde, Speichellecker usw. und schon habt ihr ein gewaltiges Nuyen-Leck.

> Audun

Die Prinzen haben angekündigt, das nächste Ritual des Fortschritts sei für Mai 2063 angesetzt, doch die verärgerten Massen geben sich nicht mit dem Knochen zufrieden, den man ihnen vorgeworfen hat. Bisher hat die Regierung den erbärmlichen Zustand, in dem sich das Land befindet, in der Öffentlichkeit heruntergespielt, doch das Volk des Tirs kennt die Wahrheit und der Geruch von Revolution liegt in der Luft.

> Was bedeutet dieses „Ritual des Fortschritts“-Zeug?

> Maelwys

> Noch nie im Tir gewesen, was? Hier kommt die Kurzfassung. Die Leute, die im Tir leben, sind keine Bürger, sie sind Untertanen - wir haben es hier mit einer Autokratie zu tun, wie du weißt. Sie haben keine Rechte, sie haben Privilegien - die jederzeit abgeändert oder widerrufen werden können. Jeder Tir-Untertan hat einen offiziellen sozialen Rang, der darüber bestimmt, welche Privilegien man hat. Er bestimmt über Zugang zu Wohnung, Bildung, Jobs, Reisegenehmigungen, Steuern und vieles mehr.

Soziale Ränge beginnen bei der Oberschicht für die Massen und gehen weiter mit dem Ritterstand, dem Adel

usw. bis zum Königsrang. Technisch gesehen haben die Prinzen den höchsten Rang inne. Oh, nicht zu vergessen die Irenis oder „Klassenlosen“ - die wachsenden Reihen, die - wie auch ich - der Meinung sind, dass diese ganze soziale Schichtung ein veraltetes Organisationsprinzip ist, das nur dazu dient, eine parasitäre Klasse an der Macht über den Rest von uns zu halten.

Den sozialen Rang erbt man von seinen Eltern, doch wenn man die Leiter hinaufklettern will, muss man sich in einem Ritual des Fortschritts beweisen. Diese Rituale bestehen aus einer Reihe von körperlichen und akademischen Prüfungen, außerdem gehört politische Einflussnahme dazu. Sie finden nur alle sieben Jahre statt (jedenfalls taten sie das, bis sie auf unbestimmte Zeit verschoben wurden).

Jetzt weißt du, warum sie ein solches Aufheben darum machen und warum so viele Elfen dazu verdammt sind, nicht die Möglichkeit zu bekommen, aufzusteigen und sich aus dem Dreck, in dem sie stecken, herauszuarbeiten.

> Class Warrior

REBELLEN AUF DEN ZINNEN

Die öffentliche Unzufriedenheit in Tir Tairngire blühte während dieser kürzlichen Phase der Isolation. Als die Armut immer mehr Opfer forderte, bildete sich eine soziale Bewegung innerhalb der Oberschicht und des Ritterstandes, forderte ökonomische Reformen, offene Grenzen, öffentliche Wohlfahrt usw. Diese Forderungen wurden von den Machthabern ignoriert, bis 2059 massive Proteste und Streiks das Land lahmlegten. Angesichts solchen Ungehorsams ordneten die Prinzen in plötzlicher Panik sofortige Maßnahmen an. Es gab Hausdurchsuchungen, Anführer der Bewegung wurden festgenommen, Propagandaquellen wurden geschlossen, in bestimmten Städten wurde das Kriegsrecht ausgerufen und hunderte wurden inhaftiert.

> Was? Ich habe noch nie gehört, dass eines dieser Dinge passiert wäre. Solche Ereignisse sorgen normalerweise für Spitzenstories auf der ganzen Welt.

> Reality Czech

> Natürlich hast du nicht, schließlich haben wir es hier mit dem Tir zu tun. Sie überwachen und zensieren alle ausgehenden Nachrichten, die sie in ihre manikürten und gepuderten Hände bekommen. Etwas davon wurde auf Piratenkanälen und Untergrundnachrichtenquellen berichtet.

> Media Watcher

Ihrer Führung beraubt, suchte die Bewegung zunächst nach Deckung. Doch die Furcht wurde schnell von der Wut über die schwere Unterdrückung abgelöst und eine neue Protestwelle traf auf die Straßen - schnell gefolgt von Aufständen und weiteren Streiks. Diesmal wählten die Prinzen jedoch eine subtilere Herangehensweise. Zuerst wurde eine Reihe kleinerer Zugeständnisse gemacht, um die privilegierten Elemente der Bewegung ruhig zu stellen. Schlüsselfiguren der Bewegung wurden hinzugewählt, als der Hohe Prinz Surehand ihnen einen höheren Rang zusicherte, „zur Beobachtung ihrer Tir Tairngire-Mitbürger“. Gekauft und bestochen arbeiteten diese Marionetten offenbar daran, den Rest der Bewegung zu beschwichtigen. Inzwischen wurden die radikaleren Elemente - die nicht auf den Betrug hereinfielen - einer neuen Welle von

Soziale Ränge im Tir

Rang	Titel
Irenis (klassenlos)	keiner
Oberschicht	Herr
Ritterstand	Sir oder Demoiselle
Adel	Lord oder Lady
Grafenstand	Graf oder Gräfin
Herzöglich	Herzog oder Herzogin
Königlich	Prinz oder Prinzessin

Geheimhaltung, zahllosen Verhaftungen, Schlägereien, Folterungen und mysteriösem Verschwinden ausgesetzt. Die öffentliche Unterstützung für die Radikalen wurde ebenfalls unterminiert, nachdem sie mehrere blutige und grausame Terrorakte begingen.

> Diese Terrorakte waren das Werk von Infiltratoren und Provokateuren und wurden absichtlich verübt, um die gefährlicheren Elemente der Bewegung in Miskredit zu bringen. Traurigerweise funktionierte diese Taktik sogar für eine Weile.

> Panther

Alle Bemühungen, die Bewegung einzudämmen, waren jedoch vergebens, als sich die wirtschaftliche Situation des Landes verschlechterte. Die Radikalen leckten ihre Wunden und gingen in den Untergrund, wo sie sich in Zellenstruktur organisierte, um ihre Sicherheit zu maximieren. Aus den Schatten heraus begannen sie die Regierung von Tir Tairngire mit neuen Widerstandsaktionen zu plagen. Ein neuer Name begleitete diese Aktionen: „Rinelle ke´Tesrae“. Grob aus dem Sperethiel übersetzt, bedeutet dies „Rebellen von den Zinnen“ oder „Exilanten der Zitadelle“.

> Irgendwas an diesem Namen hat den Prinzen einen echten Anfall bereitet, als sie ihn zum ersten Mal hörten. Er wurde fast sofort aus den Medien verbannt. Er trägt anscheinend eine besondere Bedeutung, die über die Metaphorik hinausgeht.

> Aegis

> Was? Keine Witze? Keine spöttischen Untergangsprophezeiungen? Keine Neugier?

> Orange Queen

> Das ist nicht nötig. Diese Ereignisse sprechen für sich selbst.

> The Laughing Man

„Ha! Fraggin´ Ha!“

Organisation

Rinelle ke´Tesrae bleibt dennoch mehr so etwas wie eine Bewegung oder ein Netzwerk als eine Organisation. All diejenigen, die beteiligt sind, haben sich dem Sturz des gegenwärtigen Regimes verschrieben, doch dort endet ihre Einigkeit auch schon. Nur ein kleiner Teil der Bewegung hält sich im Untergrund auf - die Mehrheit besteht aus gewöhnlichen Leuten, die die Sache unterstützen und aktive Zellen mit materieller Hilfe, Unterschlüpfen, medizinischer Versorgung und Informationen versorgen.

> Dieses Versorgungsnetzwerk ist besonders stark in Gebieten der Arbeiterklasse, Slums und Nicht-Elfen-Vierteln. Mitglieder der Rinelle können auf normale Leute zurückgreifen, die sie nicht einmal kennen, um sich dort vor den Cops zu verstecken, ihre Verfolger abzuschütteln oder sich einen Arzt und einen Fluchtwagen besorgen zu lassen. Dies frustriert die Friedenstruppe, die dafür bekannt ist, Masseninhaftierungen vorzunehmen und ganze Blocks „verräterischer Sympathisanten“ einzusperren.

> Fenian

Die Zellen der Gruppe werden von Leuten gebildet, die sich untereinander kennen und vertrauen und werden gelegentlich als *ranelles* bezeichnet, was man als „Familie“ oder „Mitarbeiter“ übersetzen kann. Die Zellen operieren größtenteils unabhängig und kontaktieren nur gelegentlich andere Zellen, um die Aktionen zu koordinieren, Nachschub zu bekommen usw. Die Kommunikation läuft über die Matrix, wobei geschmuggelte Satellitenausrüstung verwendet wird. Nachrichten werden über Smartframes und Agenten weitergeleitet, die mit schwer verschlüsselten und zeitgesteuerten Datenpaketen beladen sind; dieses Netzwerk bezeichnet man im Allgemeinen als *Shay ke 'Sallah* („Wald der Stille“).

> Einige Teile des Rinelle Netzwerks sind besser organisiert und bilden eine Pyramide aus Zellen. Das Wissen um andere Zellen beschränkt sich darauf, zwei Personen in der nächsthöheren Zelle und zwei Personen aus jeder niedrigeren Zelle zu kennen. Befehle werden von oben die Befehlskette hinabgeleitet. Ich habe gehört, dass andere Zellen diese Struktur kritisieren und behaupten, niemand wisse, wer an der Spitze steht, und manche Gruppen - vielleicht sogar der Staat - könnten versuchen, die Bewegung unter ihre Kontrolle zu bringen.

> Zora

> Die haben Recht. Einer der Prinzen steht an der Spitze dieser Pyramide. Warum glaubt ihr ist Rinelle so erfolgreich und warum fürchten die anderen Prinzen sie so sehr?

> Autark

> Ein netter Versuch, Lügen zu verbreiten und Zwietracht zu streuen, du kriechendes Schoßhündchen. Wenn wir anonymen Posts wie diesem Glauben schenken würden, würden wir uns gegenseitig in blutigen Säuberungsaktionen abschlachten - was wahrscheinlich deine Absicht ist. Tut mir leid, wir kümmern uns nur um die Fakten.

> Versakhan ke 'Raegh

Die Untersuchung der Zellen ist wichtig, da die Regierung bereits bedeutende Erfolge verbucht hat, indem sie als Teil ihrer Gegenspionage-Aktionen infiltrierte und falsche Zellen aufbaute. Neue Mitglieder erhalten nur beschränkten Zugang zu Ressourcen und Kommunikation und man gibt ihnen typischerweise verschiedene Aufgaben und Prüfungen, um ihre Fähigkeiten und Absichten zu testen. Wenn das Ganze verdächtig erscheint, wird die betreffende Person entweder mit falschen Informationen gefüttert oder sie wird von weitem von anderen Zellen beobachtet.

Fraktionen

Rinelle ke 'Tesrae ist eine populäre Macht und schließt auch alle Widersprüche und Differenzen öffentlicher Meinungsäußerung ein. Manche Mitglieder sind der

Meinung, Rinelle sei entweder zu radikal oder nicht radikal genug und jede Zelle hat ihre eigenen Zukunftsvisionen.

Die Mehrheit der Rinelle-Mitglieder und Unterstützer trachtet danach, den Prinzenrat zu stürzen und eine modernere repräsentative Regierung zu errichten. Diese Rebellen glauben, der Prinzenrat habe das Land betrogen und nur eine ordnungsgemäß gewählte Regierung, die auf das Volk eingeht, könne die finanziellen Probleme des Landes lösen.

> Yeah, das wird bestimmt helfen. Ein neuer Boss, aber der ist genauso wie der alte.

> Fawkes

Eine weitere große Fraktion wirft einen kritischen Blick auf die Gesellschaft im Tir als Ganzes und fordert die Abschaffung des sozialen Schichtsystems. Diese Radikalen geben sich nicht damit zufrieden, den Prinzenrat zu stürzen, sie wollen die Gesellschaft des Tir von Grund auf umstrukturieren. Diese Fraktion beinhaltet sowohl hoch gebildete linke Intellektuelle als auch eine ganze Reihe standesbewusster Oberschicht-Elfen und solche ohne SIN, dazu noch eine ganze Menge anderer verärgelter Metatypen.

Die dritte große Fraktion ist noch reaktionärer und nationalistischer und betrachtet sich selbst als Patrioten, die Tir Tairngire stabilisieren wollen, damit das Land mit anderen Staaten und dem Einfluss der Megakons mithalten kann. Ihre öffentlichen Verlautbarungen konzentrieren sich auf das *vereb'he* der Nation, was schwierig zu übersetzen ist, jedoch ungefähr mit „Bestimmung des Volkes zum Wohlstand“ wiedergegeben werden kann. Viele Mitglieder dieser Fraktion sind von höher privilegiertem sozialem Status, und die Verschiebung des Rituals des Fortschritts ist ihr wichtigstes Anliegen. Sie erhielten viel zusätzliche Unterstützung, als der Große Drache Hestaby ihren Platz im Prinzenrat einnahm. Die bitteren Erinnerungen an ihre mörderischen Aktivitäten während des Grenzkonflikts 2053 sind vielen noch präsent.

> Hestaby ist beim Volk des Tirs ein verhasster und gefürchteter Feind. Hunderte Familien verloren während des letzten Grenzkriegs Söhne und Töchter an ihre Klauen. Ihre gegenwärtige Position ist wie ein Schlag ins Gesicht des Volkes von Tir.

> Aegis

> Hestaby mag Blut an ihren Klauen haben, doch schiebt die Schuld den Richtigen zu: den Prinzen, die eine Invasion befahlen und die Oberschicht als Kanonenfutter in einem Krieg benutzten, den wir nicht gewollt haben.

> Class Warrior

Es existieren noch weitere, kleinere Fraktionen und die Differenzen zwischen den Zellen führen gelegentlich zu ernsthaften Schwierigkeiten, wenn nicht sogar zu direkten Kampfhandlungen. Ich fürchte, es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich die Rinelle in konkurrierende Splittergruppen aufteilt. Bleibt nur abzuwarten, ob eine Fraktion die Oberhand gewinnt oder ob es ihnen gelingt, zuerst den Rat zu stürzen.

> Eine der widerlichsten Fraktionen ist eine Splittergruppe, die sich die *Brat'mael* („Schwarze Sonne“) nennt. Sie glauben, dass das Tir in die jetzige Lage geraten ist, weil man zu lasch

mit dem „nichtfischen Abschaum“ umgegangen ist. Sie kämpfen für die Rückkehr zu einer „wahren Elfenheimat“, die nicht mit anderen Rassen „verseucht“ ist.

> Monitor

> Außenstehende Mächte wie die Salish, die Sioux und die UCAS folgen der Devise „der Feind meines Feindes ist mein Freund“. Sie unterstützen die Rinelle-Zellen im Verborgenen, besonders Splittergruppen, die wahrscheinlich mehr Aufruhr im Tir verursachen.

> Jasper_One

Aktivitäten

Die Zellen der Rinelle konzentrieren sich auf direkte Aktionen und nehmen die Regierung, das Königshaus und die Megakons ins Visier, die für die Leiden des Landes verantwortlich sind. Diese Aktionen reichen von Raubzügen und öffentlichen Auftritten bis zu Bombenattentaten und Entführungen. Die Bewegung macht Propaganda über die bösen Absichten der Prinzen und ihre Vetternwirtschaft, soziale Ungerechtigkeit usw. und schmuggelt außerdem Nachrichten ins Land und heraus. Andere Aktionen dienen der Schaffung eines Bewusstseins, der Unterstützung verarmter Gemeinden und setzen die Machthaber unter Druck und erhöhen die Geschäftskosten, wie es bei der Elite normal ist.

Rinelle hat auch einige Zellen, die außerhalb des Landes aktiv sind. Die meisten davon versuchen, Verstärkung von außen zusammenzutrommeln oder schmuggeln Waffen und andere Güter zu anderen Zellen im Land. Manche versuchen den Mythos von Tir Tairngires Wohlstand zu zerstören, indem sie das Bild, das die Prinzen unter allen Umständen aufrecht erhalten wollen, ankratzen.

> Unter den Ancients gibt es einen großen Streit darum, ob man die Rinelle unterstützen sollte oder nicht. Einige impulsivere Mitglieder haben schon damit angefangen, andere wollen jedoch einfach keinerlei Verbindungen zum Tir haben.

> Blood

DIE ELITE DER MACHT

Für einen Außenstehenden ist die Regierung von Tir Tairngire ein Chaos aus Feudalismus, Erbmonarchie und gerade genug Pseudo-Demokratie, um die Massen zu beschäftigen. Ausländer verlassen das Land mit einem Eindruck von Mysteriosität und Glamour. Die Namen der einzelnen Zweige und Agenten der Regierung wurden gewählt, um den Anschein von Altertum, Stabilität und Kultur zu erwecken. Der Gebrauch von Sperethiel und altertümlichen Titeln wie Hoher Prinz, Prinzenrat, Sternenkammer und Paladine haben einen Beigeschmack geborgter Ehrerbietung und Seriosität; die gesamte Regierungsorganisation ist eine Propagandakampagne.

Der Hohe Prinz („Se´Har Maera“)

Der Hohe Prinz füllt ein Amt aus, das irgendwo zwischen Staatsoberhaupt und Diktator liegt. Er leitet sowohl den Exekutiv- als auch den Legislativzweig und ist nominell der Oberbefehlshaber sowohl des Militärs als auch der Polizeikräfte. Trotz eines verbreiteten Glaubens besitzt der Hohe Prinz weder die absolute Macht noch ist sein Wort notwendigerweise Gesetz. Er kann jeder Abteilung der Regierung Anweisungen erteilen, Gesetze einführen oder

ungültig machen, die Privilegien, die Tir-Bürgern zugesichert werden, verändern und den Krieg erklären. Der Prinzenrat kann sich seinen Entscheidungen jedoch widersetzen.

Lugh Surehand

Als erster und einziger Hoher Prinz ist Lugh Surehand dieser Tage selten in der Öffentlichkeit zu sehen, wahrscheinlich auf Grund mehrerer Mordversuche seit 2047 (davon drei allein im letzten Jahr) und der Tatsache, dass sein Erscheinen massive Proteste wegen der gegenwärtigen Wirtschaftskrise hervorruft.

Surehands größte Stärke ist es, die anderen Mitglieder des Rates gegeneinander auszuspielen und zu wissen, wann er Kompromisse machen muss, während er stets eine Position des Vorteils innezuhaben scheint. Surehand war der stärkste Befürworter der Grenzschießung 2057, obwohl er sich in der Vergangenheit schon weitaus weniger strengen Maßnahmen widersetzt hat. Er steckt auch hinter der Nominierung Lofwyr und nun Hestabys für den Rat.

> Trotz der Tatsache, dass er mehr Feinde hat als man zählen kann, hat es keiner davon auch nur entfernt so nah an ihn heran geschafft, um ihn töten zu können - und er ist schon von den Besten im Geschäft aufs Korn genommen worden. Mossad, die CIA, Chimera und die Black Hand haben es alle versucht und sind gescheitert. Seine Sicherheit ist der Opposition immer zehn Schritte voraus und scheint schon fast weissagerisch zu wissen, wann ein Attentat auf sein Leben bevorsteht.

> Arlight

> Der Mann lässt sich mit Drachen ein. Regelmäßig. Gleichberechtigt. Ja, ich würde schon erwarten, dass er eine gottgleiche Sicherheit besitzt.

> Bung

> Lugh hat einen Verbündeten, einen Elfen aus Europa namens Reiner Graff, der nun ein Tir-Prinz ist. Wenn ihr wissen wollt, welche Pläne Lugh in der Hinterhand hat, behaltet Graff im Auge - er kümmert sich um die Drecksarbeit.

> Banshee

> Graff war früher immer mit Claudia Romanov zusammen, dem europäischen Model, das nun eines von Lofwyr persönlichen Schoßtieren ist.

> Felix

Der Prinzenrat („Ele Arandur“)

Das höchste Regierungsgremium der Staatsregierung ist der Prinzenrat. Der Rat besteht aus dreizehn Prinzen (ohne den Hohen Prinzen), von denen einer ein geheimes Mitglied ist. Diese dreizehn unterscheiden sich von den anderen zweihundert Prinzen von königlichem Rang durch den Vorzug ihres Sitzes im Rat.

Der Rat wurde vor Kurzem Veränderungen von epischem Ausmaß unterworfen, auch wenn die genauen Umstände verborgen bleiben. Alles, was öffentlich bekannt ist, ist, dass sowohl Aithne Oakforest als auch Lofwyr ohne Reklärung aus dem Rat zurücktraten. Einen Monat später wurde der Großdrache Hestaby zum Prinzen gemacht und erhielt Lofwyr Sitz. Diese Aktion rief einen Aufruhr unter den Bürgern hervor, die sie als Feind betrachteten, trotz der Beteuerungen und Versicherungen des Hohen Prinzen einer neuen Ära der Zusammenarbeit mit den Nachbarn des

Landes. Die Aufstände legten sich nach einigen Tagen, doch die Reihen der Rinelle ke'Tesrae füllten sich.

> War dieser arrogante Oakforest-Typ nicht einer von den Obermackern im Tir? Was ist denn passiert?

> Rose Red

> Das war er, doch das heißt nur, dass sein Fall umso härter war. Niemand scheint die genaue Story zu kennen, doch es gibt eine interessante Neuigkeit - sein Sohn, Glasgian Oakforest, wird vermisst. So wie ich es sehe, gab es zwischen Glasgian und den Oakforests einen „Vorfall“ und die Nachwirkungen zwangen sowohl Aithne als auch Lofwyr zum Rücktritt. Aithne grollt noch immer in seinem Anwesen auf dem Royal Hill vor sich hin und ich möchte kein Feind von ihm sein, wenn er da herauskommt. Sein hitziges Gemüt ist legendär und er ist noch immer eine Macht, mit der man rechnen muss.

> Page

> Scheiß auf Oakforest, wer zur Hölle hat es geschafft, Lofwyr zu übertrumpfen? Es braucht schon einiges, um einen Drachen von seiner Machtposition zu verdrängen und ich möchte nicht wissen, welche Rachepläne der Drache schmiedet!

> Dragonslayer

> Woher weißt du, dass Lofwyr sich nicht freiwillig zum Rücktritt entschlossen hat?

> Reality Czech

In der Zwischenzeit bleibt ein Ratssitz unbeanspruch und ein stiller, aber tödlicher Wettbewerb findet in den königlichen Reihen statt. James Telestrian III. ist nach Meinung vieler eine gute Wahl, doch er hat mit einigem Widerstand zu kämpfen.

Von den dreizehn Prinzen sind vier das, was ich den „inneren Rat“ nenne: Sean Laverty, Ehran der Schreiber, Jenna Ni'Fairra und Sósan Naerain. Zusammen mit Surehand sind sie die wahren Macher von Tir Tairngire; sie haben einfach alle Trümpfe in der Hand.

Die anderen drei Elfen, Jonathon Reed, Dar Varien und Maria Cinebal waren ursprünglich Sitzwärmer und Jasager für Lugh Surehand. Doch nach vielen Jahren und Veränderungen haben diese Elfen Geschmack an der Macht gefunden und sind gierig auf mehr. Jeden Tag werden sie unvorhersehbarer und verfolgen immer mehr ihre eigenen Ziele, als einfach nur Befehle entgegenzunehmen.

Der Rest des Rates ist eine Zusammenstellung von Metamenschen, die einfach in den Rat berufen wurden, um darzustellen, der Rat sei ebenfalls offen für die Bedürfnisse von Nicht-Elfen. Ich bin mir sicher, dass jedes dieser Schaustücke sich seiner Position in diesen Machenschaften wohl bewusst ist, doch ich vermute, dass einige davon lange genug dabei sind, um eigene Vorstellungen zu haben. Ihre Namen scheinen öfter in Gesprächen erwähnt zu werden als früher, doch es wird sich zeigen, ob sie darauf hoffen, mit den Meistern des inneren Rates mithalten zu können oder ob sie einfach hoffen, nebenbei ihre kleinen politischen Spielchen zu spielen.

> Hmm. Wer könnte die Rinelle ke'Tesrae besser heimlich unterstützen als einer dieser ignorierten nicht-elfischen Prinzen?

> Conspir-I-See

Ehran der Schreiber

Einst das wichtigste Mitglied des Rates, wird Ehran ihn nun bald verlassen, wobei er eine öffentliche Ankündigung machte, er werde Ende 2062 aus dem Rat zurücktreten. Diese Ankündigung traf Lugh Surehand und die anderen überraschend, die noch keine offiziellen Statements dazu abgegeben haben. Offiziell tritt Ehran zurück, um einen Vollzeitjob beim Dunkelzahn Institut für Magische Forschung anzunehmen. Inoffiziell war es jedoch offensichtlich, dass er äußerst unzufrieden mit den Ereignissen um Lofwyr, Aithne und Hestaby war. Er hat jedoch nicht seine Staatsbürgerschaft widerrufen und wird in den Staatsgeschäften von Tir Tairngire auch weiterhin ein Machtfaktor bleiben.

Es wurde noch nicht entschieden, wer Ehran im Rat ersetzen soll. Schon greifen die Reihen der Königlichen nach dem Sitz und die ersten Ränke werden geschmiedet.

> Der Verlust Ehrans wird zur Folge haben, dass der Rat immer mehr polarisiert wird. So viele Fehler er auch gehabt haben mag, Ehran hatte genug Beliebtheit und Charisma, um die anderen Prinzen auf einen objektiveren Weg zu bringen. Er muss ernsthafte Probleme mit dem Rat haben, wenn er eine Nation verlässt, in die er so viel Energie investiert hat.

> Aegis

> Ehran ist ein manipulativer, betrügerischer und egoistischer Wahnsinniger. Aber er hat die Schrift an der Wand gesehen und verlässt den Staat, nun da sein öffentliches Image noch positiv ist. Ich wäre nicht überrascht, wenn er als „Held“ zurückkäme, wenn es aussieht, als ob die eine oder andere Seite die Oberhand gewinnen würde.

> Marker

> Gruppen wie die Young Elven Technologists oder die Paladine der Großen Jagd haben Ehrans Ankündigung mit Unwillen aufgenommen. Einige folgen ihrem Führer und verlassen das Schiff, während sich andere der „Beseitigung“ der Probleme des Tirs gewidmet haben - unter allen Umständen.

> Monitor

Sean Laverty

Sean Laverty ist der außerhalb von Tir Tairngire am häufigsten wiedererkannte Prinz, neben Ehran und Surehand. Er ist für seine Zurück-zur-Natur-Politik und seinen offenen Widerstand gegen die Industrialisierung des Landes bekannt. Er hatte über mehrere Jahre eine fortwährende Rivalität mit Ehran, die mehr auf ihren unterschiedlichen Interpretationen der Zukunftspläne des Landes als auf persönlichen Problemen beruhte. Er besitzt keinerlei Familie oder romantische Interessen, verfügt jedoch über einen kleinen Kader von Anhängern, sowohl innerhalb des Tirs als auch außerhalb - typischerweise unter „traditionalistischen“ Elfengruppen.

> Laverty ist irgendwie besessen von magischen Orten. Vor Kurzem führte er einen Kreuzzug damit, Tir-Forschungsteams zu „Untersuchungszwecken“ zum Mount Shasta zu schicken, doch Hestaby schmetterte diese Idee ab.

> Cork

Jenna Ni'Fairra

Weit davon entfernt, das bekannteste Mitglied des Rates zu sein, ist Ni'Fairra für ihre eloquenten und

leidenschaftlichen Reden bekannt. Leider macht sie keinen Hehl aus ihrem Rassismus, was sogar so weit geht, dass sie bei Ratsreffen frecherweise den Raum verlässt, wenn Nichtelfen sprechen.

> Ich weiß nicht, womit Surehand ihr droht, um sie dazu zu bringen, Hestaby zum Rat zuzulassen, aber es muss etwas sehr schlimmes sein.

> Nemar

> Unser sauberer Prinz Ni´Fairra arbeitet schwer daran, ihren Protégé Feana Sterling in die Position zu manövrieren, Ehrans Ratssitz zu beanspruchen. Anscheinend hat sie von Surehand gelernt, wie man die Regierung mit loyalen Spießgesellen besetzt.

> Jurian

Sósan Naerain

Auch wenn ihr Name nie in der Öffentlichkeit auftaucht, besetzt und besetzte Naerain schon seit einiger Zeit eine der Schlüsselpositionen im Rat. Sie ist die einzige, von der ich gehört habe, die Surehand vor seinen Freunden verbal bloßgestellt hat und damit davongekommen ist. Es ist schwer vorstellbar, welche Interessen sie repräsentiert, da sie niemals bei aufgezeichneten Ratsreffen anwesend ist und selten ihre Stimme bei Abstimmungen abgibt. Sie scheint eine enge Beziehung zu Ni´Fairra zu haben, da sie regelmäßig ihre Kräfte vereinen, sich gegenseitig wie Geschwister necken und sogar ähnliche Eigenschaften haben.

> Wozu die Geheimniskrämerei? Hat sie eine peinliche Vergangenheit als Sim-Sexstar oder so etwas in der Art?

> Snoop

Jonathon Reed

Prinz Reed gehört zu der „neuen Art“ von Tir-Prinzen - er verdient diese Bezeichnung, da wir seine Vergangenheit tatsächlich bis zu seiner Geburt zurückverfolgen können. Prinz Reed wurde ursprünglich zu Beginn des Erwachens in Finnland geboren. 2034 zog er ins Tir und wurde schon ein Jahr später zum Prinzen ernannt. Die genauen Gründe für seine Ernennung bleiben jedoch von Mysterien verhüllt.

Prinz Reed ist ein starker Befürworter von Surehand und hat noch nie im Rat gegen ihn gestimmt. Zur Zeit ist Reed „Betrieblicher Leiter“ des schattigen Informationssekretariats und erstattet dem Hohen Prinz über alle internen Sicherheitsangelegenheiten direkt Bericht. Er ist unverheiratet und besitzt keinerlei bekannte Beziehungen oder Aktivitäten neben seinen offiziellen Pflichten.

> Ich würde nicht unbedingt sagen, er habe keine anderen Interessen neben seiner Arbeit als Chef-Kopffäger für das Tir. Es ist nur so, sie sind von der Art, bei der man Leichen vergraben muss, wenn er seinen Spaß gehabt hat.

> Magnificent Edward

Dar Varien

Geboren in Deutschland, ist Dar Varien ein weiterer treuer Anhänger Surehands, obwohl er von der direkten Kontrolle des Hohen Prinzen unabhängig geliebt ist. Sein Gesicht ist ein bekannter Anblick in den Nachrichten des Tir, da er einer der wenigen Prinzen ist, die regelmäßig öffentliche Ereignisse besuchen.

Dar Varien hat noch nicht viele seiner Befugnisse als Prinz ausgenutzt, ist jedoch berühmt dafür, das einzige Ratsmitglied zu sein, das unmittelbar in die Tir-Invasion von Nordkalifornien verwickelt ist (und diese angeblich in Surehands Interesse überwacht). Während der Kampagne zerstörte die Bombe eines Guerrillakämpfers seinen Kommandoposten - und seinen Arm. Nun trägt er als Kriegsheld voller Stolz eine kybernetische Prothese.

Dar Varien ist beim Armeepersonal besonders beliebt und macht oft unangekündigte Besuche bei Garnisonen der Friedenstruppe überall im Land. Was die Rechte von Nichtelfen anbelangt ist er äußerst liberal eingestellt und hatte Erfolg mit der Öffnung des Tir-Militärdienstes für alle Tir-Bürger im Jahre 2039.

> Außerdem hat er Erfolg bei den Frauen. Varien hat sozusagen den Ruf, „sie zu lieben und sie zu verlassen“. Ich bin mir sicher, er hat mehr als ein außereheliches Kind, das er vertuscht hat.

> Maelwys

> Prinz Varien hat nur Interesse an zwei Dingen: ein guter Kampf und gute Publicity - vorzugsweise beides zur selben Zeit. Er reist oft kreuz und quer durch das Land, um an Kampfkunst-Turnieren und Schießwettbewerben teilzunehmen, wo er ziemlich gut abschneidet.

> Magnificent Edward

Maria Cinebal

Öffentliche Aufzeichnungen datieren Prinz Cinebals Geburt auf das Jahr 1998, über ein Jahrzehnt vor dem Erwachen. Dieser Umstand macht sie zu einem „Spike Baby“ - eine Person, die vorzeitig die UGE durchlaufen hat - obwohl diese Theorie in akademischen Kreisen noch heiß diskutiert wird. Die Aufzeichnungen belegen, dass sie beim Xavier Institut aufwuchs (das einem gewissen Sean Laverty gehört) und Ende der 2020er Jahre in der Politik der Salish aktiv wurde. Sie hatte in der Vergangenheit eine romantische Beziehung zu Prinz Varien, doch man sieht die beiden selten gemeinsam in der Öffentlichkeit.

> Sie hat einen Bruder bei den Kämpfen verloren, als das Tir zum zweiten Mal 2053 in Nordkalifornien einmarschierte. Man kann den Hass spüren, der von ihr ausgeht, wenn Hestaby zugegen ist oder im Gespräch erwähnt wird.

> Page

Blake Ladner

Ladner wurde aus zwei Gründen als Prinz erwählt: er ist ein Zwerg und einfach zu manipulieren. Ladner glaubt ehrlich, Elfen seien am besten zur Führung geeignet und seine Meinung ist bisher nicht widerlegt worden. Surehand behütet ihn vorsichtig vor der Wirklichkeit des Landes und im Gegenzug ist Ladner absolut loyal Lugh Surehand gegenüber.

> Ladner ist eine kleine Kröte, die Surehand alles schuldet, und jeder weiß das, ihn selbst eingeschlossen. Er wird von den anderen Prinzen überhaupt nicht respektiert, besonders von Zincan nicht, der ihn als verräterischen Stiefellecker betrachtet.

> Joe

> Das glaub ich nicht. Ladner war mit mir auf dem College und er war brilliant, um nicht zu sagen, ein verdammt Genie. Ich schätze, er spielt nur die Rolle des Zwergenlakaien, damit seine spitzohrigen Opponenten ihn unterschätzen. Ich möchte wetten, er hat alle möglichen Geheimpläne in der Hinterhand - „zum Wohl des Rates“, natürlich.

> Wormtongue

> Wenn er nicht gerade ein meisterhafter Schauspieler ist, würde eine solche List den innern Rat nicht lange täuschen. Vielleicht schätzen sie sein schauspielerisches Talent und seinen Mut so sehr, dass sie ihn dabehalten wollen. Wer kann das schon sagen?

> Aegis

Garth Stone

Prinz Stone war der Quotenzwerg, der dem Rat 2035 beitrug. Sechzehn Jahre lang spielte er die Rolle des pflichtbewussten untergebenen Metamenschen und unterstützte fortwährend jede Resolution, die von Surehand eingebracht wurde. Aber irgendwie bekam ihn Jenna Ni'Fairra dran und Ende 2061 stimmte er zum ersten Mal gegen den Hohen Prinzen. Mehrere Monate lang war Stone zwischen den beiden Prinzen hin- und hergerissen, bis er im April für einige Zeit von der Bildfläche verschwand.

> Klein Garthy war nicht im Urlaub, das ist mal sicher. Surehand hat ihn in einem „Privatkrankenhaus“ einquartiert, nachdem er nach einem „Autounfall“ Anzeichen ernsthafter mentaler Instabilität gezeigt hatte. Die Gerüchte überschlugen sich, dass Surehand ihn reprogrammieren lässt, damit er sich ordentlich benimmt, dass Ni'Fairra es arrangiert, ihn zu befreien und dass Hestaby ein persönliches Interesse an der Sache hat. Verrückter Drek.

> Arkham

> Wenn der Wettbewerb um die leeren Ratssitze in die heiße Phase kommt, könnte sich eine Fraktion dazu entschließen, dass es notwendig ist, einen weiteren Sitz zu leeren - und Stone ist ein primäres Ziel dafür. Will jemand wetten, wie lange er sich noch hält?

> Negative Burn

> Meine Freunde in Salem erzählen mir, dass Prinz Stone verzweifelt versucht, Bodyguards aus dem Ausland hereinzubringen. Scheint als ob keines der örtlichen Talente die wenig beneidenswerte Aufgabe übernehmen will, diese wandelnde Zielscheibe zu beschützen. Massig Creds, wenn ihr gierig nach Bestrafungen seid.

> Arlight

Larry Zincan

Larry Zincan ist der einzige Ork-Prinz und einer der wenigen nichtelfischen Prinzen, der aktiv versucht hat, seine Macht zu benutzen. Zincan hat seinem Widerwillen gegen die isolationistische Wirtschaftspolitik von Anfang an Ausdruck verliehen und gab einige kritische Kommentare betreffs der Razzia gegen den öffentlichen Aufruhr. Er nutzte seine Macht, um viele der Aktivisten zu begnadigen, die bei der ersten Verhaftungswelle waren, doch die anderen Prinzen wiesen ihn schnell zurecht. Er beruhigte außerdem die Öffentlichkeit, als SURGE aufkam und war tatsächlich neben Ebran der einzige Prinz, der Wechselbälger öffentlich erwähnte und unterstützte.

> Zincan bewahrte Salem ganz allein davor, bis auf die Grundmauern niederzubrennen, als SURGE zuschlug. Gerüchte machten die Runde, das Ganze sei ein Biowaffen-Angriff von Northern-Crescent-Terroristen und die Stadt explodierte geradezu. Zincan war auf den Tridschirmen und auf den Straßen und beruhigte die Leute mit einer Stimme, aus der Toleranz, Vernunft und Autorität sprach. Er half einigen elfischen Wechselbälgern, die erfahren mussten, wie es war, von den Machthabern diskriminiert zu werden.

> Asymmetric

Zum Ausgleich für seine Offenheit wurde Zincan von Surehand zum Tir-Sondergesandten für die UCAS ernannt. Diese Pflichten halten Zincan in Seattle und DeeCee, was für ihn effektiv zu einer Art Exil geworden ist.

> Zincan war auf irgendeine Weise in den ganzen Schlamassel mit Lofwyr, Hestaby und Aithne. Wahrscheinlich hat er die falschen Leute verärgert.

> Redleaf

„Rex“

Prinz „Rex“ ist der einzige Sasquatch auf dem ganzen Planeten, der eine hochrangige politische Position innehat. „Rex“ ist nur seine verbale Bezeichnung; sein wahrer Name ist unaussprechlich und von der Form eines 20-sekündigen Liedes. Rex nimmt nur an den Geschäften des Rates teil, wenn seine Anwesenheit unbedingt erforderlich ist; ansonsten verschwindet er monatelang in den südöstlichen Wäldern.

> Rex ist der beliebteste unter den Prinzen, größtenteils deswegen, weil ... seien wir ehrlich, weil er so niedlich wie ein Teddy ist. Er ist der einzige Prinz, der seine eigene Puppe hat - der „Umarm-mich-hab-mich-lieb-Rex“ ist erstaunlich beliebt, sowohl im Tir als auch in Salish-Shidhe. Und sein haariges Gesicht taucht auf wirklich allem auf, von Umweltschutz-Plakaten bis zu Schlüsselanhängern.

> Kzeentch

> Wenn jemand die Unterstützung aller Bürger bekommen könnte, vom kleinsten Gossenpunk bis zum Adel, dann Rex. Leider hat er nur wenig Interesse an Politik. Einige Adlige haben bereits versucht, ihn dazu zu bringen, ihre Kandidaten für den Rat zu befürworten, aber ich glaube, das Fellknäuel weiß gar nicht, was er mit soviel Aufmerksamkeit anfangen soll.

> Murian

Hestaby

Hestaby ist das neueste und bei weitem umstrittenste Mitglied des Prinzenrates und ersetzt Lofwyr als einzigen Drachen im Rat. Obwohl der Prinzenrat den Wechsel (knapp!) gebilligt hat, ist es offensichtlich, dass hinter den Kulissen mehr vorgefallen ist. Bedenkt man noch zusätzlich den Rücktritt Lofwyr's und Oakforests ohne Erklärung oder Vorwarnung, so fragen sich viele, ob ihre Ernennung nicht eher ein Akt der Verzweiflung als der Planung war.

> Es gab auf beiden Seiten der Grenze eine Riesenpanik, als Hestabys neue Position verkündet wurde. In einigen Tir-Städten brachen Aufstände aus, während die Einwohner des Northern Crescent sich eingruben und eine Invasion des Tir erwarteten. Doch das Tir setzte sich nicht in Bewegung, um nach Süden zu marschieren (obwohl sie Saito genau

beobachten), und Hestaby hat vor dem Rat klargestellt, dass so etwas niemals geschehen wird.

> Page

> Hestaby mag nun ein Prinz sein, doch sie wird ihre persönliche Domäne nicht einfach einer Bande von verschlagenen Keebs aushändigen. Sie versucht bereits verzweifelt, die Leute im Northern Crescent davon zu überzeugen, dass sie sie nicht an die Elfen verraten hat.

> Arcadian

> Wow, was für ein Coup für Hestaby! Lofwyr muss kochen vor Wut, dass ihn ein anderer Drache verdrängt und seinen Platz eingenommen hat! Können wir bald Drachen-Luftgefechte erwarten?

> Twitch

> Tatsächlich würde ich sogar sagen, unsere Shasta Lady war der Verlierer bei diesem Geschäft. Sie hat nun mehr Verantwortungen und den Ärger damit, sich um eine Bande verzogener Gören zu kümmern, während Goldschnauze einmal nicht mehr abgebissen hat als er schlucken konnte. Habe ich Recht, meine Liebe?

> The Laughing Man

„Ha! Fraggin´ Ha!“

> Schweigt, mein Freund. Euer morbider Humor kann Eure Eifersucht nicht verbergen.

> Orange Queen

Die Sternenkammer („Se´Ranshae Elenva“)

Die Sternenkammer wurde 2043 als die „Repräsentantenkammer“ ins Leben gerufen, um der öffentlichen Forderung nach Vertretung in der Regierung nachzukommen. Der Trick hat sich als effektiv erwiesen, da viele Bürger wirklich glauben, ihre Stimme werde in der Regierung gehört, abgesehen davon, dass die Kammer nicht rechtlich irgendwelche Entscheidungen umsetzen kann und der Rat niemals genügend die Forderung erfüllt, die Kammer auf dem gleichen Informationsstand zu halten, den er selbst besitzt.

Im Lichte der neueren Ereignisse nähert sich die Kammer nun anscheinend einer Rebellion. Ihre Vorschläge zur Veränderung der wirtschaftlichen Situation wurden ignoriert, ebenso wie ihr Antrag auf eine Notfallsitzung mit dem Rat, um die Lage um Hestaby zu diskutieren. Allein in den letzten sechs Monaten haben ein Dutzend Repräsentanten empört ihr Amt niedergelegt. Drei wurden verhaftet und des Verrats verurteilt (weil sie „den Hohen Prinzen verleumdete“ und „Terroristen geholfen hätten“).

Paladine

Die Paladine sind technisch gesehen kein Regierungskörper oder -organisation. Das Konzept der Paladine geht jedoch auf mehrere verschiedene Elemente der Gesellschaft und Sicherheit von Tir Tairngire zurück, und es gab in der Vergangenheit viel Verwirrung um sie, so dass ich hoffe, nun ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen.

In der Kultur Tir Tairngires sind Paladine eines von zwei Dingen: Personen, die sich einer bestimmten Sache verschrieben haben oder solche, die sich selbst in den Dienst einer bestimmten Person gestellt haben. Beide werden Die Begeisterten genannt („Beletre“), sind jedoch grundverschieden.

Die erste Art von Paladin ist ein Questor persönlicher Natur, dem der ehrenvolle Titel Paladin dafür verliehen wurde, dass er sein Leben einem Ziel gewidmet hat, wie etwa der Heilung einer Krankheit oder der Fürsorge für Obdachlose. Paladine dieser Art sind Beschützer und Aktivisten, die ihre Zeit, Energie und Ressourcen dazu verwenden, ihre spezielle Aufgabe zu fördern. In diesem Fall ist es eine Frage der Ehre und Verantwortung, Paladin zu werden, die nicht auf die leichte Schulter genommen wird und oftmals von Pressemitteilungen, Ankündigungen bei wichtigen sozialen Ereignissen usw. begleitet wird. Versagen - oder sich nicht völlig der Sache gewidmet zu haben - ist eine große Schande, die zur Verbannung, Degradierung des sozialen Ranges, Selbstmord oder schlimmerem führen kann. Die meisten Paladine dieser Art stammen aus dem Adel.

> Einige berüchtigte Mitglieder der Rinelle ke´Tesrae sind zu Paladinen für ihre Sache geworden, was ihnen Anerkennung von anderen Aktivisten und einen Todesbefehl vom Rat eingebracht hat.

> Fenian

Der zweite Typ von Paladinen schwört einer bedeutenden Person lebenslange Treue und nimmt dabei einige spezielle Pflichten und Rollen auf sich. Die meisten Ratsprinzen besitzen einige Paladine, die sich in die Dienste ihres Lehnsherren begeben haben, besonders Surehand, Ebran und Laverty. In einigen spezifischen Fällen überlappt sich diese Knechtschaft mit offiziellen Pflichten, wie etwa bei Elite-Sicherheitsagenten, die dem Hohen Prinzen dienen.

Es folgen einige Beispiele aus der breiten Palette von Paladinen.

Die Gesellschaft der Heiler („Huro ke´Envar“)

Diese Gesellschaft von Ärzten und Forschern ist der Heilung und der Erhaltung des Lebens gewidmet. Als Paladine folgen sie einigen Prinzipien, die dem Hippokratischen Eid ähnlich sind, jedoch im größeren Maßstab. Ihre Arbeit umfasst nicht nur physische Leiden, sondern auch soziale und emotionale Krankheiten. Sie sind dafür bekannt, kostenlose Kliniken zu unterhalten, um den Notleidenden aller Rassen medizinische Versorgung bieten zu können. Ihre Widmung an die Heilung geht sogar über Gesetze hinaus, daher sind sie eine wichtige Connection für Shadowrunner, da sie einen Bedürftigen nicht im Stich lassen oder ihn in Gefahr bringen.

> Vor etwa einem Monat wurde einer dieser Ärzte verhaftet, des Verrats verurteilt und ins Gefängnis geworfen, weil er Zellen der Rinelle medizinische Hilfe geleistet hatte. Der Vorfall hat für Aufruhr und viele Debatten über den Zwiespalt zwischen Ethik und Legalität gesorgt.

> Leech

Die Jäger („Mistish Farad“)

Ebran, der junge, hochrangige Adlige dazu ermutigte, die Friedenstruppe bei Grenzpatrouillen zu unterstützen, gründete ursprünglich diese Gruppe von Paladinen. Das Konzept ist clever, da die faulen und verwöhnten Söhne und Töchter des Tir-Adels so dazu gebracht werden, sich an fremdenfeindlichen Aktivitäten zu beteiligen und sich damit selbst zu beweisen. Als die Paladine der Großen Jagd („Bele se´Farad“) bekannt, machen sie einen Sport daraus, Eindringlinge zu jagen, sich als Troubleshooter aufzuführen

und als wandernde Wildnistranger zu dienen. Die Vorrechte ihrer Position gestatten es ihnen, Schmuggler, kalifornische Milizen usw. auch mit blutigen Mitteln abzufangen - Leichen kommen häufiger vor als Gefangene. Ihre Brutalität hat viele der Legenden und Geschichten über Paladine hervorgebracht, ja sogar Trideoshow im Tir und den UCAS über ihre Heldentaten.

> Das typische Mitglied der Jagd ist ein elfischer Unterdrücker höchster Ordnung. Schon der Gedanke, einem cele´nit (anderen Metamenschen) zu helfen, ist für sie verdammenswert.

> Arclight

Die Geisterkrieger („Meraerth ke´Tolo“)

Da Tir Tairngire eine Aristokratie ist, überrascht es nicht, dass die Spezialeinheiten der Friedenstruppe einen Eid zu Diensten des Hohen Prinzen geleistet haben. Die Spezialeinheiten werden als eine der besten Gruppen für unkonventionelle Kriegsführung der Welt angesehen und sind als „Ghosts“ bekannt; man vergleicht sie mit den *Reach Fuileach* aus Tir na nÓg und den Sioux Wildcats.

> Für die, die es noch nicht mitbekommen haben - die Polizei und das Militär im Tir sind unter einem Dach zusammengefasst, genannt die Friedenstruppe. Die Polizeibehörde befasst sich mit zivilen/kriminellen Polizeifällen und beinhaltet einen Vollstreckungsarm für die Matrix, genannt NetWatch. Diese Cops tragen mittlere Panzerung, Betäubungswaffen, Schwere Pistolen, Biomonitoring und anständige technische Spielzeuge; außerdem verfügen sie über viel mehr Spielraum, besonders dann, wenn man ein Ausländer oder von niederem sozialem Rang ist. Der Militärzweig übernimmt die Standardpflichten des Militärs und die Grenzpatrouillen; darunter fallen auch die Spezialeinheiten. Oh ja, das Informationssekretariat - die Geheimpolizei des Tirs - ist von der Friedenstruppe getrennt, obwohl beide dem Hohen Prinzen Rede und Antwort stehen müssen.

> Grim Fairy

Unter den Ghosts gibt es zwei Hauptgruppen von Paladinen. Die erste ist das Weiße Banner („*Bratach Gheal*“), die persönliche Leibwache des Hohen Prinzen. Die Paladine des Weißen Banners, die weniger als 20 Mann stark sind, sind mit dem Leben des Hohen Prinzen betraut und genießen dafür sein uneingeschränktes Vertrauen. Sie sind sofort an ihrer mattschwarzen Panzerung und den Zeremonieschwertern zu erkennen.

> Die sogenannten „Schwarzen Dolche“ sind Mitglieder des *Bratach Gheal*, die dazu abgestellt wurden, spezielle Aufgaben für den Hohen Prinzen oder den Rat zu übernehmen. Attentate (sogar auf Tir-Adlige), Entführungen und selbst Massenmord sind die Aufgaben, die diesen feigen Schoßhunden übertragen werden.

> Wagner

Die Mehrheit der Ghosts sind jedoch Mitglieder des Schwarzen Banners („*Bratach Falan*“). Sie zählen etwa 200 Mitglieder und unterstützen Operationen der Friedenstruppe sowohl innerhalb des Landes als auch gegen ausländische Ziele. Sie engagieren sich schwer im Northern Crescent (zu Hestabys großem Ärger). Das Schwarze Banner hat eine ungewöhnlich hohe Anzahl von Erwachten in seinen Reihen

- über 80 Prozent sind Adepten oder auf andere Weise magisch aktiv.

> Die Tir-Friedenstruppe hat einen hohen Prozentsatz erwachter Mitglieder, hauptsächlich Hermetiker und Adepten. Die Spezialeinheiten sind voller hochstufiger Initiaten. Das Schwarze Banner beinhaltet eine Initiatengruppe namens Geisterkreis. Ghosts trainieren bekanntermaßen ausdauernd mit paranormalen Tieren.

> Tigger

DIE NEUE WIRTSCHAFT

Tir Tairngire war immer sehr stolz darauf, dass ein Großteil der arbeitenden Bevölkerung entweder selbstständig war oder in kleineren Familienunternehmen arbeitete. Die Regierung hielt viele dieser Unternehmen über Wasser, doch als die Wirtschaft von der Rezession getroffen wurde, waren diese Programme die ersten, die gekürzt wurden.

Während der Phase der Isolation litten ausländische Megakonzerne unter noch mehr Beschränkungen als gewöhnlich, ebenso wie viele Tir-Kons, die sich auf Außengeschäfte verließen. Nun da die Handelsbestimmungen gelockert wurden, sind viele Tir-Kons zu schwach, um einen Vorteil aus den neuen Bedingungen zu ziehen. Inzwischen wurden die Beschränkungen für ausländische Megakons gelockert, womit ihnen der Weg freisteht, ins Land zu kommen, kränkelnde Firmen aufzukaufen und sich so ein neues Standbein zu schaffen. Gegenwärtig gibt es Futterneid, da viele neue Kons ins Land kommen und versuchen, sich vor ihren Konkurrenten Grund und Boden zu sichern.

> Im Tir gibt es eine Menge kleinerer Läden, die sich auf geistigen Besitz, Fertigungsprozesse, Methoden, Formeln, Designs und sogar Kunst spezialisiert haben und die dann als dauerhafte staatliche Einnahmequelle lizenziert werden. Diese Büros sind die Hauptziele der neuen Haie im Pool, wo jeder darauf hofft, lukrative Patente und Lizenzen und die Schlauköpfe, die sie erfunden haben, zu ergattern. Extraktionen stehen immer hoch im Kurs.

> The Keynesian Kid

Die Megakons müssen jedoch immer noch sehr vorsichtig vorgehen. Tir Tairngire sperrt sich noch immer gegen die Forderungen der Megakons, die Geschäftsanerkennungsverträge zu ratifizieren und scheint so bald nicht klein beigeben zu wollen. Megakons müssen noch immer spezielle Tochtergesellschaften gründen, um im Tir Geschäfte machen zu können und diese Tochtergesellschaften können keinen extraterritorialen Status besitzen. Nun hat der Rat auf die Anforderung, mindestens 5 Prozent einer Tochtergesellschaft zu besitzen, in den meisten Fällen verzichtet und außerdem viele gesetzliche und Steuervorschriften fallen lassen. Die Konzernbelegschaft muss nach wie vor zu mindestens 60 Prozent aus Tir-Bürgern bestehen, ausländische Angestellte haben mit strengen Reisebestimmungen zu kämpfen. Konzerne, die gegen Tir-Gesetze verstoßen, können vom Betrieb innerhalb des Landes ausgestoßen werden, wobei ihre Besitztümer gepfändet werden, und zwar ohne rechtlichen Anspruch.

> Das bedeutet, es ist einfacher für Konzerne, Runner ins Land und heraus zu bringen, wenn es nötig ist. Rechnet jedoch damit, dass die Johnsons noch genauer darauf achten, ihre Hände sauber zu halten. Wenn irgendwelche

Drecksarbeit auf den Kon zurückfällt, sind sie dran und das wissen sie. Ihr dürft also erwarten, mehr denn je im Dunkeln zu stehen.

> Night Runner

> Die Konzerne haben eine Menge Macht, doch es braucht nur einen schlechtgelaunten Prinzen, um eine ganze Welt voller Probleme entstehen zu lassen. Unangekündigte regelnde Inspektionen, Geldstrafen, Trennung vom Stromnetz, unerklärliche „Unfälle“ und die Rückrufung von Angestellten-SINs sind häufig das Ergebnis, wenn man nicht die richtigen Leute glücklich macht.

> Audun

> Beachtet, dass der Hohe Prinz ein spezielles „Prinzensiegel“ vergeben kann, das es einem fremden Konzern erlaubt, alle Sonderbestimmungen zu ignorieren. Der letzte Konzern, der eines bekam, war Kokura Biotechnology, doch sie zogen sich zurück, als es ihnen zu heftig wurde (vorher verloren sie jedoch eine oder zwei Abteilungen an Telestrian). Bisher sind keine neuen Siegel vergeben worden, obwohl es mehrere Anträge gab - darunter auch eine von Saeder-Krupp Prime.

> The Chromed Accountant

„It's all about dollars and sense.“

Telestrian Industries

CEO: Marie-Louise Telestrian

Hauptquartier: Telestrian Habitat, Portland

Tochtergesellschaften: Telestrian Biotechnology, NeuroTech Computing, Lotus Eaters Entertainment, Aeon Pathways, GeneSec, Green Arrow Industries

Das Telestrian-Konglomerat ist der größte Konzern im Tir-Besitz und befasst sich mit fast jedem Bereich von High-Tech, von Genetik bis zu militärischen Designs. Die Firma, die sich vollständig im Besitz des Telestrian-Clans befindet, erlebte einen heftigen Wandel in der Führung, als James Telestrian III im letzten Monat zurücktrat und seine Absicht bekundete, Ehrans bald leeren Ratssitz zu „übernehmen“ (als ob man ihm den Sitz bereits angeboten hätte). James übergab die Kontrolle an seine jüngere Schwester, Marie-Louise Telestrian, die bereits einen Schlachtplan vorgelegt hat, um die Interessen des Konzerns zu erweitern.

> Timothy Telestrian, James' Sohn, ist außer sich vor Wut darüber, dass er schon wieder übergegangen wurde. Er hat sich Rückendeckung aus dem Ausland besorgt und heuert Talente aus der obersten Liga an, um eine feindliche Übernahme der Firma von seiner Tante zu wagen - die momentanen Gerüchte deuten entweder auf Aztechnology oder Saeder-Krupp hin.

> Marker

New Dawn Corporation

CEO: Gavin Thibault

Hauptquartier: Portland

Tochtergesellschaften: New Dawn Medical Research, New Dawn Pharmaceuticals, Genome Technologies

New Dawn ist ein Konzern im Belagerungszustand. Obwohl sie Mitte der 2050er einen Aufschwung erlebten, nachdem sie ihren Rivalen Genome Technologies aufgekauft hatten, schwächte der Buyout ihre Ressourcen und machte sie so verwundbar gegen das Handelsembargo der UCAS. Als die Grenzen geöffnet wurden, war New Dawn beinahe von Übernahmeversuchen und Schattenoperationen von Universal Omnitech, Renraku und Saeder-Krupp zerrissen.

> Universal Omnitech versuchte, sich den ganzen Konzern auf einmal einzuverleiben, doch sie übernahmen sich dabei. Dann drohte New Dawn damit, Informationen über geheime Programme zu veröffentlichen, die UO ausbrütete. Daher kamen sie zu einer Übereinkunft: UO bekommt die New Dawn Biotechnology Tochterfirma ohne Widerstand und hilft im Gegenzug dabei, andere Raubtiere davon abzuhalten, sich noch weitere Besitztümer unter den Nagel zu reißen.

> The Keynesian Kid

> Ihr dachtet, Gamma-Anthrax wäre ein übles Zeug? Ihr habt noch nicht gesehen, was unsere Kumpels bei Universal Omnitech zusammenbrauen. Wahrscheinlich ist New Dawn ihrem „Ebola Plus“ Programm auf die Schliche gekommen.

> The Smiling Bandit

„Striking again! Ha! Ha! Ha! Ha!“

Williamette Compustat

CEO: Darcy Dybhavn

Hauptquartier: Salem

Abteilungen: WC Data Processing, WC Consulting, Remote Technologies

Williamette zeichnet sich durch die Entwicklung von maßgeschneiderter Datenspeicherungs-, Datenverarbeitungs- und Suchbot-Software aus und übernimmt auch das Datenmanagement für seine Kunden. Die Firma wurde von Saeder-Krupp aufgekauft, nur Stunden, nachdem Lofwyr den Prinzenrat verlassen hatte, S-Ks erste offizielle Erwerbung im Lande.

> Wollt ihr wissen, warum Lofwyr diese Perle wollte? Williamette hatte etwa seit 2052 den Kontrakt für alle wichtigen Datensicherungen der Tir-Regierung, was auch Ratsaufzeichnungen und einige private prinzliche Systeme beinhaltete. Vermutlich hat die Firma keine Kopien zurückbehalten ... ja, klar. Der Brüller aber ist, dass jemand Lofwyr eins ausgewischt hat. Bevor die Tinte unter dem Kaufvertrag trocken war, veranstaltete jemand einen Ausverkauf und verkaufte alles aus Williamettes tiefen dunklen Kellerbüros, was nicht niet- und nagelfest war. Natürlich rollten dafür Köpfe, doch jemand hat Lofwyr seine Beute gestohlen. Die Frage ist nur: Wer?

> Ziip

Andalusian Light Industries

CEO: Michael Demarco

Hauptquartier: Portland

Es ist ein offenes Geheimnis, dass ALI eine Holdingfirma für viele Geschäfte in Prinzenbesitz ist, die sie nicht enthüllt sehen wollen. Sie haben auf die eine oder andere Art ihre Finger in fast jedem wichtigen Geschäft im Lande. Außerdem dient der Laden dazu, verschiedene ausländische Geschäfte zu verbergen, die die Prinzen im Ausland betreiben.

> ALI hat einiges an Nuyen gesponsert, um Shadowrunner anzuheuern, die Rinelle-Zellen im Ausland finden und „neutralisieren“ sollen, die sich mit Besitztümern von Andalusian angelegt haben. Wenn ihr nichts gegen Wetwork oder andere Drecksarbeit habt, holt euch euren Vertrag. Ihr werdet euch in den Schatten keine Freunde machen, aber Geschäft ist Geschäft.

> Synner

TOURISMUS AUF SCHATTENART

von Ventos

Erinnert ihr euch noch an die Zeit, als jeder Shadowrunner beim Gedanken an einen Run im Tir erschauerte? Wir alle kennen diese Geschichten von Runnerteams, die über die Grenze kommen wollen, von Paladinen oder was weiß ich zusammengeschossen werden, mit Laes vollgepumpt werden und ohne Gedächtnis und mit schlimmen Kopfschmerzen zurück in den SSC befördert werden. Solche Geschichten sind zu dem Kulturmythos geworden, dass das gesamte Tir dichter verschlossen ist als ein Tresor, wo unter jedem Stein spitzohrige Waldninjas lauern und hinter jeder Ecke ein Drache sein kann. Diese Zeiten sind vorbei, meine Freunde.

Dank der neuen Politik der offenen Grenzen ist es nun einfacher als je zuvor, ins Tir zu kommen. Versteht mich nicht falsch - es ist nicht einfach oder spaßig und die Friedenstruppe ist so schießwütig wie eh und je, doch wenn ihr Herausforderungen mögt und ein wenig Vorbereitung und Planung betreibt, könnt auch ihr das Elfenland besuchen.

Und wie? Erstens könnt ihr nun spezielle „Touristen“ Visa erwerben, um Portland nur nach einer oberflächlichen Überprüfung zu besuchen. Die Sicherheitskontrollen an Portlands Flughäfen und Grenzübergängen sind nichts Besonderes - der übliche Chemoscan und vielleicht eine körperliche Durchsuchung und schon seid ihr auf dem Weg. Um andere Orte im Tir zu besuchen, müsst ihr schon ein paar mehr Scans über euch ergehen lassen. Alternativ könnt ihr versuchen, euch aus Portland hinauszuschleichen, doch das beinhaltet normalerweise, dass ihr an einem Kontrollpunkt vorbei müsst, obwohl es auch ein paar andere Optionen gibt.

> Wenn ihr irgendwohin außerhalb von Portland wollt, dann ist es besser, wenn ihr ein Elf seid (oder wie einer aussehen könnt). Anderenfalls braucht ihr einen ganzen Stapel von Empfehlungsschreiben und selbst dann ist euer Besuch noch begrenzt und ihr müsst mit regelmäßigen Straßensperren der Friedenstruppe rechnen, die eure Papiere sehen will.

> Brick

> Wenn ihr stilvoll reisen wollt, dann sorgt dafür, dass ihr einen speziellen „Ratspass“ dabei habt. Jeder Elf, der den zu Gesicht bekommt, wird sich zerreißen, um euch zu helfen, ganz gleich ob ihr Hauer habt oder nicht.

> Glitch

Das Zollpersonal gibt sein Bestes, um hereinkommenden Verkehr zu überprüfen, doch bis Portlands Hafenanlagen und andere Transportcenter wieder aufgebaut sind, muss der meiste Frachtverkehr durch von den Salish, UCAS und Ute angemietete Speditionsunternehmen überland fahren. Es steht einfach nicht genügend Personal oder Zeit zur Verfügung, um mehr als ein paar der hereinkommenden und herausfahrenden Fahrzeuge zu kontrollieren, was den Schmuggel einfacher denn je macht.

Wenn ihr über die Grenze wollt, empfehle ich, nicht über die nördliche Grenze zu gehen, da diese Grenze immer noch ziemlich eng geschlossen ist. Die südliche Grenze ist riskant - entweder alles ist ruhig oder ihr lauft direkt in eine militärische Patrouille (Tir- oder CFS-Milizen) oder mordlustige Paracritter hinein. Es gibt viele Berichte seltsamer magischer Phänomene und Tiere dort unten, also haltet die Augen offen. Die westliche Grenze ist Wasser,

also müsst ihr nur den gelegentlichen Patrouillen der Küstenwache oder den Piraten des Northern Crescent aus dem Weg gehen, die liebend gern jeden Elfen massakrieren, den sie in die Finger bekommen. Frachttransporte werden normalerweise nicht durchsucht, müssen jedoch an speziellen Anlagen andocken, die abseits von bewohnten Gebieten liegen. Der Osten ist weit offen, außer der Gegend um Boise, wo es einige große Militärstationen gibt. Dennoch sind die Grenzkontrolleure in Boise auf beiden Seiten froh, wenn sie Bestechungsgelder bekommen. Erwartet jedoch nicht, euch „in Sicherheit zu retten“, wenn ihr den SSC betretet und von Tir-Cops gejagt werdet - die beiden Nationen haben ein „Gentleman´s agreement“ getroffen, zusammenzuarbeiten, wenn eine Seite ein Ziel verfolgt, das sich über die Grenze absetzen will.

Angenommen, ihr schafft es hinein, dann gibt es hier einige Orte, die ihr euch ansehen solltet.

Portland („Cara´Sir“)

Jahrelang existierte die Stadt der Flüsse in einer Art Zwilicht. Obwohl sie den Regierungssitz beherbergte, behandelten die Prinzen die Stadt als Abladeplatz für unerwünschte Elemente im Tir. Bald wurde sie zum verstopften Filter, durch den alle Fremden gehen mussten, bevor sie das Land betreten konnten. Die Wirtschaft der Stadt bekam einen Schlag versetzt, als Seattle zum Haupthandelshafen des Tirs wurde, und die Verbrechensrate stieg in den 2050ern stetig an. Obwohl die Stadt unter einem modifizierten Kriegsrecht mit einer Militärtribunal-Regierung steht, breitete sich die Gewalt auf den Straßen auch auf die wohlhabenden Viertel aus, als die Rezession eintraf.

Die kürzliche Öffnung der Grenzen könnte eine Verbesserung der Lebensweise der Einwohner signalisieren, doch Veränderungen brauchen Zeit und die armen Bewohner Portlands haben keine Geduld mehr. Portland ist die stärkste Basis der Unterstützung für die Rinelle ke´Tesrae, die Stadt ist mit ihren Slogans dekoriert, die an jede Wand gesprüht werden.

> Es war immer so, dass die Polizei niemals in den nicht-elfischen Vierteln patrouillierte, doch jetzt gibt es einige elfische Gebiete, wo man die Polizei wissen lässt, dass sie dort nicht länger willkommen sind (durch den wohlüberlegten Einsatz von Steinen, Molotovcocktails und Kleinkaliberwaffen). Das heißt, es gibt noch mehr Gebiete, in denen sich Shadowrunner verstecken können.

> Class Warrior

> Ein Großteil des Personals der Friedenstruppe aus der Polizeiabteilung sind nun für den Zolldienst eingeteilt, um dabei zu helfen, den Zustrom aus dem neuen Handel abzufertigen. Das bedeutet, dass die Stadtpatrouillen in Portland dramatisch unterbesetzt sind. Bedenkt man dann noch, dass das Budget der Friedenstruppe gekürzt wurde, so ist es erstaunlich, dass zur Zeit überhaupt irgendwelche Verbrechen gelöst werden.

> SPD

> Der Rat sprach davon, das Militärtribunal aufzulösen, doch nun sind sie der Meinung, sie bräuchten sie, um die Rinelle aufzuhalten. Die Situation hat sich so weit verschlimmert, dass sie davon reden, ernsthafte Maßnahmen einzusetzen, um rebellische Viertel zu „befrieden“ und zu „säubern“.

> Taxi Rigger

Die Mauer

Falls ihr es noch nicht wusstet, Portland ist von einer Mauer umgeben, die gebaut wurde, um all die Unerwünschten der Stadt davon abzuhalten, die Reinheit des restlichen Tairngire zu beschmutzen. Sie war stets von High-Tech-Sicherheitsspielzeug bewacht, so dass selbst Spinnen Schwierigkeiten damit hatten, unbemerkt herüber zu klettern. Ein Dutzend Tore, gesichert mit Panzerfallen, Wachen und Sensorsystemen, kontrollierte den Verkehr, der in die Stadt und heraus führte. Als es jedoch mit der Wirtschaft den Bach herunter ging, wurde das Budget zur Überwachung der Mauer auf Null reduziert. Ohne regelmäßige Instandhaltung arbeitet ein Großteil der Kameras, Sensoren und automatischen Tötungssysteme nicht mehr. Die Rinelle haben mehrere große Löcher in die Wand gesprengt und mussten aus Sicherheitsgründen die Sektion entlang Lake Oswego demolieren. Die Friedenstruppe verfügt nicht über genug Personal, um regelmäßig an der Mauer zu patrouillieren, obwohl ihr euer Smartlink darauf verwetten könnt, dass sie auf jeden Sensoralarm mit einem Großaufgebot reagieren.

> Zellen der Rinelle haben etwa ein Dutzend Routen durch die Mauer errichtet, die sie benutzen, um Personen und Ausrüstung zu schmuggeln. Gegen die richtige Bezahlung oder ein paar Gefallen „öffnen sie die Straße“ auch für andere. Seid jedoch gewarnt, sie könnten von euch verlangen, die Passage mit verbundenen Augen zu fahren, seid also sicher, dass ihr euren Kontakten traut.

> Cu Chi

Sehenswertes

Ein paar Dinge sind an Portland bemerkenswert. Erstens, die Docks am Willamette und Columbia River im Norden der Stadt erleben gerade einen Aufschwung. Viele Nuyen fließen hinein, um neue Anlagen und Lagerhallen zu bauen, wobei viele die Taschen örtlicher „Geschäftsleute“ füllen, die den neuen Handel „überwachen“.

> Kate Mustaffah aka „The Kat“, Leiterin des Portland Business Council, ist noch immer eine große Nummer in der Portlander Dock-Syndikatsszene. Obwohl sie sich nach den neuen Gegebenheiten richtet, haben sich für andere kriminelle Unternehmungen viele neue Gelegenheiten geboten. Die Ancients, Rinelle und ein halbes Dutzend ausländischer Gruppen stellen die Konkurrenz. Rechnet über kurz oder lang damit, dass ein Revierkrieg ausbricht, sobald eine der Parteien groß genug wird, um Kats Würgegriff Paroli zu bieten.

> Longshoreman

Die Stadtviertel Maywood Park, Faloma, Fairview und Milwaukie sind voller Metas und armer Elfen, was heißt, dass es dort von Rinelle-Unterstützern nur so wimmelt. Selbst viele Gangs, die sich sonst untereinander bekriegten, haben ihre Unterstützung nun dem Widerstand zugesichert, mit Ausnahme einer verrückten Thrill-Gang, die sich die Souldrinkers nennt. Das Lloyd Center, einst eines der größten geschlossenen Einkaufszentren der Welt, ist nun ein verwahrloster Schwarzmarkt-Basar. Die meisten Rotlicht-Läden und Sex-Salons sind hierher umgezogen, nachdem sie von den Docks vertrieben wurden.

Im Westen der Stadt, außerhalb der Mauer, befindet sich das Gebiet, das als Royal Hill bekannt ist. Wenn ihr an der Knight Errant-Sicherheit und der sorgsam gestalteten Landschaft vorbeikommt, die zahlreiche Sensoren und kreative Illusionen verbirgt, findet ihr die gewaltigen Privatanwesen der Prinzen, der Mitglieder des Prinzenrates und sogar Surehands Prinzenpalast oben auf dem Royal Hill selbst.

> Lofwyr musste seinen Hort aufgeben, als er den Rat verließ, zu seinem großen Ärger. Ich habe gehört, dass Hestaby das Land angeboten wurde, doch es ist unklar, ob dies ein Geschenk oder eine Beleidigung darstellt. Noch ist sie nicht eingezogen - wahrscheinlich wartet sie, bis Lofwyr's Drachen-Mief sich verzogen hat.

> Felix

TSIMSHIAN

> Tsimshian ist nicht gerade jedermanns Lieblings-Urlaubsziel. Tatsächlich kenne ich sogar ein paar stahläugige Härtefälle, denen sich schon bei dem Gedanken der Magen umdreht, dort einen Run zu übernehmen. Doch bei allen zivilen Unruhen, Megakon-Streitereien und einem beginnenden Grenzkrieg - die Gelegenheiten sind einfach zu gut, um sie zu ignorieren. Vielleicht weiß das niemand besser als die örtlichen Quellen, die ich nach Informationen angehauen habe, alles Runner oder Söldner, die mit der Situation in Tsimshian vertraut sind.

> Captain Chaos

- übertragen: 14. August 2062 um 18:02:03 (PST)

von Digital Samurai

Als ich das erste Mal nach Tsimshian kam, dachte ich, ich hätte die Hölle betreten.

Das war 2063, als Tsimshian meinem Arbeitgeber - Mitsuhama - die Tore öffnete. Ich war Matrixingenieur, ein Teil der ersten Welle von Mitsuhama-Truppen, die kamen um das Land zu besetzen. Zu der Zeit wusste ich nur wenig über Tsimshian, nur dass es ein Land in großer Not war. Schnell erfuhr ich, warum.

Tsimshian spaltete sich 2037 nach einer Reihe von Debatten von den NAN ab. In erster Linie waren dies Tsimshians strenge Einwanderungspolitik (die sogar andere Amerindianer unter Bann stellte), die Unterdrückung minderheitlicher Stämme und das Bestreben, sich von Umweltschutzbestimmungen zu befreien, die vom SSC auferlegt wurden. Die Selbständigkeit des Landes gestattete es ihm, die natürlichen Ressourcen rücksichtslos und systematisch (durch Holzschlag und Bergbau) auszubeuten, um seine schwächelnde Wirtschaft für fast zwei Jahrzehnte zu stützen. Tsimshian steuerte jedoch langsam aber sicher auf einen finanziellen Zusammenbruch zu.

> Der teilweise von NAN-Boykotten und der technologischen Unfähigkeit herrührte, einen Nutzen aus den verfügbaren Rohstoffen zu ziehen.

> Reciprocity Rik

Als es sich dem Bankrott näherte und doch zu stolz war, sich wegen finanzieller Hilfe an die NAN zu wenden, war Tsimshian gezwungen, den Deal anzunehmen, den ihm Mitsuhama anbot. Mitsuhama sollte Tsimshian helfen, aus den verbliebenen Ressourcen Kapital zu schlagen, Fertigungswerke umzusiedeln und massiv zu investieren - alles, um Tsimshians Wirtschaft wieder zu beleben. Sie stimmten außerdem zu, das Militär von Tsimshian mit State-of-the-art-Ausrüstung zu versorgen und Training anzubieten. Im Austausch erhielt Mitsuhama exklusiven Zugang zu kritischen Ressourcen, was auch eine Menge Manganvorkommen beinhaltete, die in den Küstengewässern Tsimshians lagen. Tsimshian befreite Mitsuhama außerdem von strengen Bestimmungen, womit sie effektiv die Tore zur Konzernexpansion öffneten und alle Forderungen nach Umweltschutz fallen ließen. Der Deal öffnete Tsimshian auch für andere Konzerninteressen, obwohl MCT einen klaren Vorzug erhielt.

Mitsuhama verschwendete keine Zeit und über Nacht landeten Dutzende von MCT-Tochtergesellschaften auf

Tsimshian auf einen Blick

Bevölkerung: 955.000

Menschen: 85%

Elfen: 2%

Zwerge: 2%

Orks: 8%

Trolle: 3%

Andere: 0%

Stammeszugehörigkeit: 78% der Gesamtbevölkerung

Tsimshian: 55%

Tlingit: 28%

Haida: 13%

Andere Stämme: 4%

Pro-Kopf-Einkommen: 15.500 ¥

Geschätzte SINlose: 11%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 29%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 13%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 23%

Abitur-Äquivalent: 53%

Studiumsäquivalent: 22%

Weiterführende Abschlüsse: 2%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 85%

Tsimshian: 22%

Japanisch: 15%

Währung: Nuyen

DocWagon-Abdeckung: 20%

Garantierte Reaktionszeit: 15 Minuten

Tsimshian-Land, gefolgt von anderen Kons. Die ersten Jahre waren für uns Fremde turbulent. Überall gab es Armut und Stammesdiskriminierung und das Land war geplündert. Einigen Elementen von Tsimshians fremdenfeindlicher Bevölkerung gefiel unsere Anwesenheit nicht und sie widersetzten sich uns.

Als sich die Wirtschaft verbesserte, wurden die Vorzüge unserer Anwesenheit deutlich und die Einstellung änderte sich. Doch Tsimshian hatte einen Pakt mit dem Teufel geschlossen, und es gab genauso viele negative Auswirkungen. Tsimshian kann nicht ohne Mitsuhama existieren, was das Land unter die Kontrolle des Megakons gebracht hat. Und Mitsuhama und die anderen Kons fressen langsam aber sicher das Land kahl und lassen nur eine Schneise der Zerstörung zurück.

> Hey Digital Samurai - ich glaube dir ja, dass du keinen MCT-Kragen mehr um den Hals trägst, aber warum hast du das gemütliche Leben aufgegeben?

> Glitch

> Ich hatte die Nase voll. Man trug mir auf, die Aufzeichnungen eines Opfers von Fahrerflucht zu löschen. Der Fahrer war ein MCT-Exec, das Opfer ein Haida-Kind. Ich hatte bereits hunderte angeblicher Haida-Unruhestifter und Öko-Terroristen „verschwinden lassen“, indem ich ihr Leben aus öffentlichen Aufzeichnungen löschte. Aber dieser Fall hat mich berührt. Also verschwand ich stattdessen selbst.

> Digital Samurai

Zeitleiste von Tsimshian

2018: Als die Tsimshian Nation gegründet wird, taucht die New Haida Nation auf, bittet um Eingliederung in die NAN und wird rücksichtslos vom Tsimshian-Militär niedergeschlagen. Obwohl immer wieder Fakten auftauchen, wird dieser Akt der Aggression niemals bewiesen.

2037: Tsimshian spaltet sich von den Native American Nations ab.

2041-2042: Der Aktivist John George gründet die Haida National Front (HNF), um für die Bürgerrechte der Haida zu demonstrieren. Sie werden brutal niedergeschlagen und John George wird lebenslang eingesperrt. Die überlebenden Mitglieder gehen in den Untergrund und wenden sich extremeren Methoden zu.

2043: Zu den alljährlichen Potlatch Zeremonien beginnen die ersten öffentlichen Hinrichtungen von Staatsgefangenen.

2053: Tsimshian öffnet den internationalen Konzernen seine Grenzen. MCT erwirbt exklusive Schürfrechte für Hilfe, Geschäfte und Investitionen.

2060: Tsimshian-Grenzspatrouillen fangen ein Dutzend Salish innerhalb ihrer Grenzen. Die Salish behaupten, Wanderer zu sein, doch Tsimshian verurteilt sie als Spione und exekutiert sie.

2.-4.Mai 2062: Truppen von Tsimshian marschieren in Salish-Shidhe ein. Nach heftigen Gefechten werden sie zurückgedrängt, in einigen Gebieten sogar wieder hinter die Grenze. Tausende Salish-Shidhe-Soldaten und einige Tsimshian-Truppen werden von - wie manche Leute glauben - biologischen Waffen getötet, obwohl Tsimshian die Verantwortung dafür abstreitet.

5.Mai 2062: Der Salish-Shidhe Council unterzeichnet einen Waffenstillstand mit der Regierung von Tsimshian.

Juli 2062: Durch eine Reihe von Angriffen durch Salish-Milizen wird der Waffenstillstand gebrochen.

DIE ARBEIT FÜR DEN TEUFEL ERLEDIGEN

Die Regierung Tsimshians ist fest in der Hand der Tsimshian und der Tlingit. Obwohl das Land vorgibt, eine repräsentative Demokratie zu sein, kann man die Anzahl der politischen Ämter, die Angehörige anderer Stämme innehaben, an einer Hand abzählen. Beide Stämme sind mit Mitsuhamas ins Bett gegangen, dessen Präsenz in Tsimshian allgegenwärtig ist.

Der Großhäuptling und die Fortschrittspartei

Großhäuptling Deborah Jim hat das Land seit 2039 regiert und ständig Erdrutschsiege errungen. Trotz eines sorgfältig konstruierten Image als warmherzige Führerin, der das Wohl jedes einzelnen Tsimshian-Bürgers sehr am Herzen liegt, ist sie in Wirklichkeit eine mächtige, motivierte und unmoralische Aufsteigerin, die lästige Dinge wie Gesetze und Opponenten nicht ihren Weg versperren lässt. Sie ist die treibende Kraft und die Hauptsprecherin der Fortschrittspartei, die Tsimshian auf einen Weg der technologischen, militärischen und magischen Verbesserung führt, koste es, was es wolle. Sie ist außerdem die Speerspitze der Aggression gegen den Salish-Shidhe Council (SSC). Mit dem Wissen, womit Mitsuhamas ihnen den Rücken stärkt, werden die Ressourcen, die man vom SSC stehlen könnte, immer verlockender.

> Dass der Großhäuptling die Wahlen manipuliert, ist keine Überraschung. Sie ist eine ruchlose und verschlagene Frau, die ich, hätte ich nur einen Funken von Respekt für sie übrig, einen würdigen Gegner nennen würde. Das dem aber nicht so ist, sage ich einfach, dass ihr Tag bald kommen wird.

> Shawnigan

> Es war Dangerous Deborah, die den Mitsuhamas Deal aushandelte, obwohl ich denke, dass sie nicht komplett zufrieden mit den Ergebnissen ist. MCT ist ihr Hauptverbündeter, den zu verlieren sie sich nicht leisten kann, aber sie sieht, dass ihr die Kontrolle über das Land entgleitet und in Mitsuhamas Hände fällt. Wenn sie nicht aufpasst, ist sie bald überflüssig. Ich schätze, sie sucht nach

jedem Druckmittel für Mitsuhamas, das sie bekommen kann und das über ihren Einfluss auf Mitsuhamas hinausgeht.

> Kiti Kat

Die Oppositionsparteien

Zwei weitere Parteien spielen in der Führung Tsimshians eine Rolle, obwohl ihre Opposition gegen die Fortschrittspartei bis vor kurzem weitgehend nur Fassade war. Unter neuer Parteiführung und im Angesicht der MCT-Vorherrschaft sind diese Parteien nun nicht länger damit zufrieden, ihr zugeteiltes Stück vom Kuchen zu nehmen und beginnen, öffentlich ihre abweichende Meinung zu Jim zu bekunden und Störungen zu verursachen.

> Da geht es um Gier. Tsimshian erhält haufenweise Geld von den Kons, wovon das meiste direkt in die Taschen, Scheckbücher und ausländischen Konten der Führer der Fortschrittspartei wandert. Der Rest der beiden Stämme erhält seine Provisionen, doch nun geht es hart auf hart und die Auszahlungen fallen geringer aus. Die Aufsteiger wollen ihren Anteil vom Reichtum.

> Gringott

Die Gemäßigte Partei betrachtet die Situation Tsimshians auf lange Sicht und bekundet ihren Widerstand gegen Mitsuhamas zügellose Ausbeutung der Rohstoffe. Sie versucht, Mitsuhamas Machtbefugnisse zu begrenzen und steht Tsimshians Fähigkeit, einen längeren Konflikt mit dem SSC auszutragen, skeptisch gegenüber. Ihr Hauptsprecher ist das Nationalratsmitglied Margaret Phillips.

> Die Gemäßigte Partei strebt aktiv Allianzen mit anderen Megakons an, die Interessen in Tsimshian haben und hofft, diese als Weißen Ritter zu bekommen und so Mitsuhamas Würgegriff zu lockern. Mehrere Konzerne sind bereits auf den Aufruf angesprungen, darunter Yakashima, Aztechnology, Eastern Tiger, DeBeers-Omnitech und Athabaskan Oil.

> Pistons

Die kleinere Potence Partei verhält sich isolationistisch und will Tsimshian aus seiner Konzernabhängigkeit befreien. Ihr Hauptsprecher, das Kitimat-Ratsmitglied Nathan Jance,

geht sogar so weit, öffentlich die Verstaatlichung von Mitsuhamas Konzernbesitz und die Abschiebung ihrer Belegschaft zu fordern. Außerdem fordern sie strenge Einveränderungsbeschränkungen und widersetzen sich dem SSC-Grenzkonflikt, obwohl sie eine strenge defensive Haltung befürworten.

> Die Unterschiede zwischen diesen Parteien werden immer hitziger und alle heuern Shadowrunner im großen Stil an, um Dokumente, geheime Dateien oder einfach Dreck zu stehlen.

> Shadowdancer

MCT Tsimshian

Das Mitsuhamas-Konglomerat unterhält eine spezielle Abteilung, die alle Geschäfte von Tochtergesellschaften überwacht, die mit Tsimshian zu tun haben. Mindestens ein Dutzend MCT-Tochtergesellschaften sind hier aktiv, darunter Mitsuhamas-Benguet Mining, Mitsuhamas Industrial Technologies, Pentacle Distributing und Zen-Marsh Chemicals. Der Executive VP Junichiro Masakura leitet MCT Tsimshian, das in den ersten fünf Jahren die effizienteste Niederlassung außerhalb Japans war. Nun drängen jedoch andere Kons Mitsuhamas aus dem Wettbewerb und Masakura ist wegen des kürzlichen Schwundes der Gewinne aus MCT Mining-Operationen in die Kritik geraten.

> Wenn er zulässt, dass MCTs Griff um Tsimshian nachlässt und die Profite nicht steigert, ist seine Karriere keinen roten Heller mehr wert.

> Daikoku

Masakuras Stärke liegt in seiner Beziehung zu Jims Fortschrittspartei und dem wirtschaftlichen Druckmittel, mit dem Mitsuhamas die Nation in der Hand hat. Ein einziges Wort von Masakura kann für Regierungsvertreter, Gemeinden oder Unternehmen Tsimshians schwerwiegende Probleme verursachen - und alle wissen das. MCT genießt außerdem die Loyalität der höheren Staffeln des Tsimshian-Militärs und der Sicherheitsdienste, die darauf bauen, dass MCT ihren Vorteil aufrechterhält. Zahllose Felder von Baumstümpfen, verseuchte Flussbetten und rauchende Schornsteine - und das kürzliche Abschlagen eines halben Dutzend übereifriger Demonstranten an der Vanderhoof-Mine - beweisen, dass MCT über dem Gesetz in Tsimshian steht.

> Noch. Eine Struktur, die so von Korruption zerfressen ist, ist zum Scheitern verurteilt.

> Shawnigan

> Yeah. Um dann durch eine andere ersetzt zu werden, die genauso schlimm ist.

> Bung

LEBEN IN DER HÖLLE

Lasst es mich geradeheraus sagen: Tsimshian ist ein Polizeistaat. Ständig sind Sicherheitspatrouillen auf der Straße und strenge Ausgangssperren sind nur die Spitze des Eisbergs. Identifikation und Befriedung der Bürger ist zur Hauptaufgabe der Polizei geworden, und es ist eine, die sie angesichts der vielen Aufstände durch entrechtete und unterdrückte Leute sehr ernst nehmen.

Auf der positiven Seite sind die Hightech-Spielzeuge und Elektronik, die früher schwierig und nur teuer zu bekommen waren, nun billig und gut verfügbar. Der Kitimat-Sprawl verfügt über eines der schnellsten und modernsten Matrixgitter, dessen Sicherheit in ihrer Dichte den anderen Systemen der Welt in nichts nachsteht. Tsimshian-Bürger sind ständig online, führen tragbare Computer mit sich und verbinden sich drahtlos mit dem örtlichen Netz. Selbst arme Leute haben die grundlegenden elektronischen Geräte, doch BTLs übertreffen die chemischen Drogen. Die Hirnverdreher sind legal, da sie die Armen beschäftigen, was in einigen Gemeinden eine Suchtkrise ausgelöst hat.

> Digital Samurai macht hier keine Witze. Die Tsimshian-Matrix ist novaheiß. Da fragt man sich doch, was sie hinter all diesen verschlüsselten Systemen verstecken.

> Dybbuk

> Kannst du dir das nicht denken? Mir kam es schnell in den Sinn, dass Tsimshian mit all der Sicherheit und der Regierung unter Kontrolle ein guter Platz wäre, um all diese kybernetischen Experimente durchzuführen, von denen wir alle wissen, dass MCT sie liebt. Ich möchte wetten, dass dort auf jeden Fall einige Paydata versteckt sind.

> MacBeth

Eine geteilte Nation

Die Tsimshian- und Tlingit-Stämme halten das Monopol in Regierungs-, zivilen und militärischen Positionen und werfen ihr Gewicht gegen die politischen Parteien und Megakons in die Waagschale. Die Haida, Kwakiutl, Kitsan, Niska und andere Stämme besitzen keine Repräsentanten und werden durchweg wie Bürger zweiter Klasse behandelt. Vorurteile und Diskriminierung werden offen und institutionalisiert geäußert - man sperrt sie von bestimmten Berufen und dem Leben in bestimmten Gebieten einfach aus und gewährt ihnen nur eingeschränkte Bürgerrechte. Es gilt die Regel, dass jeder als potentieller Terrorist betrachtet wird und dementsprechend von der Polizei und der Sicherheit behandelt wird.

Das Ergebnis ist, dass diese unterdrückten Stämme unter chronischer Arbeitslosigkeit, Armut, Abhängigkeit und sogar Krankheiten und Hunger leiden. Typische Kommunen der Minderheitsstämme sind Slums ohne Gesundheitsversorgung, Schulen und mit nur den nötigsten sanitären Anlagen. Die Konzerne schütten einfach Gifte und Abwässer in diese Gebiete. Verbrechen greifen um sich, doch die Polizei ignoriert sie, es sei denn, sie greifen auf andere Bezirke über.

Während Tsimshian nach dem Geistertanzkrieg sehr streng bei der Ausweisung von Anglos war, hat die Lockerung der Einwanderungsbestimmungen nun zur Veränderung der ethnischen Einförmigkeit beigetragen. Der Großteil der Einwanderer sind Japaner, die zu einem Megakonzern gehören, doch auch andere Volksgruppen strömen herein. Mit Ausnahme der Japaner, denen man aufgrund von MCTs Position Respekt entgegenbrachte, haben Nicht-Amerindianer von den Tsimshian- und Tlingit-Stämmen regelmäßige Vorurteile zu erwarten.

> Als Anglo eine Straße in einer Stadt in Tsimshian entlangzulaufen, ist keine beneidenswerte Erfahrung. Zuerst ist die Einstellung der Menschen noch sehr unterschwellig, doch dann bemerkt man die Anzeichen. Die Leute starren dich an, doch sie sehen dir nicht in die Augen.

Gespräche verstummen abrupt, wenn du näherkommst. Die Sicherheitsüberwachung folgt dir überall hin und jegliche Dienstleistungen, die du erhältst, sind bestensfalls schlecht, schlimmstenfalls unverschämt. Selten habe ich mich so sehr als Außenseiter gefühlt.

> People Watcher

Mögen die Geister euch beistehen, wenn ihr Metamenschen seid. Die Stammessolidarität wurde über Bord geworfen, als die Leute plötzlich spitze Ohren und Hauer bekamen. Die meisten Metas hatten schon vor langer Zeit die Nase voll und siedelten in den SSC um, und die Tsimshian waren froh, sie los zu sein. Der Rest wurde in die Slums zu den Minderheitsstämmen getrieben, wo das geteilte Leid der Unterdrückung Verbundenheit bewirkt hat.

> All das wird für Runner von außerhalb zu einem großen Problem, besonders für solche, die in Richtung der Anglos oder der Metas gehen. Aber verzweifelt nicht. Sich öffentlich zu bewegen, ist nicht einfach, also haltet euch an die Gebiete der Haida und der Metas, wohin die Cops nicht gehen. Die Schattengemeinde Tsimshians blüht in den Slums und ihr werdet dort eine Menge Kontakte und Leute finden, die euch weiterhelfen können. Wenn ihr auf die Straßen müsst, benutzt ein wenig Tarnung, um euch einzufügen. Ein Troll kann Schwierigkeiten vermeiden, wenn er einen Anzug mit einem Mitsuhamma-Logo trägt. Benutzt euren Kopf, sonst müsst ihr mit (vitriol) und zu großer Aufmerksamkeit rechnen.

> Brick

Der Kessel kocht über

Diese Bedingungen haben soziale Unruhen entfacht, die sich typischerweise in Verbrechen, Aufständen oder Terroranschlägen niederschlagen. Die Polizeikräfte haben darauf mit einer Strategie von Eindämmung und Vergeltung geantwortet. Die Minderheitsstämme sind von öffentlichen Versammlungen und Protesten ausgeschlossen, ebenso vom Tragen jeglicher Waffen - selbst solche, die zur Selbstverteidigung ausgelegt sind. Die Polizei lässt es zu, dass ihre Gemeinden verrotten, während sie jegliche Minderheiten außerhalb davon sofort schikanieren. Terrorattacken und Bürgerunruhen werden mit gewalttätigen Razzien beantwortet, wobei auch unschuldige Zuschauer wie Radikale gefangen werden.

Über die Jahre haben sich mehrere Gruppen gebildet, die diese Ungerechtigkeiten bekämpfen wollen. An erster Stelle steht dabei die Haida National Front (HNF).

Die Haida National Front

Die HNF hat schon einen langen Weg hinter sich, von einem kleinen Netzwerk aus Aktivisten für soziale Gerechtigkeit, die in den Untergrund gingen, um Haft, Folter und Ermordung zu entgehen, bis zu einer Guerrilla-Organisation mit beträchtlichen Mitteln. Obwohl die Reihen der HNF klein bleiben, sind ihre Mitglieder mit der Zeit immer besser und vertrauenswürdiger geworden. Zur Verteidigung des Volkes der Haida und anderer unterdrückter Stämme führt die HNF Gefängnisausbrüche, Sabotage, Schwächungen der Infrastruktur und Attentate durch. Ihre Ziele sind Regierungsvertreter, berühmte Stammesangehörige der Tsimshian und Tlingit und Megakonzerne, die die Rohstoffe ausbeuten.

> Die Ausstattung dieser Unruhestifter hat sich definitiv verbessert. Sie haben sich von Erbsenpistolen und erbärmlichen selbstgebastelten Rohrbomben zu aufgerüsteten Sturmgewehren, Semtex und Boden-Luft-Raketen entwickelt. Jemand stattet sie mit Training und Ausrüstung aus, aber wenn man die üblichen Verdächtigen fragt (Athabaska, Salish, Sioux), zucken alle nur mit den Schultern und spielen den Unschuldigen.

> Steel Lynx

Die HNF ist eine aktive Präsenz in den Schatten der unterdrückten Gemeinschaften. Sie haben ein geheimes Netzwerk aus Sympathisanten eingerichtet, die Versorgungsgüter weiterleiten und Zellen vor Hexenjagden schützen. Mitgliedschaft oder Unterstützung der HNF kommt automatisch einer Anklage wegen Volksverhetzung gleich, die mit dem Tod bestraft wird, obwohl die meisten verdächtigten Sympathisanten genug Glück hatten, um es lebendig zum korrupten Gericht zu schaffen.

Die HNF hat unter mehreren Spaltungen gelitten, die der Gruppe großen Schaden zugefügt haben. Die Splittergruppen trachten danach, die Feindseligkeiten zur Eskalation zu bringen, was in den meisten Fällen bedeutet, dass sie von bewaffneter Rebellion zu offenem Terrorismus übergehen, ohne Skrupel wegen unschuldiger Opfer oder Kollateralschadens. Andere Splittergruppen, die von Schamanen geführt werden, verspüren ein besonderes Bedürfnis, die fortschreitende Zerstörung der Umwelt zu stoppen. Zusätzlich zu den entzweierenden Spaltungen haben diese Splittergruppen mit ihren rücksichtslosen Aktionen das öffentliche Image und die Unterstützung der HNF geschädigt. Glücklicherweise fallen die meisten solchen Gruppen nach kurzer Zeit auseinander, obwohl in einigen Fällen auch zwischen ihnen und der HNF offene Kämpfe ausgebrochen sind.

> Die meisten Splittergruppen halten sich nicht lange, weil sie von Verrückten angeführt werden - Schamanen, die korrumpiert wurden und sich dem Toxischen Pfad zuwandten. So von Zerstörung umgeben wie wir es sind, bedarf es eines starken Geistes, um dem Ruf von Sirene zu widerstehen und Hass, Furcht und Verzweiflung zu vergessen, die unsere Herzen auffressen.

> Far Seer

Die Long House Bruderschaft

Den Legenden zufolge (niemand kann dies bestätigen) ist die Bruderschaft eine geheime Gesellschaft von Schamanen des Tsimshian-Stamms, die sich dem Schutz des Landes vor dem Missbrauch verschrieben haben. Die heutige Gruppe interpretiert diese Mission dahingehend, die Macht der Megakons im Lande auszulöschen, besonders MCT - und um dieses Ziel zu erreichen, müssen sie die Fortschrittspartei stürzen. In der Presse wird man kein Sterbenswort über die Bruderschaft lesen - die Regierung hat jegliche Erwähnung der Gruppe unter Strafe gestellt, um die Bildung von Sympathien oder Unterstützung zu verhindern. Doch nach den Schweißausbrüchen zu urteilen, wann immer die höheren Ränge über die Gruppe sprechen, hat die Bruderschaft für Furcht in ihren schwarzen Herzen gesorgt.

> Die Bruderschaft führt nicht oft Aktionen durch, doch wenn sie es tun, ist die Botschaft klar. Sie jagen

hochrangige Umweltverbrecher: Vertreter des Umweltrats, Operationsmanager von Mitsuhamas, sogar Dangerous Deborahs Stabschef. Sie benutzen Magie und die Ergebnisse sind gelinde gesagt schrecklich und grauenhaft. Am Ort der Tat wird ein Geist zurückgelassen, um dem armen Kerl, der die Überreste der Opfer findet, eine Warnung zukommen zu lassen.

> Grue

> Und in über einem Jahrzehnt von Attentaten wurde niemals eine astrale Signatur gefunden. Diese Aktionen werden ganz genau ausgeklügelt.

> Vapor

> Die Bruderschaft besteht aus Toxikern. Ich weiß es, da mehrere Opfer durch rituellen Kannibalismus starben. So etwas würde kein geistig gesunder Schamane tun.

> Nibble

Die Regierung hat jeden registrierten Schamanen in Tsimshian auf der Suche nach Kontakten zur Bruderschaft unter die Lupe genommen - ohne Erfolg. Dies hat die Regierungsleute zu der Annahme gebracht, die Mitglieder der Bruderschaft würden ihre magischen Fähigkeiten verbergen.

> Das heißt, sie könnten überall sein, selbst in den höchsten Ebenen der Regierung. Wenn ich Deborah Jim wäre, würde ich mir die Mitglieder der Gemäßigten Partei näher anschauen.

> Spook

Kontrolle über die Medien

Innerhalb Tsimshians werden alle Medienprogramme von der Informationsabteilung der Regierung kontrolliert und zensiert, die von einem „ehemaligen“ Public-Relations-Experten Mitsuhamas, Tetsuro Amino, geleitet wird. Jeder Bürger Tsimshians hat Zugang zu einem ganzen Haufen von Programmen, doch keines davon stellt die Regierung oder MCT anders als in einem positiven Licht dar.

Mit der Unterstützung von MCT hat die Regierung ihr Bestes gegeben, Matrixsysteme aus Tsimshian zu isolieren. Von außen hereinkommende Datenströme werden entweder blockiert oder laufen zuerst durch ID-kontrollierte Filter. Tsimshian kann zwar kaum beeinflussen, worauf sich die User außerhalb der Tsimshian-Gitter Zugriff verschaffen, doch Datentransfers aller Art (einschließlich Anrufe und Emails) werden protokolliert, abgehört und überwacht. Tsimshian-Bürger können wegen des Betretens verbotener Sites strafrechtlich belangt werden. Von MCT trainierte Decker arbeiten daran, pro-Haida-Sites zu löschen und jegliche Verärgerung, die daraus entsteht, wird von der Regierung ignoriert. Verschlüsselung ist stark beschränkt, es sei denn, sie wird zu Geschäftszwecken oder zu Zwecken der nationalen Sicherheit benutzt.

> Auch viele andere repressive Regimes, von Tir na nOg bis Aztlan, haben dieses Matrixzensur-Spiel schon jahrelang gespielt. Trotz ihrer Bemühungen ist das Material jedoch immer noch da, für diejenigen, die tapfer genug sind oder das Decking-Know-how besitzen, daran zu kommen. Leider kümmert es den Durchschnittsbürger nicht - es ist eben einfacher, die gebilligten Newsberichte zu akzeptieren.

> Slipstream

Die Medienmarionetten haben im Grenzkrieg eine bedeutende Rolle gespielt, wo sie chauvinistische Hysterie verbreiteten. Die meisten Tsimshian-Bürger glauben, die Salish-Shidhe hätten durch einen Versuch, Tsimshian-Rohstoffe zu stehlen, den Konflikt ausgelöst und dabei auch noch illegale chemische Kampfstoffe gegen Tsimshian-Truppen eingesetzt. Dies löste einen Ansturm auf die Armee von jungen Tsimshian- und Tlingit-Stammesmitgliedern aus, die begierig waren, Rache zu nehmen.

Extreme Bestrafung

Es ist kein Wunder, da die Gesetze von Tsimshian auch willkürlich vollstreckt werden, dass auch die gesetzlichen Strafen weit von Gerechtigkeit oder Fairness entfernt sind. Die Standardstrafe für die meisten Verbrechen ist erzwungene Knechtschaft - in fortschrittlicheren Ländern als Sklaverei bekannt. Verbrecher werden mit einem „Kontrollgerät“ ausgestattet und zur Arbeit in Minen, Fabriken, Baustellen oder den Anwesen reicher Politiker gezwungen.

> Für den Fall, dass ihr euer persönliches Gerät bekommt, hier ein paar aktuelle Fakten über Kontrollgeräte. Je nach Verbrechen und Arbeitszuweisung bekommt ihr entweder eine Beinfessel, ein Halsband oder ein Implantat. Das Gerät steht in ständiger Verbindung zu einem Transmitter, was dem Gefangenen einen kleinen Radius lässt, in dem er sich frei bewegen kann. Geht man über diesen Radius hinaus, erhält man einen Stromschlag. Der Schmerz ist normalerweise stark genug, um euch zu stoppen, doch schafft ihr es noch weiter, gibt es noch einen zweiten, äußeren Radius. Überschreitet ihr den, so verkrüppelt euch das Gerät entweder das Bein, setzt euch außer Gefecht oder bläst euch das Hirn raus.

Man braucht wohl nicht zu erwähnen, dass diese Geräte schon psychisch gehörig einschüchtern. Es gab schon mehr als ein paar Fälle, in denen Häftlinge versehentlich oder absichtlich außerhalb des Radius gebracht wurden oder der Kontrolltransmitter beschädigt oder zerstört wurde. Manche Gefangenen verkraften die Belastung nicht, also machen sie „den Sprint“, damit alles vorbei ist.

Ach ja, der „Kerkermeister“, der für den Gefangenen zuständig ist, besitzt einen Taschentransmitter, um den Elektroschocker oder die Sonderfunktion nach eigenem Ermessen einsetzen zu können. Werdet also nicht übermütig.

> Logan

> Das Tsimshian-Militär hat eine Menge Kriminelle zum Dienst im Grenzkrieg abgestellt. Die Sklaven werden zum Bau von Befestigungsanlagen in gefährlichen Zonen oder für andere riskante Aktionen benutzt. Natürlich hält man sie aus Sicherheitsgründen außer Reichweite der Waffenlager.

> Fragged

> Einige der höheren Schichten der Tsimshian-Gesellschaft haben einen kranken Geschmack an der Sklavenarbeit gefunden und handeln untereinander damit, nehmen ihnen ihre Freiheiten und benutzen sie für „nicht-gebilligte“ Zwecke. Bekanntermaßen behalten sie ihre Lieblinge, selbst wenn die armen Schweine ihre Zeit abgesessen haben. Einige werden sogar gegen Gefallen oder andere Güter an Käufer in Übersee verkauft.

> Shawnigan

Für schwere Verbrechen wird die Kapitolstrafe angesetzt. Diese staatlichen Hinrichtungen haben in Tsimshian schon fast rituellen Charakter. Jedes Jahr im Herbst, während der alljährlichen Potlatch Zeremonien liefern sich hochrangige Familien der Tsimshian und Tlingit einen erbitterten Wettstreit um das Recht, die meisten Gefangenen zu exekutieren. Diese Hinrichtungen werden im Fernsehen übertragen und erreichen die höchsten Einschaltquoten des Jahres.

> Diese barbarische Praktik basiert auf der uralten Praxis des Potlatch, die eigentlich ein Wettstreit der materialistischsten Familien darüber war, wer den meisten Reichtum zerstören könne. Gefangene Sklaven von anderen Stämmen waren ein Luxusgut, daher zählten sie ebenso wie Boote, Häuser, Werkzeuge und andere Stammesdinge von Wert. Was dies über die Tsimshian aussagt und wie sie die anderen Stämme in ihrer Nation betrachten, bleibt dem Vorstellungsvermögen des Lesers überlassen.

> Holly

> Nicht alle Tsimshian oder Tlingit unterstützen diese abscheuliche Praktik. Tatsächlich verdammen einige sie sogar. Doch sich dagegen auszusprechen, ist ein Verbrechen, dass einem schnell die Jäger auf den Hals hetzen kann.

> Moderate

> Schweigen bedeutet Zustimmung.

> N30ist

KRIEGSFIEBER

von Janet Running-Wolf

Wenn das Tsimshian-Militär auch klein ist, so sind sie doch sehr gut ausgerüstet, gut trainiert und extrem nationalistisch. Sehr zum Ärger der Salish-Shidhe haben sie sich als formidable Kampftruppe erwiesen.

Ich bin eine Taktikerin, keine Strategin, daher kann ich nicht mit Sicherheit sagen, was sich Tsimshian vom Einmarsch in den SSC versprach. Ich habe von vielen Theorien gehört, die von der Kontrolle über die magischen Ressourcen bis zu wirtschaftlichen Konflikten oder simpler Bosheit reichen. So wie ich es sehe, hat sich dieser Krieg für Dangerous Deborah als eine willkommene Ablenkung erwiesen, zu einer Zeit, da ihre Verbündeten bei MCT unzufrieden wurden und selbst ihre Spießgesellen unruhig wurden.

Wie auch immer, am 2. Mai 2062 griffen Tsimshian-Truppen den SSC an und drangen tief ins Land ein. Sie schafften es jedoch nicht, Kapital aus ihrem Erfolg zu schlagen und einige Tage später hatte der SSC unsere Truppen bereits zurück zur Grenze oder darüber hinaus getrieben. Auch wenn Tsimshian es nicht zugibt, rissen die Luft- und Raketenangriffe des SSC zur Vergeltung verheerende Löcher in die Infrastruktur Tsimshians. Nun völlig auf Krieg eingestellt, dürsteten die Tsimshian und Tlingit nach Blut und Rache, angestachelt von den gnadenlosen Hasstiraden der Medien. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Gewalt wieder ausbricht.

> Von den Berichten, die ich gesehen habe, weiß ich, dass Tsimshian während des Drei-Tage-Kriegs auch einige schmerzhaft strukturelle Treffer durch „unbekannte Kommandoeinheiten“ einstecken musste. Alle Zeichen deuten auf Sioux Wildcats bei der Arbeit hin, die ihren Nachbarn im SSC den Rücken stärken.

> Haida Hunter

In Erwartung neuer Feindseligkeiten hat Großhäuptling Deborah Jim Mitsuhamama um Hilfe in Kriegszeiten gebeten. MCT analysierte die Situation und entschied, es sei klug, Unterstützung „zur Verteidigung lebenswichtiger Konzernbesitzer“ zu leisten. Ein Zustrom von Streitkräften hat die Tsimshian-Truppen verstärkt und es gibt Gerüchte von MCT-Truppen in Tsimshian-Uniformen.

> Die Situation hat für Wirbel im Konzerngerichtshof gesorgt und zahllose Spione haben ihre Augen, Ohren und Sensoren auf MCTs Beteiligung in dieser Sache gerichtet. Einige der Großen Zehn sind der Meinung, MCT gehe zu weit, indem sie sich direkt beteiligen und man spricht bereits über Sanktionen, um den Konzern zur Raison zu bringen. Der angebliche Gebrauch von Biowaffen hat niemanden besonders glücklich gemacht. MCT zieht die Fäden, um Kontrolle zu erlangen, doch sie müssen sich vorsehen. In ihrer Position haben sie vielleicht mehr zu verlieren als zu gewinnen.

> SINner

> Wenn die Salish weitermarschieren und in Tsimshian einfallen, sind sie echt in Schwierigkeiten. Die Grenzen sind vermint, die Straßen von autonomen Waffenplattformen geschützt und die Wälder mit Monodraht durchzogen. Tsimshian-Truppen werden bereit sein, die Erde zu verbrennen, um sie den Eindringlingen wegzunehmen. Das wird nicht schön werden.

> Russkie

VERGIFTETES LAND

von Drowned Rat

Die Wirtschaft Tsimshians dreht sich um seine natürlichen Rohstoffe, die die Kons mehr als begierig ausplündern. Um ihre schwankende Nation über Wasser zu halten, hat die Fortschrittspartei alle effektiven Umweltbestimmungen fallenlassen. Die Megakonzerne witterten ihre Chance und benutzen und missbrauchen nun rücksichtslos Verfahren und Methoden, die anderswo verboten sind. Während die Fortschrittspartei und die Megakonzerne reich werden, stirbt Tsimshians natürliches Ökosystem.

Der Bergbau ist die Hauptindustrie dieser Verbrecher, da Tsimshian hier noch reichliche und unberührte Vorkommen aufweist. Silber, Blei, Gold, Platin, Molybdän, Kupfer, Zink, Eisen und Asbest liegen unter der Oberfläche von Tsimshians Ländereien und Gewässern. Die Bergbaukonsortien benutzen die billigsten, d.h. die zerstörerischsten Methoden, um an diese vergrabenen Schätze heranzukommen. Hügel und Berge werden weggesprengt, um die Rohstoffe darunter freizulegen, das Geröll wird zum Füllen von Tälern oder zur Schaffung von „Schuttbergen“ verwendet. Chemikalien, die dazu verwendet wurden, bestimmte Elemente herauszulösen, sickern ins Grundwasser und in die Flüsse; ganze Regionen sind mit zyanid-versetzten Abfällen verseucht. Bergbaukolonnen füllen die Wasserwege, töten die Tier- und Pflanzenwelt und schaffen eine exorbitante Nachfrage nach Trinkwasser - welches die Kons einfahren und mit Gewinn verkaufen.

> Der Bergbau ist nicht die einzige Ursache der Zerstörung. Ganze Wälder werden wegen der teuren Hölzer kahlgeschlagen. Der Meeresboden wird für Molybdän aufgewühlt und aufgerissen oder durchbohrt. Elektronikfabriken und Raffinerien stoßen Wolken von Chemikalien aus ihren Schornsteinen. Pentacle benutzt

Sklavenarbeit und setzt alles daran, Telesmasammlung zur Fließbandarbeit zu machen. Asbestpartikel entweichen aus den Minen und bedecken unsere Lungen. Tsimshian war einmal ein Land ursprünglicher Naturwunder, doch nun wird es ein Land von Baumstümpfen, Schlamm und Smog.

> Green Piece

Die grassierende Missachtung des Lebens und der Natur hat auf der Astralebene böse Dinge entstehen lassen. Statische Wolken und Schmutz hinterlassen einen Nachgeschmack in den verwüsteten Gebieten, blenden Astralreisende und lassen Geister sich gegen ihre Freunde und Gebieter wenden. Orte, die einst vor Kraft sprühten, sind dieser beraubt worden oder haben stattdessen eine dunkle Seite angenommen. Viele Schamanen und ihre Geister haben sich dem Ruf der Sirene ergeben und folgen nun durch Wut und Ekel dem toxischen Pfad. Andere Schamanen und Geister wurden gezwungen, um ihrer Sicherheit und Gesundheit willen zu fliehen und unsere Wildnis schutzlos zurückzulassen.

> Genug von diesem Gerede von Dunkelheit und böser toxischer Magie. Kommt schon, nur weil die Gegend ein bisschen dreckig ist und ein paar Schamanen deswegen ausflippen, hat das doch noch lange nichts zu bedeuten. Erstmal sind viele dieser Baumkuschler etwas durcheinander, wenn ihr mich fragt. Ich gebe ja zu, dass man etwas gegen die Verschmutzung tun sollte, aber diese Hysterie wegen toxischer Magie geht zu weit.

> Technocrat

> Für eine amerindianische Stammeskultur hat Tsimshian einen äußerst geringen Prozentsatz an Schamanen in der Bevölkerung. Anders als in den NAN-Ländern, wo Schamanen oftmals Regierungsämter innehaben, gibt es in Tsimshian davon keinen einzigen. Die wenigen Magiekundigen in den Ämtern sind Hermetiker. Dasselbe gilt für das Tsimshian-Militär - auch dort findet man nur sehr wenige, die einem Totem folgen. Das Seltsame ist, ich glaube nicht, dass sich dies allein mit der Neigung der Tsimshian und Tlingit gegen Schamanen und für Hermetiker erklären lässt. Aus den Berichten, die ich gesehen habe, geht hervor, dass sie auch Schamanen ausbilden, doch die meisten davon verlassen das Land, für grünere Wiesen sozusagen.

Meiner Ansicht nach werden diese Schamanen vertrieben. Teils durch kulturelle Repressalien, teils deswegen, weil es nicht lange in einem Land aushalten, das gefoltert wird. Die wenigen, die zurückbleiben, sind gezwungen, im Untergrund zu leben, wie etwa die Long House Bruderschaft.

> People Watcher

> Ich habe ein paar sehr interessante Dinge über Mitsuhama gehört. Erstens sind einige ihrer Tochtergesellschaften kräftig auf die Nase gefallen. Scheint, als sähe Pentacle die exzessive Verschmutzung als Schädigung seiner Telesma-Produktion und hat intern auf Beschränkungen gedrängt. Natürlich haben die anderen Tochter-Kons gesagt, sie sollten ihre Klappe halten. Die Lage erhitzt sich und Pentacle könnte bald Öko-Aktivisten Unterstützung leisten, um seinen Willen zu bekommen.

Zur selben Zeit sucht Mitsuhamas thaumaturgische Forschungsabteilung nach Wegen, wie sie die Schwierigkeiten umgehen könnten, die beim Wirken von Magie in verschmutzten Bereichen entstehen. Offenbar haben sie eine Methode zum Herausfiltern der negativen

Energie entwickelt, die mit der Hintergrundstrahlung einhergeht. Sie testen sie noch, doch wenn sie funktioniert, ist sie bald auf dem Markt.

> Pistons

Gerüchte besagen, dass nach neun Jahren konzentrierter Ausbeutung die reichlichen Rohstoffvorkommen von Tsimshian nun fast erschöpft sind. Wenn das wahr ist, wäre das eine Katastrophe für die Regierung, da das Geld der Konzerne das Einzige ist, was den Staat noch über Wasser hält.

> Da könnte mehr dran sein als nur ein Gerücht. Die Profiteure aus MCTs Minen in Tsimshian sind durch die Bank um mehr als dreißig Prozent gesunken. Obwohl ich bezweifle, dass die Kons ganz und gar aus Tsimshian verschwinden - sie haben einfach zuviel Spielraum dort - so werden sie doch damit aufhören müssen, die Taschen der Politiker in dem Maße zu füllen, wie sie es jetzt noch tun.

> Nuyen Nick

DAS SCHATTIGE TSIMSHIAN

Von Shadowdancer

Bei einer so starken Konzernkontrolle und der extremen repressiven Regierung glauben die meisten Shadowrunner, dass die Schattenaktivität in Tsimshian gegen Null geht. Zum Glück stimmt das nicht. Es braucht nur ein wenig mehr Talent und Gerissenheit, um sich in den Löchern zu verstecken und dort zu überleben, auf die die Regierung ihre Strahler noch nicht gerichtet hat. Auf eine seltsame Art und Weise hat die Situation in Tsimshian eine neue Art von Schattenbewohnern hervorgebracht. Wir sind stärker, schneller, strammer und oftmals viel subtiler als unsere Brüder in freieren Ländern.

> Shadowrunner sind wie Ratten. Man kann sie zahlenmäßig dezimieren, aber diejenigen, die überleben, sind von einem stärkeren, schnelleren und schlauerem Schlag. Zur Hölle, ich kenne ein paar Ökoaktivistengruppen, die Tsimshian als Trainingsgelände für neue Rekruten benutzen. Dieses Verfahren trennt die Spreu vom Weizen und erspart langfristig allen eine Menge Ärger.

> Skaven

Organisiertes Verbrechen

Großflächige Verbrecherkartelle können einfach nicht in einem unterdrückten Polizeistaat überleben - es sei denn, sie sind ein Teil davon. Die Regierung hasst den Wettbewerb, doch sie hat gern ein paar Handlanger für die Drecksarbeit. Die Yakuza, die unter MCTs Mantel hereingekrochen kam, ist das einzige Syndikat von Bedeutung, obwohl selbst ihre Operationen klein und auf Kitimat und Ketchikan begrenzt sind. Die Yaks beschäftigen sich meist mit dem Schmuggelhandel und der Bereitstellung illegaler Güter für Megakon-Schlipse. Hin und wieder nehmen Yakuza-Schläger Jobs von Konzern-Johnsons an, normalerweise, um das Haus zu säubern oder aufdringliche Unruhestifter wie aufgeflogene Öko-Zellen loszuwerden.

> Die Yaks leiten außerdem Hirnverdreher aus den Konzernfabriken direkt in die Haida-Gemeinschaft. Ist schwierig, für Aufruhr zu sorgen, wenn man mental auf Eis gelegt wird, hm? Die HNF betrachtet dies als einen

Versuch, ihr Volk unten zu halten und schnappt sich Yak-Dealer und Depots, wann immer sie kann. Die Yaks müssen nicht zurückschlagen - sie rufen einfach ihre Konzern- oder Regierungsfreunde und es gibt eine neue Runde Razzien und Massenverhaftungen.

> Kuwasi

Selbst ein Polizeistaat kann das Verbrechen nicht völlig ausrotten und so halten Dutzende kleinerer Organisationen ohne Verbindungen zu höheren Mächten den Schwarzmarkt Tsimshians am Laufen. Viele dieser Organisationen sind einfach eine Gruppe starker Straßenpunks, die einen Schutzgeldring in ihrem Viertel aufgebaut haben oder ein illegales Glücksspiel-Etablissement in einem Lagerhaus oder Kellerraum betreiben. Gruppen wie die Totempfahl Gesellschaft in Kitimat kaufen und verkaufen menschliche Fracht, während die Kootenay Bruderschaft in Ketchikan exklusiv elektronische Schmuggelwaren und Kommunikationsausrüstung in Tsimshian und außerhalb vertreibt.

> „Menschliche Fracht“ kann für Flüchtlinge oder arme Leute, die aus dem Land fliehen wollen, stehen; für Runner und Öko-Zellen, die versuchen, hineinzugelangen, oder für Sklaven, die auf dem Weltmarkt verkauft werden. Viele dieser Operationen sind Betrügereien, die die arme Fracht auf einem überladenen Boot auf dem Meer oder in einem luftdichten Container erstickend zurücklassen.

> Josie Cruise

Die Haida und Kitksan, die oft keine andere Wahl zum Überleben haben, sind häufig für diese kriminellen Gangs verantwortlich. Sie zeigen ihre weiche Seite ihren Stammeskameraden gegenüber und eine generelle Abscheu, wenn es darum geht, mit Tsimshian oder Fremden zu verhandeln.

> Mit anderen Worten, wenn man ein Haida ist, bekommt man Prozente. Wenn du ein Anglo bist, glauben die Leute, du hast Creds, also rechne mit Preissteigerungen.

> Traveler Jones

> Dieser Verbrecherhaufen besteht nur aus Opportunisten. Anstatt den Kampf um unser Volk zu unterstützen, ziehen sie den Vorteil aus ihrem Unglück. Viele von ihnen sind Spione für die Regierung, denen kann man nicht trauen.

> Haida Hunter

Schattenlaufen

Das erste, was man in den Schatten von Tsimshian braucht, ist ein Freund. Man muss wissen, wem man trauen kann und wer für ein paar Münzen in die andere Richtung schauen wird - es gibt zu viele Spione und Verräter, die sich auf andere Weise über Wasser halten. Wenn du ein Ausländer bist, musst du etwas dafür tun, um dir das Vertrauen der Leute zu erwerben. Sie werden nicht alles für dich tun, wenn die Gefahr besteht, dass sie ein Leben in Sklaverei verbringen müssen oder vor die Gewehre der Schießkommandos geraten.

Das zweite, was man wissen muss, ist, dass so gut wie jeder, der in Tsimshian über ein wenig Macht verfügt, bestechlich ist. Die einfachen Lebenshaltungskosten in Tsimshian sind so hoch, dass Bestechung fast Gang und Gabe ist. Oft ist es einfacher, an etwas heranzukommen, wenn man ein paar Nuyen verteilt als wenn man mit

Sprüchen und Kugeln um sich wirft. Es ist außerdem leiser und bringt einen nicht zum Henker.

Das dritte ist, dass Pistolen in Tsimshian illegal sind. Eine bewaffnete Bevölkerung ist eine gefährliche Bevölkerung, daher gehen die Tsimshian-Bullen mit äußerster Härte gegen jeden Aufruhr vor, der sich erhebt. Dieses Gesetz deckt alle möglichen Kanonen ab, von Erbsenpistolen bis zu Sportgewehren. Wie man sich auf einer Wanderung durch die Natur gegen ein Plasma verteidigen soll? Nicht mein Problem, werden die Cops sagen, nimm einfach einen Stock. Der Staat geht hart gegen Waffenschieber vor, deshalb kann es schon schwierig werden, überhaupt welche zu bekommen. Entsprechend kreativ sind viele Runner aus Tsimshian, wenn es darauf ankommt, Runs ohne Kanonen durchzuziehen. Zaubersprüche, einfache Waffen, Taser und die gute alte Faust werden hier viel öfter benutzt.

Nun da all das gesagt ist - es gibt eine Binsenweisheit zum Schattenlaufen: wo das Geld fließt, gibt es Arbeit, die erledigt werden muss. Es fließt eine Menge Creds in Tsimshian, obwohl sehr wenig davon über die oberste Gesellschaftsschicht hinauströpfelt. Die Kons investieren viel Geld in ihre hiesigen Operationen und sie alle haben Feinde, die für Informationen, Sabotage oder Extraktionen gerne bezahlen.

> Wenn ihr an den Möglichkeiten interessiert seid, jedoch keinen Fuss auf Tsimshian-Land setzen wollt - es gibt ein paar Kons, die voll funktionstüchtige Untersee-Bergbaustationen besitzen. Yamatetsu hat einen massiven Unterwasserkomplex aufgebaut, Knox City, um in den Gewässern von Prince of Wales Island, westlich von Ketchikan Bergbau zu betreiben. Proteus wird durch das Hecate Mining Consortium repräsentiert, einer mobilen Plattform, die sorgfältig die Hecate Straight nach gewinnträchtigen Mineralienvorkommen absucht.

> Riptide

Die schnelle Tour durch die Schatten

Tsimshian ist ein Land von Bergen, wobei Siedlungen geschützt in den Tälern oder auf den nahegelegenen Inseln liegen. Viele Einwohner werden hier geboren, wachsen hier auf und sterben hier, ohne jemals ihre Kleinstadt verlassen zu haben. Doch verzweifelt nicht, es gibt auch ein paar Orte, die für Shadowrunner von Interesse sind.

Prince George

Einst die größte Stadt Tsimshians, profitierte Prince George nicht von dem Bauboom der Konzerne so wie andere Städte. Sie ist als die Stadt mit den meisten ethnischen Gruppen der Nation bekannt., außerdem die mit der höchsten Konzentration von Haida. Hier befindet sich eine wichtige Basis der HNF, deshalb haben die staatlichen Beobachter auch ein wachsames Auge darauf. Seltsamerweise ist der Bürgermeister der Stadt ein gewählter Haida, Randall Tslatch. Er ist ein ausgesprochener Patriot und Mitglied der Fortschrittspartei und wird allgemein als Handlanger für Häuptling Jim betrachtet.

Kitimat

Kitimat ist sowohl eine Konzernklave als auch die Landeshauptstadt. Mitsuhamas Präsenz beherrscht die Stadt, die Logos der Tochterfirmen zieren Dutzende glänzender Hochhäuser. Die Stadtregierung unter der Leitung von Bürgermeister Teil Kliksut ist die Verkörperung von Schmiergeldern und Korruption. Er dient Häuptling

Jim, die auch hier Hof hält und teilt ihre Politik des Selbstschutzes. Die Straßen der Stadt werden von einem starken Polizeiaufgebot massiv patrouilliert.

> Die HNF weiß, dass, wenn sie ihre Aktivitäten hier erhöht, die Bomben und Sabotageakte neue Konzerne abschrecken werden und übt so Druck auf MCT aus, sich zurückzuziehen, während sie weiterkommen. Rechnet in näherer Zukunft mit mehr Action.

> Kiti Kat

Ketchikan

Ketchikan ist eine Stadt, aufgebaut auf Inseln, die von einem neugebauten Netzwerk aus Brücken zusammengehalten werden, die viele Meilen lang sind. Der Ketchikan Marine-Luftstützpunkt auf der südlichsten Insel der Kette überschattet die Stadt. Commander Kim Eyes-High übersieht die Schmuggler, wenn der Preis stimmt, was die Stadt zu einem exzellenten Zwischenstopp auf der Asien-Athabaska-Seattle-Route macht. Dementsprechend sind die Straßen von Ketchikan oft voller Krimineller, ungehobelter Seemänner und Piloten, die keinesfalls sicher vor der Verfolgung durch Zivilisten sind. Bürgermeisterin Janice Chinulk von der Gemäßigten Partei hat die Hoffnung, in ihrer Stadt aufzuräumen. Sie versucht, Eyes-High zu verdrängen und redet davon, die Sicherheit der Stadt per Kontrakt in die Hände eines privaten Konzerns zu legen, um die Dinge wieder auf die Reihe zu bringen. Der Kampf um die Herrschaft ist noch nicht ausgebrochen - wenn man

von häufigen, aber unbedeutenden Zwischenfällen absieht - doch die Situation wartet nur auf den Funken, der alles entzündet.

> Schmuggler, die „vorgezogenen Kundenstatus“ genießen, können sogar die Militärbasis selbst für Stops und Reparaturen benutzen.

> Slipstream

Quesnel

Diese Kleinstadt ist zu einer Großstadt geworden, um das nahegelegene Militärreservat zu unterstützen, das nun zum Brennpunkt von Tsimshians Grenzverteidigung gegen den SSC geworden ist. Wenn ihr einen Blick auf die militärischen Pläne Tsimshians erhaschen wollt, dann solltet ihr euch hier umschaun. Das Kommando hat General Gerald Nikstak, obwohl auch die Mitsuhama-Verbündete Amanda Kirsch alles genau im Auge behält und ihre „Ratschläge“ normalerweise wie Befehle behandelt werden. Quesnel befindet sich im Alarmzustand, seitdem jemand eine Bombe im Haus des Generals deponiert hat - er war nicht zu Hause, seine Frau jedoch schon.

> Manche Offiziere sind besorgt, dass die ernsthafteren Pläne zur Verteidigung und/oder Invasion ignoriert werden, während der General Zeit damit verschwendet, nach dem Killer zu suchen. Wahrscheinlich ist es das, was der Killer wollte.

> Bald Eagle

UTE NATION

> Die Ute befinden sich in letzter Zeit auf einer Abwärtsspirale, und die neueren Ereignisse haben die Dinge nicht besser gemacht. Ich habe nach der (relativ) unvoreingenommensten und dennoch sachkundigen Quelle gesucht, die ich finden konnte, um uns zu diesem Thema etwas zu berichten. Er stellt sich schon ganz gut persönlich vor, deshalb gebe ich das Mikro unverzüglich an ihn weiter.

> Captain Chaos

- übertragen: 14. August 2062 um 18:44:07 (PST)

von Lead Foot

Wenn ihr eine Meinung über die Ute Nation hören wollt, fragt einen Ausländer, wenn ihr Millionen von Meinungen über die Ute Nation hören wollt, fragt die Einheimischen. Diese örtliche Weisheit gibt den entzweierenden und chaotischen Streit ganz gut wieder, von dem diese Nation heimgesucht wird.

Wer zur Hölle bin ich also, euch etwas über dieses Chaos namens Ute zu erzählen? Ich bin ein umherwandernder Mohawk, der sich in Ute durchzuschlagen versucht, denn in einem instabilen Land ist immer Platz für einen Kapitalisten mit lockeren moralischen Vorstellungen. Ich erzähle es, wie es ist, weil ich keinerlei politische Zwecke verfolge. Mein Leben erfordert es, dass ich mich in der Szene auskenne, ich bin also so gut informiert wie jeder Einwohner. Indem ich dieses Dokument verfasse, löse ich ein paar Gefallen ein, aber ich bekomme keinen Stundenlohn dafür, daher fasse ich mich kurz.

ZUSTAND DER VERWIRRUNG

Wenn ihr nach Ute kommt, macht euch auf das Schlimmste gefasst, denn es ist wahrscheinlich, dass ihr es antrefft. Die Wirtschaft stagniert, das Volk ist fremdenfeindlich, die Megakons zögern, große Geschäfte ins Land zu bringen und die Regierung leistet so gut wie nichts. Man braucht wohl kaum zu erwähnen, dass das Volk der Ute Nation nicht glücklich ist. Tatsächlich sind sie verdammt sauer. Das Land befindet sich in einer Rezession und täglich gibt es gewalttätige Proteste und politische Terrorakte.

Wie wurden die Ute so zersplittert? Also, lasst mich zunächst die Wirtschaftskrise erklären, dann die politische Krise, die verhindert, dass daran etwas geändert wird.

Ökonomische Hauerei

Ute ist noch nie ein Wirtschaftswunder gewesen. Das Land wird kaum von der Landwirtschaft und leichten Industrien am Laufen gehalten, doch die Arbeitslosigkeit war schon immer hoch und die Löhne sind niedrig. Die intellektuelle Dürre, die der Säuberung von den meisten Nicht-Stammesleuten folgte, half da wenig. Jahrzehntlang schwankte Ute, nur durch die Unterstützung der anderen NAN-Staaten über Wasser gehalten.

Der Anti-Einwanderer-Faktor

Das unfreundliche Image Utes als „Anglo-Jäger“ war sicherlich nicht hilfreich. Seit der Gründung des Landes wurde immer wieder von einer lautstarken (aber großen) Mehrheit klargestellt, dass Anglos nicht erwünscht waren. Gleich nach der Gründung der Ute Nation wurden viele Anglos durch Bedrohungen, Einschüchterungen und

Ute auf einen Blick

Bevölkerung: 3.310.000

Menschen: 67%

Elfen: 9%

Zwerge: 9%

Orks: 12%

Trolle: 3%

Andere: 0%

Stammeszugehörigkeit: 90% der Gesamtbevölkerung

Ute: 31%

Comanche: 25%

Pawnee: 18%

Wichita: 10%

Shoshone: 6%

Andere Stämme: 10%

Pro-Kopf-Einkommen: 22.500 ¥

Geschätzte SINlose: 23%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 20%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 15%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 17%

Abitur-Äquivalent: 53%

Studiumsäquivalent: 24%

Weiterführende Abschlüsse: 6%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 88%

Währung: Nuyen

DocWagon-Abdeckung: 20%

Garantierte Reaktionszeit: 15 Minuten

direkte Gewalt vor die Tür gesetzt. Es wurden strenge Einwanderungsgesetze erlassen, um zu verhindern, dass noch weitere Nicht-Stammesleute einreisen, und diejenigen, die trotz allem dableiben, mussten sich an ein Leben als zweitklassige Bürger mit regelmäßigen Vorurteilen und Diskriminierung gewöhnen.

> Kein Drek, diese Vorurteile sind Hardcore. Nicht nur dieser „Upps, wir haben leider Ihre Bestellung vergessen“ oder „Verzeihung Sir, aber der Antrag dieses Ureinwohners war vor Ihrem da“ Drek, mit dem man schon in den meisten anderen NANs zu kämpfen hat. Es sind eher Sprüche wie „Was guckst du, Anglo?“ oder Beschimpfungen, die man morgens an seine Tür oder sein Auto gesprüht vorfindet. Anglo-Besucher sind außerdem zu einem höheren Prozentsatz Opfer von „zufälliger“ Straßenkriminalität.

> Pale Rider

> Die Mehrheit der Ute-Amerindianer wird euch nicht mit solchem Drek belästigen - nur diejenigen, die es tun, sind dabei ziemlich aggro. Und wenn ihr Schwarze, Latinos oder Asiaten seid, ist es nicht ganz so schlimm.

> Eth-nix

Dieses Problem mit der Einstellung war langfristig gesehen wahrscheinlich der härteste Tritt zwischen die Beine der Ute-Wirtschaft. Das Land benötigt dringend die Kompetenzen, die Arbeitskraft und den Antrieb des Markts, was ihnen eine offenere Einwanderungspolitik geben würde. Die Konzerne weigern sich, hier zu investieren, besonders die Megakons, die ihre Schoßbuchhalter und Laboraffen nicht zu Hause lassen wollen und daher anderswo ihre Geschäfte machen.

Zeitleiste der Ute

2019-2021: Anti-Anglo-Extremisten stiften allerorten zu Gewalt, um Nicht-Stammesleute aus dem Land zu vertreiben. Trotz massiver Schikanen und Vorurteile bleiben viele Anglos. Sie werden bestenfalls als Bürger zweiter Klasse behandelt.

2038-2048: Zwischen Ute und Pueblo brechen kleinere Grenzscharmützel aus.

2059-2062: Über drei Jahre schwere Dürre fügen der auf Landwirtschaft beruhenden Wirtschaft des Landes schweren Schaden zu und stürzen es in eine tiefe Rezession.

September 2061: Untersuchungen der Ute zu den seltsamen Ereignissen am Chaco Canyon werden abgelehnt.

Dezember 2061: Regierungsvertreter der Ute verurteilen Pueblos Annexion von Los Angeles als feindliches „militärisches Abenteuer“.

> Die Ute-Regierung erkennt, dass eine lockerere Immigrationspolitik entscheidend für die Genesung der Nation ist, und die Megakons, die ihre Taschen füllen, drängen stark darauf, die Beschränkungen aufzuheben. Doch bis jetzt wurde die durchgesetzte Gesetzgebung von Anti-Einwanderergruppen mit starken Protesten bedacht und wird letztendlich wohl von der Öffentlichkeit niedergeschmettert werden.

> The Keynesian Kid

> Yeah, aber da sie es nicht auf legale Weise durchbringen können, haben sie einfach aufgehört, das Einwanderungsgesetz zu vollstrecken. In den letzten Jahren haben die Konzerne Angestellte mittels Besucher-Visa ins Land gebracht und sie auch lange, nachdem die Visa ausgelaufen waren, noch dabehalten. Die Regierung hat die strafrechtliche Verfolgung abgelaufener Visa fast völlig aufgegeben und stellt sich blind, solange die Kons ihre Steuern pünktlich bezahlen.

> Tie Fighter

> Das heißt, es ist einfacher für Shadowrunner, sich hier aufzuhalten, ohne sich um Einwanderungsinspektoren Sorgen machen zu müssen, die hinter ihnen her sind.

> Exile

Unwetter

Der Sargnagel für Ute war keine Wertsenkung des Nuyen oder eine Verschiebung in den globalen Märkten - es war das verdammte Wetter. Extreme Wettereinbrüche haben Ute in den letzten Jahren heimgesucht, die schlimmer als je zuvor waren. Monaten der Dürre folgten plötzliche Überschwemmungen - diese Kombination vernichtete große Teile der Getreideernte, auf die sich die Wirtschaft der Ute stützt.

> Kein Witz, das Wetter hier ist außer Kontrolle. Monatelang ist es kochend trocken, was Waldbrände und Staubstürme hervorruft. Die Staubstürme reißen die oberste Erdschicht ab und ausufernde Buschfeuer ersticken uns im Rauch. Dann - swusch! - fällt eine Wasserflut vom Himmel und lässt uns bis zum Hals im Matsch versinken. Springfluten zerstören Brücken und Highways und Erdbeben reißen ganze Ortschaften mit sich. Danach sieht man wieder vier Monate lang keinen Tropfen vom Himmel fallen. Ich habe Gerüchte gehört, wonach der Geistertanz das Wetter auf dem Kontinent durcheinandergebracht hat, und da Ute an vorderster Front stand, traf es uns am härtesten.

> Desert Snowflake

> Ihr glaubt, der Wasserschmuggel sei ein gutes Geschäft in Kalifornien? Freunde, in Ute bekommt ihr die doppelten Preise. Sauberes Wasser steht hoch im Kurs, ebenso wie Magier, die wissen, wie man Wassergeister nutzbringend einsetzt. Tatsächlich habe ich schon von Schamanen gehört, die in eine Stadt kamen und als Geiseln genommen wurden, bis sie etwas Wasser als „Reisezoll“ erschufen.

> H-Twenty

Das Vorbeiziehen des Kometen machte es nicht besser - wenn überhaupt, wurde es noch schlimmer. Deshalb fällt die Wirtschaft nun auseinander wie ein Panzer, der von einer SAM getroffen wurde, die Arbeitslosigkeit steigt haushoch und die wütende Meute der Anwohner ist verdammt sauer.

Vereint stehen wir

Wie alle Wege zur Hölle war auch der von Ute mit guten Vorsätzen gepflastert. Jeder weiß, dass die NAN durch die Anstrengungen von Revolutionären errichtet werden konnten. Daniel Coleman, der Howling Coyote der Geistertanz-Rebellen, war ein Ute und es war seine Gruppe von Anhängern, die sich hier niederließ und die Verfassung der Ute Nation niederlegte. Sie waren die eigensinnigen Idealisten und die Strategen und die Hardcore-Guerillakämpfer; diejenigen, die ihre ersten Erfahrungen im Kampf mit amerikanischen Soldaten sammelten, ihr Leben für den Geistertanz einsetzten und die Amerindianer zum Sieg führten. Mehr als jedes andere NAN-Land wurde die Ute Nation auf der stärksten Loyalität zu dem Geist Howling Coyotes erbaut.

Diese Gründer mussten die Entscheidungsfindung in die Hand des Ute-Volks legen. Schon vor der „Indianerfrage“ und den Umerziehungslagern waren sie diejenigen, die die korrupten Reservatsführer kritisierten, die nur dem Geld der Amerikaner dienten, nicht ihrem eigenen Volk von Ureinwohnern. Also versuchten sie ein System aufzustellen, in dem das Volk, nicht die Bürokraten das Sagen hatten. In den Jahrzehnten danach ging der Schuss jedoch nach hinten los.

Die Bürokraten

Ich hörte einige Ute-Anarchisten sagen, dass Fehler Nummer Eins gewesen sei, überhaupt Bürokraten einzusetzen, und damit könnten sie Recht haben. Zweiundzwanzig Bezirke wählen vierundvierzig Ratsvertreter auf vier Jahre Amtszeit. Nach zwei Jahren wird ein Großhäuptling zur Führung des Rates vom Volk gewählt. Der Großhäuptling ernennt Berater, die jedoch von einer Mehrheitswahl vom Gewählten Rat bestätigt werden müssen. Im Falle eines Gleichstands wird zugunsten des Großhäuptlings entschieden.

> Bis jetzt hört sich alles noch ziemlich fair an, stimmt ´s? Die Bezirke haben jedoch keine Regeln bezüglich der vorherigen Residenz, was zu einigen ernsthaften Reisetaschenproblemen geführt hat. Eine einflussreiche Person aus einem dicht bevölkerten Bezirk bewirbt sich in einem kleineren Bezirk um ein Amt, wo es weniger Wettbewerb gibt, doch nachdem er oder sie gewählt wurde, werden die Sorgen der Leute ignoriert, die sie ins Amt gewählt haben. Die Leute wissen nie, wem sie politisch vertrauen können und bestehen doch immer darauf, dass ihre Stimme zählt. Hört sich das an, als ob ich die Nase voll hätte?

> Bobby Growling Bear

Während der Gewählte Rat die meisten Gesetzesentwürfe einbringt, hat er wenig bis gar keinen Einfluss darauf, einen Entwurf zu einem Gesetz zu machen. Diese Machtbefugnis bleibt beim Volk.

> Heutzutage sind es nicht die Ratsherren, die die meisten Gesetze entwerfen, es sind die Kons und Policlubs. Mindestens die Hälfte der Ratsmitglieder stehen auf irgendeiner Lohnliste - und sie machen ihre Vorschläge so, wie man es von ihnen verlangt.

> Orphx

Volksabstimmungen

Jeder Entwurf wird zu einer elektronischen nationalen Plebiszit-Abstimmung gebracht, wo eine Mehrheit darüber entscheidet, was mit einem Entwurf geschieht, der vom Gewählten Rat oder dem Großhäuptling eingereicht wurde. Wahlbuden findet man fast jeder Straßenecke und stehen zur freien Verfügung, solange man einen Credstick mit einer gültigen SIN vorweisen kann. Wahlen und Abstimmungen sind genau für eine Woche geöffnet und selbst Mehrheiten mit einer einzigen Stimme reichen aus. Bisher wurde die knappste Entscheidung in der Geschichte Utes mit dreizehn Stimmen Mehrheit getroffen.

> Ich hab Dienstag zweimal gewählt, einmal am Mittwoch, hatte am Donnerstag Wahltag, dann noch zweimal am Freitag und dann noch einmal heute, Montag. Die Hälfte der Stimmen werden schon nachgezählt. Ein verdammter Entwurf kann 90 Prozent der Stimmen bekommen und irgendein Idiot im Rat schreit sofort Betrug und fordert eine Untersuchung und eine Nachzählung.

> Bobby Growling Bear

> Recht so, BGB. In meinem kurzen Leben habe ich schon Abstimmungen gesehen, die nach einer zweiten Nachzählung in die andere Richtung tendierten und wieder zurück. Und wenn das geschieht, kann man sich ausmalen, dass ein Kon dahintersteckt. Stimmen sind hier soviel wert wie Gold und jeder Decker, der was draufhat, kann sich hier ne goldene Nase verdienen.

> Static

Für manche mag das wie Demokratie aussehen. In Wirklichkeit ist es jedoch ein Alptraum. Man versucht kaum, die Öffentlichkeit über die Entscheidungen zu informieren, über die abgestimmt wird und die meisten Ute sind zu beschäftigt, sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen, um die Maßnahmen und Entwicklungen zu verfolgen. Der Rat ist ziemlich gut darin, Verfassungszusätze anzufügen oder wichtige Entscheidungen hinter unwichtigen zu verbergen.

Es ist Gang und Gäbe, dass ein Gesetz, das in einer Woche bestätigt wurde, nur ein paar Wochen später schon wieder für ungültig erklärt wird.

> Bei der Hälfte aller Abstimmungen weiß ich nicht mal, wofür ich überhaupt abstimme. Wir bringen einfach nichts zustande. Das macht mich wahnsinnig! Warum stimme ich über das Reisebudget für die Gesundheitsversorgungskommission ab, wenn meine Kinder noch nicht mal Wasser zum Trinken haben? Wir verbringen mehr Zeit mit Abstimmungen als mit sinnvoller Arbeit! Das Volk hat überhaupt keine Macht. Der verdammte Rat will uns nur verwirren!

> Bobby Growling Bear

> Ich stimme dafür, dass du die Klappe hältst, BGB.

> First Wind

> Bear hat Recht. Der Gewählte Rat entscheidet, worüber wir abstimmen und die Möglichkeiten, die sie uns geben, sind gar keine Möglichkeiten. Sie blenden uns mit dem Spiegel der Demokratie und inzwischen kümmern sich die Kons und die Politiker einen Dreck um die Gesetze. Der Traum ist aus. Einst waren wir Revolutionäre, nun sind wir Sklaven. Stimmt bei der nächsten Wahl mit einer Kugel ab.

> Burrow

> Der Traum stirbt niemals ... er braucht nur etwas Zeit.

> Black-Eyed Angel

Das Geschäft mit der Politik

Eine ganze Industrie ist in der Ute Nation rund um das Thema „Wahlen“ aus dem Boden geschossen. Sicherheitsfirmen (natürlich nicht von der Regierung) sind rund um die Uhr im Einsatz, um sicherzustellen, dass die Wahlbuden und Wahldatenbanken unangetastet bleiben und dass Nachzählungen ordnungsgemäß ablaufen. In den Schatten hat sich eine ganze kriminelle Subkultur in die Position begeben, um Wahlen so gut wie möglich zu manipulieren. Die beiden Gruppen geraten oft aneinander, auch wenn manche Leute behaupten, sie arbeiteten Hand in Hand.

> Es gibt außerdem eine große Marktnische, die sich der Aufgabe gewidmet hat, die Verhandlungssache des Tages durch Werbung, Spam, Hausieren mit Petitionen, Propaganda, gefälschte „Voraussagen“ oder sogar Bestechung von Passanten mit kleinen Geschenken zu beeinflussen.

> Vendor

> Die Decker, die für die Matrix-Wahlsicherheitsfirmen arbeiten, sind verdammte Egomane. Sie sind total aggressiv und nehmen ihren Job sehr ernst. Sie haben alle diesen psychotischen Glanz in den Augen, da sie eigenhändig „den Willen des Volkes schützen“. Denen ist ihre Macht ein wenig zu Kopf gestiegen.

> Static

> The Spitzenfirma in diesem Geschäft heißt VoteSecure. Es ist nicht allgemein bekannt (tatsächlich ist es sogar ziemlich gut verborgen), aber VoteSecure ist ein kleiner aber gewinnträchtiger Arm von Shiawase. Und da sollen die Wähler glauben, die seien nicht voreingenommen?

> Black-Eyed Angel

> Die Wahlmanipulationen liegen in der Hand der Comanche-Mafia. Sie haben Hintertüren in alle wichtigen Systeme, Datenbanken für wahlberechtigte SInS und wissen, welche Knöpfe sie drücken müssen, damit die Ratsmitglieder aufspringen und Gesetzesentwürfe einreichen. Du möchtest gerne Ute-Botschafter in Amazonien werden? Rede mit diesen Jungs, für den richtigen Preis machen sie alles klar.
> Frankie

MACHT OBEN, MACHT UNTEN

Wie immer in Zeiten der Aufruhr erlebt die Ute Nation eine wahre Flut von selbsternannten Führern und Heilsbringern und Gruppen, die die Lösung für jedermanns Probleme bieten. Ja, genau. Inmitten all des Lärms und der Unruhe ist es schwer zu sagen, wem man vertrauen kann, wenn überhaupt irgendjemandem. Die meisten Ute haben einfach aufgehört, sich darum zu sorgen. Ich habe mal die besten und schlimmsten Typen für euch zusammengestellt, damit sich jeder sein Gift herausuchen kann.

> Hört sich für mich so an, als sei das ihr eigener Fehler. Wenn das Volk der Ute etwas daran ändern will, werden sie sich selbst darum kümmern müssen. Wenn ihr versteht, was ich meine, Kemosabes.
> Fractura

> Eine Revolution? Wahre Regierung durch das Volk für das Volk, ohne Bosse?
> Misty Eyes of Fire

> Denk dran, ich habe das nicht gesagt.
> Fractura

Regierungsclowns

Während die meisten Politiker zu beschäftigt damit sind, Deals auszuhandeln und reich zu werden, um sich um die Belange der Öffentlichkeit zu kümmern, stechen einige Typen aus der Masse heraus, die für Reformen argumentieren.

Vereinigte Sozialisten

Diese fanatischen Roten, geführt von Ratsmitglied Eric Twann, nennen die Technokratie der Ute „nutzlos“ und „korrupt“ und rufen lautstark nach entscheidenden Aktionen zum Schutz der „Arbeiterklasse“ der Ute (was immer das in unserem Jahrhundert sein soll). Die Sozialisten haben in den kleineren ländlichen Gemeinden der Nation (diejenigen, die von der Armut am stärksten betroffen sind) eine ernstzunehmende Parteibasis aufgebaut, aus der die radikalsten Anhänger hervorgehen. In dem Maße, wie ihre Anhängerschaft wächst, tun es auch die gewalttätigen Proteste und Sabotageakte.

> Die Präsenz der Ute Sec Force in den ländlichen Gegenden hat sich im letzten Jahr fast verdreifacht. In einigen Gebieten gilt praktisch das Kriegerrecht mit Kontrollpunkten auf den größeren Strecken. Natürlich heizen die Sicherheitstypen die Situation noch zusätzlich durch ungerechtfertigte Razzien und Durchsuchungen, Strafverhaftungen und pure Brutalität. Manche Sozialisten denken dennoch schlau - sie rekrutieren aktiv Cops und überzeugen sie davon, dass sie auf der falschen Seite stehen. Das macht Sinn, denn auch die Cops bekommen die finanzielle Not zu spüren.
> Baton

> Die Scherheitspräsenz dient nicht nur der Bekämpfung rebellischer Farmer - sie soll auch dem Schmuggel und Telesmahandel einen Riegel vorschieben. Denkt daran, wenn ihr durch die ländlichen Gegenden von Ute reist.
> Josie Cruise

Richter Utall

Nick Utall ist der wahrscheinlich merkwürdigste politische Critter in Ute. Er ist ein alteingesessener Richter und ein mächtiger Schlangenschamane, der anscheinend denkt, dass es Ute besser gehen würde, wenn Schamanen den Staat leiteten, so wie sie es vor Gericht tun. Er hat die zauberkundige Bevölkerung auf seiner Seite und hat sogar viele Gutsbesitzer und Farmarbeiter damit überzeugt, indem er versprach, er werde schamanistische Magie einsetzen, um das Unwetter im Lande zu beruhigen.

> Das Wetter kontrollieren? Niemals! Es wurde schon massiv an wetterkontrollierender Magie geforscht und bisher hat es niemand in einem derart großen Maßstab geschafft. Es gibt einfach zu viele Faktoren und zuviel Chaos im System.
> Magister

> Sieh es nicht aus der hermetischen Perspektive. Schamanen sehen durch die „Chaos-Faktoren“ und sprechen mit den Geistern der Natur. Wenn sie die Geister des Sturms dazu bringen können, die Dinge so wie sie selbst zu sehen, dann garantiere ich dafür, dass sie das Wetter kontrollieren können.
> Derek Whitmane

Union der einheimischen Arbeiter

Die NWU (Native Worker's Union, Union der einheimischen Arbeiter) ist die vorherrschende anti-Anglo und anti-Einwanderer-Macht der Nation. Sie nutzen den Stammes-Nationalismus, erinnern an die mehreren hundert Jahre Unterdrückung unter der Knute der Anglos und führen wirtschaftliche Gründe dafür an, nicht nur neue Einwanderer aus dem Land zu halten, sondern auch diejenigen, die noch von den Pogromen Anfang der 20er Jahre übrig sind, zu vertreiben. Und wenn damit zufällig auch einige Metamenschen oder unerwünschte Stämme wie die Navajo abgeschoben werden? Es würde die meisten Mitglieder der NWU auch nicht kümmern ...

> Die NWU rekrutiert massiv aus den Stämmen, die glauben, bei der Gründung der Ute Nation einen schweren Stand erwischt zu haben. Das schließt auch Stämme mit ein, die traditionell in Kalifornien lebten und die sauer darüber sind, dass ihr Heimatland in Anglo-Hände fiel, sowie einige Ute, die erbost darüber sind, dass Land, das von alters her Ute-Land war, an Pueblo vergeben wurde. Ihre Fremdenfeindlichkeit wird von Rufen nach Krieg und dem Drängen an die Ute begleitet, sich das Land, das ihnen weggenommen wurde, zurückzuholen. Nette Leute.
> Wichita Witch

Konzerninteressen, fremde Interessen

Utes freundlicher Nachbar Pueblo bot höflicherweise seine Hilfe an, den Ute aus ihrer finanziellen Notlage zu helfen, doch die Antwort Utes kann man kaum hier abdrucken. Manche Ute-Politiker haben ein Problem mit ihrem Stolz und sind zu starrköpfig, um Hilfe von einem anderen NAN-Staat anzunehmen, sogar von den Sioux.

Es gibt nur wenige weitere Staaten, die man zu ihren Verbündeten zählen könnte, was die Machthaber zu der Adresse der Konzerne geführt hat.

Die übliche Bande der ausländischen Megakon-Gangster stecken ihre gierigen Finger nun in die Ute Nation. Keines ihrer Betätigungsfelder ist besonders ausgeprägt, da die Einwanderungsbestimmungen und die niedrige Befähigung der Ute-Bürger ihre Expansionspläne durchkreuzten - zumindest bis sie alle begannen, die Gesetze unverschämt zu ignorieren. Mit Isabella Sun-Dancer, dem gegenwärtigen Großhäuptling der Ute, haben die Konzerne eine Verbündete. Sun-Dancer hat eine Gruppe namens Wirtschaftlicher Fortschrittsrat (Economic Progression Council, EPC) ins Leben gerufen, um Argumente vorzubringen, warum Ute mehr Nicht-Stammesleute ins Land lassen sollte. Der EPC ist voll mit Namen, die direkt von den Lohnlisten der Megakons stammen - keine Überraschung.

> Die Armen schreien nach sozialen Programmen, die sie in dieser Rezession unterstützen sollen, während die Regierung versucht, die Grenzen für internationale Geschäftsinteressen zu öffnen? Die Arbeitslosigkeit greift bereits um sich! Bringt man Ausländer herein, wird es nur noch schwieriger, einen Job zu finden! Für wen arbeitet sie eigentlich? Jedenfalls definitiv nicht für uns!

> One Angry Indian

> Behaltet Aztechnology im Auge - sie sind ein heimlicher Mitspieler in der Ute Nation. Ihr Name taucht nicht oft auf, doch sie besitzen mehrere Tochterfirmen in Ute, die zusammengenommen einen ziemlichen Einfluss haben und nach Macht streben. Maritech Enterprises hat hier eine Schlüsselposition inne, da sie die Haupt-Wasserreservoirs Utes kontrollieren (und damit den Wasserhandel), außerdem sind sie einer der wichtigsten landwirtschaftlichen Produzenten mit Fischfarmen und genmanipuliertem Getreide.

> Pyramid Watcher

> Ich sehe, dass sie hier noch nicht erwähnt wurde, aber ich habe Gerüchte von einer Bewegung gehört, die hinter der chaotischen politischen Szene Utes heranwächst. Manche Leute reden von einem Tanz, vielleicht ein Ritual wie der Geistertanz oder der Sonnentanz. So wie man es hört, soll dieser Tanz die Probleme Utes beseitigen - das Wetter beruhigen, das Volk Demut lehren und die selbsternannten „Führer“ zurückdrängen. Der Tanz mag in Ute beginnen, doch er wird nicht hier enden. Er wird weitergehen, die gesamten NAN aufmischen und all das Böse und die Korruption vernichten. Er wird die Native American Nations wieder vereinen und die Stämme im Angesicht des Feindes wieder zusammenbringen.

Vielleicht ist das nur Gerede, aber es lief mir kalt den Rücken herunter, als ich sie hörte. Nun höre ich Leute in dunklen Ecken der Bars davon reden, oder in zusammengedrängten Gruppen an der Straßenecke. Was auch immer es ist, es gewinnt an Kraft. Die Winde der Veränderung mögen schon bald auf ihrem Weg sein.

> Whisperm

HEILIGE UND SÜNDER

Himmel und Hölle, Schwarz und Weiß, Feuer und Wasser. Ute hat seine eigenen Gegensätze - Salt Lake City und Las Vegas.

Salt Lake City

Salt Lake City (SLC) ist als größtes Anglo-Reservat in den NAN einzigartig. SLC erlangte diesen souveränen Status schon früh bei der Gründung der Ute Nation, dank des Einflusses der Kirche von Jesus Christus von Latter-Day Saints (auch bekannt als die Mormonen). Die Mormonen kontrollierten SLC traditionellerweise und hatten, anders als die meisten Anglos, die Forderungen der Amerindianer nach ihrem Stammesland während des Geistertanzkrieges unterstützt. Die neugegründete Ute-Regierung hatte anscheinend das Gefühl, sie schulde den Mormonen etwas und gab ihrem Antrag daher statt und überließ ihnen die gesamte Stadt, den See und einen bedeutendes Stück des Umlandes (sowie die Brigham University in Provo als Erweiterung des Mormonenlandes). Die Mormonen mussten einige Zugeständnisse machen: sie zahlen Steuern an Ute und müssen für bestimmte Gesetzgebungen und wirtschaftlichen Handel Genehmigungen einholen. Doch in Wirklichkeit ist SLC eine souveräne von Mormonen geführte Enklave.

> Okay, was steckt wirklich dahinter? Eine Bande siegreicher Amerindianer übergibt nie im Leben eine ganze Stadt an eine Gruppe absoluter Softie-Anglos, nur weil die ein paar Sachen für die SAIM gesagt haben. Was ist da wirklich passiert?

> Reality Czech

> Die Mormonen taten mehr, als die Amerindianer nur mündlich zu unterstützen - sie ließen ihnen heimlich Geld und Waffen zukommen und brachten sie oft im Geheimen unter und beschützten sie. Gerüchteweise lebte selbst Daniel Howling Coyote für ein paar Wochen bei einer Mormonenfamilie, während er sich vor der amerikanischen Regierung versteckte. Die Mormonen verfügen über viel Geld und sie boten einiges davon an, um der Ute Nation auf die Füße zu helfen, wenn sie dafür im Gegenzug ihr Land behalten könnten. Es ging nur um militärische Hilfe und Wirtschaft.

> Bills

> Der wahre Grund ist, dass die Ute das Land gar nicht wollten - ihre Schamanen betrachteten es als beschmutztes Land. Die gesamte Region ist eine große Manablase. Hier einen Zauber zu wirken ist ungefähr so, als wollte man eine Kugel mit dem Atem vorantreiben. Man fühlt sich, als ob man kaum genügend Kraft zusammenbekommt, um ein Streichholz zu entzünden, doch die Anstrengung ist so groß wie bei einem mordmäßigen Feuerball. Ich möchte gar nicht daran denken, wie es sein muss, hier einen Geist zu beschwören.

> Starving Sorcerer

> Darum meidet die Kirche der Mormonen auch die Magie, darum haben es die Cops von SLC auch so leicht, mit Magiern fertigzuwerden und darum entscheiden sich so viele Ute-Kons, ihre Büros hier aufzubauen - magische Sicherheit gratis.

> Shetani

Die Kirche der Mormonen ernennt einen Ältestenrat zur Verwaltung der Stadt. Die gesamte Stadt ist peinlich sauber, was Verbrechen angeht. Tatsächlich sogar steril. Nachts kann man sich ohne Angst zu haben auf den Straßen aufhalten, und jeder behält verdächtige Typen im Auge. Alle Arten von Feuerwaffen sind verboten und die Art von respektlosem

Verhalten, die in den Barrrens praktisch verlangt wird, bringt einen hier ins Gefängnis. Selbst die Polizei in Salt Lake City sind außer mit Betäubungsschlagstöcken unbewaffnet. Der soziale Druck ist hier gewaltig - vermassel es einmal und die ganze Stadt scheint es zu wissen. Plötzlich verschwinden alle Freunde, die man in SLC zu haben glaubte. Haft ist meistens nur die zweite Wahl, die erste ist immer, euch aus der Stadt zu werfen.

> Hört sich an wie das Paradies für Verbrecher, stimmt´s? Bullen mit Schlagstöcken? Die Truppe ist jedoch zahlreich und wachsam und in ihren Koffern haben sie ein verdammt Arsenal dabei. Man sieht Joe Durchschnittscop nur nicht damit herumfuchteln. Wenn ihr dennoch auf einem Run Lärm macht, fahren sie auf euch herab wie ein Wirbelwind.
> SeeMore

> Nirgendwo ist es dermaßen sauber. Ganz schön unheimlich. Aber es fühlt sich auch leblos und tot an. Man hat das Gefühl, als gehe hinter jeder geschlossenen Tür etwas vor sich.
> Pixxy Stix

> Ich habe gehört, einige Mormonen-Cops hätten sich heimlich der Danniten-Sekte ergeben. Vor langer Zeit glaubten diese Typen, sie hätten eine solch heilige Ebene erreicht, dass sie frei von Sünden wären (praktisch, was?). Sie glauben, es sei ihre Pflicht, jeden, der in Sünde lebt, davor zu schützen, noch weiter abzurutschen - vorzugsweise, indem sie sie enthaupten. Kranke Typen.
> Iron Neck

SLC verfolgt eine Politik der offenen Grenzen, ob man nun ein Konzern oder ein T-Bird-Schmuggler ist. Das macht die Stadt zu einem guten Ort für Schmuggler zum Ausruhen, die nicht amerindianischer Herkunft sind oder Verfolger an den Fersen hatten - achtet nur auf eure Manieren, während ihr euch ausruht. Wenn ihr die Gastfreundlichkeit ausnutzt, wirft man euch aus der Stadt oder schlimmeres.

Die Konzerne ziehen vollen Nutzen aus der Situation, was auch zum Wohl der Mormonen geschieht. Saeder-Krupp erwirtschaftet große Profite mit der Kennecott Kupfermine am Westrand von SLC. Es ist die größte offene Kupfermine der Welt und ebenso eine gute Fundstätte für Gold. Der Große Salzsee ist außerdem eine bedeutende Quelle für alle möglichen Industriechemikalien, die mittels Verdunstungsbecken daraus gewonnen werden.

> Hat jemand erwähnt, dass der See stinkt? Ich meine, dass er sehr, sehr stark stinkt?
> Skaven

> Die Mormonen machen es schon richtig. Der Rest der Ute Nation suhlt sich in Armut, während SLC nur so im Geld badet. Ihre Tourismuseinnahmen aus den kleinen Skiorten wie Park City (das praktischerweise innerhalb der ausgedehnten Grenzen von Salt Lake liegt) machen fast die Hälfte der ganzen Ute Nation aus. Wenn ihr mich fragt, die ganze Situation stinkt!
> Shamenous

> Hier ein Tipp für diejenigen, die auf das schnelle Geld aus sind: Besucht im Januar das Sundance International Trideo Festival in dem verschlafenen Dörfchen Park City. Während dieser zehn Tage fließt eine Menge Kohle durch die Stadt

und die Trideo Studios sind immer auf der Suche nach Leuten, die Sabotage verüben, um sicherzustellen, dass dem Verkauf der Konkurrenz etwas „ungünstiges“ zustößt.
> DS

Las Vegas

Viva Las Vegas! Für mich ist es schwer, hier objektiv zu bleiben, da meine Begeisterung für Las Vegas keine Grenzen kennt. Ohne Frage ist Las Vegas einer meiner liebsten Orte der Welt, und das nicht nur wegen des Glücksspiels und der Prostitution. Es gibt viel Geld zu verdienen in dem selbsternannten Sündenpfuhl. Und alles beginnt mit den größten und mächtigsten Kons in der Ute Nation - den Casinos.

Die Spieler

Es gibt hunderte von Casinos in Viva-Town, deshalb konzentriere ich mich auf die drei größten Spieler.

Das Wynne Konglomerat ist das älteste im Geschäft, und die Grundlage seines Erfolges ist das Mirage. Erbaut in den 1990ern hat das Mirage mehr Gäste gesehen als jedes andere Casino auf der Welt und es zieht trotz seiner Vorliebe für altmodische Spiele und Unterhaltung noch immer die A-Promis und die Großverdiener an (hier gibt es keine Sims oder Matrixspiele - zumindest nicht in den öffentlichen Bereichen). Das Konglomerat gehört Paddy McManus, einem boshaften irischen Zwerg, der hier als Blackjackspieler anfing.

> Paddy hat sich den Weg an die Spitze erkämpft - im wahrsten Sinne des Wortes. Er hat eine Menge Leichen zurückgelassen, um William Wynnes rechte Hand zu werden (Wynne war der Enkel des Gründers der Firma). Wynne erstickte eines Abends bei einem Rippchendinner am Buffet des Mirage. Paddys Name stand zufälligerweise im Testament.

> Peace Pipe Porridge

> Beim Wynne-Konglomerat gibt es immer Arbeit (zwinker zwinker). Paddy hat eine öffentliche Fehde mit der Besitzerin des Casinos nebenan, einer Elfe, die unter dem Namen Phaedra bekannt ist. Seit über einem Jahrzehnt versucht Paddy schon, das Mirage zu erweitern und braucht dafür das Land, auf dem Phaedras Red Casino steht. Er wird alles versuchen, um es zu bekommen.

> Lip Splitter

Die Flamingo Casino Gruppe eröffnete ihr erstes Casino erst vor zehn Jahren auf dem heiligen Boden des Ortes, wo alles mit dem ersten Casino begann - dem Flamingo, erbaut von dem berühmten Bugsy Seagal. Die FCG wird nun von der Verontesse-Mafiafamilie betrieben und macht die größten Geschäfte in Vegas (da sie über die Hälfte der Casinos im Bezirk kontrolliert).

> Capo Dominic Freda kontrolliert auch die politische Macht in Vegas (und auch die kleineren Mobs sind ihm Rechenschaft schuldig). Ganz gleich, wer es hier ins Amt schafft, innerhalb eines Jahres hat Dominic ihn in der Tasche.

> Frankie

Die Wind Speaker Corporation wird von einem amerindianischen Syndikat und einem Mann namens Roger Tekwa, einem Comanche geleitet, der als Schmuggler anfing. Er machte seinen Aufstieg zur Prominenz durch das Wissen

um die Kriminalität bis zur untersten Ebene - ein Betrug ist schließlich ein Betrug, ob es nun um zehn Nuyen oder um zehn Milliarden geht. Er macht nicht viel Federlesens um seine kriminelle Vergangenheit, besteht jedoch darauf, dass er nun ein rechtschaffener Geschäftsmann ist, der dafür arbeitet, sein Land und die Interessen seines Volkes zu fördern. In Ute ist er eine Berühmtheit erster Klasse und seine Casinos sind genauso pompös wie er selbst.

> Auf der Straße geht das Gerücht um, dass die Verontesse-Jungs Boden an den Tekwa-Mob verlieren. Die kürzliche politische Gewalt hat das Anwachsen der Kämpfe unter den Syndikaten verschleiert, doch diejenigen von uns, die in der Szene arbeiten, bemerken die Veränderungen.

> Broken Nose

> Die Comanche-Gangs hatten ihren Start vor der Jahrhundertwende, und zwar durch die Casinos, die überall in den Indianerreservaten aus dem Boden schossen. In aller Stille ritten sie auf der Welle des amerindianischen Aufstiegs mit und bauten in den Ute-Städten eine Anhängerschaft auf, die die Mafia ignoriert oder die sie nicht in die Finger bekommen kann. Und nun sind sie endlich stark genug, um sich an Vegas heranzuwagen.

> Jimmy Geronimo

> Pass lieber auf, was du sagst, Jimmy.

> Cigar Chomper

> Sonst was?

> Jimmy Geronimo

> Sonst findest du dich auf dem Grund des Hoover-Damms wieder, zusammen mit deinem kriegsbeilschwingenden Freund Tekwa. Mach jetzt keinen Fehler, Junge. Die Verontesse-Familie hat alles in unserer schönen Stadt VOLLSTÄNDIG unter Kontrolle. VIVA LAS VEGAS und VIVA VERONTESSE!

> Cigar Chomper

Neben der Verlockung durch die Casinos hat Vegas noch viele andere Möglichkeiten des Zeitvertreibs zu bieten, um auch den wählerischsten Vergnügungssuchenden zufriedenzustellen. Der Markt für Designerdrogen und BTLs blüht und gedeiht hier, wobei die meisten Produkte über die Nachtclub-Szene vertrieben werden. Gewaltige Videospiele bieten ASIST-Spiele mit mehreren Mitspielern und man findet sogar illegale Kampfarenen - wenn man weiß, wo man suchen muss. Paracritter-Kämpfe, Drohnen-Duelle, blutige Ringkämpfe, Russisches Roulette, wir haben alles.

> Abseits der Rotlichtszene ist Vegas ein Höllenloch. Die Cops und der Mob halten die Touristenbereiche sauber, doch der Rest dieses Ortes ist ebenso durchgedreht wie die Redmond Barrens. Squatter leben in erbärmlichen Verhältnissen, Gangs brinen sich im Kampf um den Turf gegenseitig um und kleine Gruppen wie Tamanous kriechen im Hintergrund herum, ernten Organe oder entführen Sexsklaven für die Bordelle. Passt auf euch auf.

> Working Girl

Diejenigen, die nach sexueller Befriedigung suchen, werden die größte (und legale) Ansammlung von Bordellen der Welt finden. Sim-Sex, Bunraku-Salons, Androgyne, Fetischspiele, Snuff, Geisterprostitution - was auch immer

euch anmacht, hier findet ihr es. Seid nur vorsichtig, dass man euch nicht ins Sarghotel rollt oder dass ihr selbst als Sexsklave endet.

Chicken Ranches (wie wir Einheimischen sie liebevoll nennen) können eine der besten Informationsquellen für einen Shadowrunner sein. Manche Leute sagen einem alles im Eifer der Leidenschaft oder wenn sie glauben, ihre „Begleitung“ an diesem Abend fände sie wirklich interessant. „Sie mag mich, ich sag’s dir! Ich glaub, sie mag mich wirklich!“ Ja. Genau.

HEIMAT AN DER GRENZE

Ute besitzt soviel natürliche Schönheit, um selbst die standhafteste Stadtratte zweimal nachdenken zu lassen, was sie mit ihrem Leben anfangen soll. Der Großteil des Landes ist atemberaubende, wunderschöne Wildnis. Die Ute Nation achtet ganz ordentlich darauf und beschützt sie, aber große Gebiete bleiben völlig unbeobachtet und gesetzlos. Das macht Ute zu einem Hot Spot für Telesma-Sucher.

> Während der 2040er fügten Telesma-Banditen dem Versteinerten Wald einen Schaden in Millionenhöhe zu. Ernten von Telesma zieht harte Strafen nach sich, wenn man erwischt wird - also lasst euch nicht erwischen. Aber tut uns allen einen Gefallen und vermasset es auch nicht für den Rest von uns.

> Leaf Cutter

Die endlose Wildnis zieht Gesetzlose und Freigeistige magisch an, und auch Schmuggler verlassen sich auf die Anonymität der Einöde, um ihre Güter zu transportieren. Bikergangs und Stammestraditionalisten durchstreifen die Wüsten, oftmals als Teil von Nomadencamps, die durch den Sand ziehen wie die Zigeunerstämme Nordkaliforniens. Manche ziehen auf der Suche nach Arbeit umher, eine wandernde Arbeitstruppe. Andere haben unabhängige Gemeinschaften gebildet, die selbständig sind und selbst ihre Freiheit verteidigen. Ein schlauer Shadowrunner kann in diesen Nomadenlagern untertauchen und verschwinden, vorausgesetzt, er besitzt etwas, das für sie von Wert ist.

> Einige dieser Nomadencamps haben enge Beziehungen zu den Anasazi der Mojavewüste, andere sind mit den Zigeunern am Shasta Damm verbunden. Es gibt tatsächlich eine ganze verborgene Gesellschaft in den Wildnisgebieten des Südostens, eine rückschrittliche Kultur, geschaffen vom Chaos der Sechsten Welt.

> People Watcher

> Seid trotzdem vorsichtig in diesen Camps. Manche von denen schätzen Fremde überhaupt nicht. Bestenfalls verlangen sie von Neuankömmlingen, sich in gefährlichen (und manchmal tödlichen) Prüfungen zu beweisen. Schlimmstenfalls rauben sie einen Fremden einfach aus, sobald sie einen sehen, töten ihn und lassen ihn in der Wüste verrotten.

> Holly

Grand Canyon

Es gibt viele großartige Aspekte der Wildnis in der Ute Nation - zu viele, um sie alle zu nennen. Ein Ort jedoch verdient eine Erwähnung. Der Grand Canyon ist ein Ort sowohl historischer als auch spiritueller Bedeutung für die

Amerindianer. Nach der Unterzeichnung des Vertrags von Denver hielt Daniel Howling Coyote seine erste öffentliche Rede auf einem Grat des Canyons. Ein Schamanenfreund von mir sagt, der Grand Canyon sei ein Symbol für die Erhabenheit des amerindianischen Geistes und der Colorado River sei eine Pforte in die Geisterwelt.

> Der Schamane hat Recht. Der Canyon ist eine massive Stätte der Macht, die durch Manalini mit anderen Orten der Macht im Südwesten verbunden ist. Es würde mich keineswegs überraschen, wenn die amerindianischen Revolutionäre die Macht an diesen Orten benutzt hätten, um dem Geistertanz Energie zu verleihen.

> Weaver of the Winds

> Wo wir gerade vom Geistertanz sprechen, ich kenne ein paar Leute, die ziemlich daran interessiert sind, den Ort zu finden, an dem der Geistertanz stattfand. Sie vermuten, er liegt in der Ute Nation und wenn man die Natur des Rituals bedenkt, sollte es dort noch Rückstände davon geben - wenn nicht sogar eine Manasenke - die darauf schließen lassen. Sie haben das Land durchkämmt, ohne Ergebnis. Hat irgendjemand eine Ahnung?

> Raven Blue

> Es gibt ein paar ziemlich mächtige Leute, die nicht wollen, dass dieser Ort gefunden wird. Ich schlage vor, du suchst dir eine gesündere Beschäftigung, wenn du verstehst, was ich meine.

> Dancer

> Hey, könnte das nicht etwas mit diesem neuen Tanz zu tun haben, den Whisper erwähnte?

> Mook

> Ich wechsele lieber das Thema, bevor jemand etwas sagt, das ihn töten könnte. Ihr wollt etwas über magische Orte

in der Ute Nation wissen? Schaut euch die Farbige Wüste und den Versteinerten Wald an, östlich von Flagstaff nahe der Grenze zu Pueblo. Beide Gebiete sind erstklassige Orte zum Telesma-Sammeln, aber seitdem ein Prospektor hier im Februar Orichalkum entdeckte, wimmelt es dort nur so von Ute-Wachsoldaten. Neben den versteinerten Bäumen, seltenen Mineralien und Fossilien gibt es in dieser Gegend einige ungewöhnliche Quarz- und Kristallformationen. Passt nur auf die Basilisken auf - sie sind überall, sie sind fies und sie sind hungrig.

> Chipper

> Wenn ihr einen Ort zum Untertauchen braucht, haltet euch an die Gegend von Grand Staircase Escalante in der Nähe des Grand Canyon. Das Gebiet ist nicht nur gut geeignet für Taliskrämer, es ist ein Labyrinth aus Canyons und Tunneln, in denen man sich optimal verstecken kann. Gerüchten zufolge liegt dort noch Gold von den Conquistadoren und verlorene Schmugglerlager, wenn ihr auf solche Geschichten etwas gebt. Seid nur vorsichtig, zu welcher Fraktion euer Fremdenführer gehört.

> Jon Who

> Von diesem Ort solltet ihr euch fernhalten: das alte US Army Chemiedepot in der Nähe von Tooele (südwestlich von SLC). Hier wurde früher etwa die Hälfte des chemischen Waffenarsenals gelagert. Wir sprechen hier von Nervengasen wie GA, GB und VX und ätzenden Gasen wie Senfgas und Lewisit. Die Lagerbehälter waren undicht, daher hat man vor Ort eine Waffenverbrennungsanlage errichtet. Der Ort ist nun versiegelt und abgeriegelt, doch wer kann schon sagen, ob dort nicht noch irgendetwas von diesem Dreck vergraben ist ... und vielleicht ins Grundwasser gelangt ist. Eine Warnung: die Gegend ist mit Hintergrundstrahlung verseucht und allgemein ziemlich unheimlich und unfreundlich.

> Pike

VEREINIGTE KANADISCHE UND AMERIKANISCHE STAATEN

> Wenn irgendeine Nation in Nordamerika in den letzten Jahren ernsthafte Schäden zugefügt bekommen hat, dann die UCAS, das Land, dem anscheinend keine Pause vergönnt ist. Ich weiß, dass euch da draußen allen die Tränen der Sympathie in den Augen stehen, aber seht es nicht so schlimm. Schließlich hat die Belagerungsmentalität und Paranoia in den UCAS alle möglichen Verdienstmöglichkeiten für Shadowrunner hervorgebracht, solange man weiß, wo man danach suchen muss. Darum geht es in dieser Datei, euch zu berichten, was im selbsternannten Träger der „Fackel der Freiheit“ vorgeht, wohin man sich begeben sollte und was man tun kann, wenn man einmal dort ist. Ich habe die neuesten Fakten von unseren Experten bekommen, aber fühlt euch wie immer frei, eure Meinungen hier zu posten. Ich habe mich dafür entschieden, Seattle nicht zu erwähnen - obwohl die Stadt zu den UCAS gehört, wir haben sie ja bereits in den New Seattle-Dateien detailliert abgedeckt, schaut euch also hier nach dem Dreck um. Wir beginnen mit den Nachrichten direkt aus dem Munde des Pferdes (sozusagen), mit einigen Auszügen aus der Rede von UCAS-Präsident Kyle Haeffner zur Lage der Nation.

> Captain Chaos

- übertragen: 14.August 2062 um 18:05:33 (PST)

ZUR LAGE DER NATION

Verehrte Mitbürger, in den letzten Jahren wurde unser Land vor große Prüfungen gestellt, von der Ermordung Präsident Dunkelzahns bis zu den kürzlichen Aufständen, sowohl hier zu Hause als auch außerhalb. Den Bedrohungen für Frieden und Sicherheit zum Trotz hat unsere Einheit bestanden und wird stärker als je zuvor daraus hervorgehen. Ich stehe hier, um den Bürgern unserer großartigen Nation zu sagen, dass die Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten zusammenstehen werden, und dass wir es schaffen werden! [APPLAUS]

Zu allererst möchte ich den tapferen und unermüdlichen Mitarbeitern der medizinischen Notfalldienste unseres Landes für ihren Einsatz in Zeiten der Not danken. Mit ihrer und der Hilfe unserer Verbündeten aus der Wirtschaft haben wir im Sturm der Veränderung bestanden, den die spontan-rezessive genetische Expression über das Land gebracht hat. [APPLAUS]

Ich möchte Ihnen den Rat von Surgeon General und der Kanadisch-Amerikanischen Medizinischen Gesellschaft näherbringen, indem ich Sie bitte, Menschen, die von dieser Veränderung betroffen sind, Ihren ganzen Respekt und Sympathie entgegenzubringen. Ferner möchte ich den sogenannten „Wechselbälgern“, die von diesem Phänomen betroffen sind, versichern, dass die UCAS zu dem heiligen Wort stehen, dass in dieser Nation alle Menschen gleich geschaffen wurden. [APPLAUS]

Schließlich wird unter meiner Verwaltung das System-Identifikations-Programm fortgesetzt werden, das während meiner ersten Amtszeit begonnen wurde. Es freut mich zu berichten, dass bis zum heutigen Tag über 300.000 in den UCAS auf Probe lebende Bürger zu vollwertigen Bürgern erklärt werden konnten, mit allen Rechten und Privilegien,

UCAS auf einen Blick

Bevölkerung: 172.016.000

Menschen: 68%

Elfen: 11%

Zwerge: 6%

Orks: 7%

Trolle 7%

Andere: 1%

Pro-Kopf-Einkommen: 28.000 ¥

Geschätzte SINlose: 30%

Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 26%

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 51%

Bildung:

Weniger als zwölf Jahre: 17%

Abitur-Äquivalent: 55%

Studiumsäquivalent: 20%

Weiterführende Abschlüsse: 8%

Häufigste Sprachkenntnisse:

Englisch: 91%

Währung: UCAS-Dollar (Nuyen wird auch akzeptiert)

Wechselkurs: 1 \$ = 0,25 ¥ (1 ¥ = 4 \$)

DocWagon-Abdeckung: 80%

Garantierte Reaktionszeit: 15 Minuten

CrashCart-Abdeckung: nur Toronto

Garantierte Reaktionszeit: 5 Minuten

Nightingale-Abdeckung: nur Boston und New York

Garantierte Reaktionszeit: 10 Minuten

und sie heißen wir als produktive Mitglieder der Gesellschaft in unserer Union willkommen. [APPLAUS]

Wir schaffen neue Märkte und neue Möglichkeiten, um der Welt zu zeigen, wozu die Industrie und das Know-how der UCAS fähig sind. Unsere kürzlich geschlossenen Handelsabkommen mit Großbritannien, Quebec und Tir Tairngire werden dabei helfen, diese Länder für die Güter und Dienstleistungen zu öffnen, die hier produziert werden und neue Arbeitsplätze und neues Kapital in die Wirtschaft fließen lassen. Wir haben außerdem unsere Konzernverbündeten ermutigt, mit uns zusammenzuarbeiten, um zu beweisen, dass wir eine Nation von Arbeitern, Erbauern und leistungsstarken Menschen sind. [APPLAUS]

Unsere nationale Sicherheit bleibt stark. Die Einschreibungsrate für unsere Streitkräfte ist hoch, und sie verfügen weiterhin über das ausgezeichneteste, bestausgerüstete Personal der Welt, bereit, es sofort mit jeder Bedrohung unseres Friedens aufzunehmen. [APPLAUS] Da der Frieden bei uns gesichert ist, ist es unsere Pflicht, anderen Nationen in Freundschaft die Hand zu reichen und unseren Verbündeten in diesen schwierigen Zeiten zu helfen. Ich habe bereits Gespräche mit Japans Premierminister Kazama und Kaiser Yasuhito darüber geführt, wie wir bei der Linderung der Not und dem Wiederaufbau nach den Katastrophen helfen können, die diese Nation verwüstet haben. Vizepräsidentin Daviar leistete Hilfe beim Aushandeln eines Abkommens mit dem Drachen Ghostwalker in Denver, und wir sind bereit, unsere Hilfe auch in Kalifornien und den Native American Nations anzubieten, um bei der Sicherung von Frieden und Verständnis in ganz Nordamerika zu helfen. [APPLAUS]

Der Traum unseres Landes war niemals tot. Er hat Krieg und Seuchen überdauert, und Veränderungen in der Welt,

Zeitleiste der UCAS

- 15. Oktober 2030:** Vereinigungstag, an dem die Überreste der USA und Kanadas die UCAS gründen.
- 2032:** Als Antwort auf die Euro-Kriege ziehen die UCAS die Mehrheit ihrer Truppen aus Europa ab.
- 2034:** Die Südstaaten spalten sich von den UCAS ab und gründen die CAS. Der Vertrag von Richmond, der die Grenzen festlegt, wird unterzeichnet. Zu diesem Zeitpunkt haben die UCAS keinerlei Truppen mehr außerhalb des Landes stationiert.
- 2036:** Kalifornien trennt sich von den UCAS.
- 2038:** Hawaii trennt sich von den UCAS.
- 2055:** Chicago wird von Insektengeistern übernommen.
- 2056:** Der UCAS-Kongress erkennt Dunkelzahn als vollwertigen UCAS-Bürger an (womit er der erste Drache ist, der eine UCAS-Staatsbürgerschaft erhält). Dunkelzahn erwirbt eine Residenz auf Prince Edward Island.
- November 2056:** Präsident Thomas Steele und Vizepräsident James Booth werden mit überwältigender Mehrheit in der später so bezeichneten „langweiligsten Wahl des 21. Jahrhunderts“ wiedergewählt.
- Dezember 2056:** Die Ergebnisse der Wahl von 2056 werden aufgrund von Betrugsbeweisen für ungültig erklärt. Der Kongress erklärt die Wahlen für null und nichtig und kündigt eine Neuwahl mit einer kürzeren Wahlkampagne von weniger als acht Monaten an.
- 7. August 2057:** Dunkelzahn wird mit knappem Vorsprung zum Präsidenten der UCAS gewählt.
- 9. August 2057:** Präsident Dunkelzahn und Vizepräsident Haeffner werden ins Amt eingeschworen. In derselben Nacht wird Dunkelzahns Limousine, während er eine Amtseinführungsparty im Watergate-Hotel verlässt, von einer Explosion zerstört, der Präsident wird für tot gehalten. Über dem Ort der Explosion erscheint ein astraler Riss.
- 10. August 2057:** Kyle Haeffner wird als Präsident der UCAS vereidigt. Zwei Tage später nominiert er Dunkelzahns frühere Übersetzerin und Vertraute Nadja Daviar für das Amt des Vizepräsidenten.
- November 2057:** Die Draco Foundation öffnet ihr Hauptquartier in Washington FDC, um die Vermächtnisse aus Dunkelzahns Testament abzuhandeln.
- März 2058:** Die UCAS-Regierung lockert teilweise die Beschränkungen für bestimmte Gebiete Chicagos, gefolgt von einer Säuberung der Stadt von den Insektengeistern durch Ares Macrotechnology.
- 15. Oktober 2060:** Den Vorbereitungen zur Wahl gehen die Feierlichkeiten des dreißigsten Jahrestages der Vereinigung voraus.
- November 2060:** Präsident Haeffner und Vizepräsidentin Daviar werden mit überwältigender Mehrheit wiedergewählt.
- Januar 2061:** Präsident Haeffner wird für seine zweite Amtszeit vereidigt. Der Hype um die Rückkehr des Halleyschen Kometen beginnt.
- 24. Dezember 2061:** Der Große Drache Ghostwalker steigt aus dem Dunkelzahn-Spalt in Washington FDC. Vizepräsidentin Daviar leitet die Verhandlungen mit Ghostwalker, die nach seinem Anspruch auf die Denver Front Range Free Zone stattfinden.

die unsere Gründerväter niemals hätten vorhersehen können. Nun ist für uns die Zeit gekommen, uns nach dem Geist unserer Zeit zu richten. Nun ist für uns die Zeit gekommen, zu erwachen und den Traum unserer Nation Wirklichkeit werden zu lassen. Vielen Dank und gute Nacht. [DONNERNDER APPLAUS]

> Unnötig zu sagen, dass die Dinge in den UCAS nicht ganz so zauberhaft sind, wie Heff sie uns darstellt. Die Ostküste ist noch immer einer der größten, schmutzigsten und widerlichsten Sprawl-Landstriche der Welt. Chicago ist noch immer ein völliges Höllenloch. Die Rassengewalt ist auf dem Vormarsch und es geht mehr seltsamer Drek vor sich als man glauben kann. Dennoch kamen die UCAS im Vergleich zu anderen Staaten in ganz guter Verfassung durch den ganzen Drek. Die Frage ist nun: was machen sie als nächstes?

> Holly

> Haeffners Umfrageergebnisse sind in diesen Tagen beeindruckend positiv, dank seines Images als kühler und vertrauenswürdiger Führer in Zeiten der Not. Polit-Gurus sagen, er ist ein sicherer Kandidat für die nächste Wahl in einigen Jahren, vorausgesetzt, er vermählt es sich in der Zwischenzeit nicht allzu sehr. Vielleicht haben wir hier den ersten Präsidenten der UCAS vor uns, der drei Amtszeiten erlebt, Kids.

> Bowler

> Vielleicht sogar noch länger, Chummer. Gerüchte machen die Runde, dass Haeffner plant, so lange wie möglich im Amt zu bleiben, bevor er die Regierung gnädigerweise an Daviar abgibt. Unter der Voraussetzung, dass ihre politischen Feinde sie nicht vorher stürzen, haben sie das Potential einer wahren Dynastie, die die Zukunft der UCAS für Jahrzehnte lenken kann. Ihr könnt drauf wetten, dass die etablierten Parteien in DeeCee fast alles daran setzen werden, um dies zu verhindern.

> DC Insider

> Denkt daran, dass ein hoher Prozentsatz (etwa um die 5 Prozent) der neuen SINS, die die UCAS-Regierung ausstellt, auf dem Schwarzmarkt landet. Es gibt ein boomendes Geschäft mit gefälschten IDs und „imaginären Personen“ in den UCAS, das Runnern, die hier Geschäfte machen wollen, die ganze Sache sehr erleichtert. Das heißt die Schatten der UCAS öffnen sich wie nie zuvor und heißen uns praktisch willkommen.

> Prime Runner

> Das erinnert mich tatsächlich an etwas, das ein Chummer zu mir sagte. Er wuchs in Seattle auf, bevor er legal in die UCAS kam und er sagte immer, wie sehr Seattle doch von allem abgeschnitten sei. Man hatte dort lange Zeit das Gefühl einer „Pionierstadt“, da die Stadt so sehr vom Rest der UCAS isoliert ist. Man hörte immer, wie seltsam und merkwürdig Seattle war, mitten im Territorium der Ureinwohner und so

nahe am Elfenland gelegen. Als ich zum ersten Mal von Boston nach Seattle kam, verstand ich, was sie meinten. Der Plex war auf jeden Fall in puncto soziale Trends, Mode, Musik usw. auf dem Laufenden, ein echter Schmelztiegel für alle möglichen Leute. Seit '57 sind die ganzen UCAS immer mehr wie Seattle geworden: wilder, offener, mehr Metamenschen waren zu sehen (und sogar Nicht-Menschen) und es gab mehr Akzeptanz für Magie und die Erwahten. Es scheint so, als ob das Land endlich das 20. Jahrhundert loslassen und sich ins 21. Jahrhundert begeben würde. Es wird interessant zu sehen, was das bedeutet, für die UCAS und für den Rest der Welt.

> Talon

LAND DER FREIEN, HEIMAT DER TAPFEREN

von Prof

Gewiss sieht es so aus, als seien die UCAS im Aufwind, trotz (oder vielleicht gerade wegen) der kürzlichen Ereignisse. Dies soll eine kurze Zusammenfassung für diejenigen unter euch sein, die aus anderen Nationen stammen oder die keinen Unterricht in grundlegender Staatskunde erhalten haben (oder damals nicht aufgepasst haben). Willkommen in den Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten, hoffentlich lebt ihr solange, um die Erfahrung zu genießen.

Die UCAS-Regierung

Wir, das Volk der Vereinigten Staaten von Amerika und des Dominions Kanada, setzen und weihen hiermit, um eine vollkommenere Union zu begründen, Gerechtigkeit zu errichten, den Landfrieden zu erneuern, für eine gemeinsame Verteidigung zu sorgen, das Allgemeinwohl zu fördern und den Segen der Freiheit und Sicherheit für uns und unsere Nachkommen zu erwerben, trotz aller Feinde von innen und außen und der Mühe unserer beider Nationen diese Verfassung für die Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten.

Das ist die Präambel der UCAS-Verfassung, dem Dokument, das die Nation wahr werden ließ und das sie noch immer regiert. Sie wurde geboren aus den geschundenen Überresten zweier einst großer Nationen, die von einer Kombination aus der Magie der amerikanischen Ureinwohner und der Ausbeutung der Konzerne in die Knie gezwungen wurden. Es überrascht kaum, dass die Verfassung und die Regierung der UCAS sich in einigen wichtigen Aspekten von denen ihrer Vorgänger unterscheiden.

Die Verfassung der UCAS basiert auf der Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika. Die meisten der späteren Zusätze der US-Verfassung wurden in das ursprüngliche UCAS-Dokument eingegliedert, mit einer Bill of Rights, die derjenigen der US-Verfassung ähnlich ist. Die UCAS-Verfassung bestimmt die Organisation und Funktion der UCAS-Bundesregierung.

Der Präsident und der Vizepräsident werden durch eine einfache Mehrheits einer Volksabstimmung auf vier Jahre gewählt (die UCAS kennen keine Wahlmänner). Es gibt keine Begrenzung bezüglich der Anzahl der Amtszeiten, die ein Präsident ausüben darf.

> Die Wahlen in den UCAS werden wie in den meisten fortschrittlichen Ländern elektronisch über die Matrix durchgeführt (das sogenannte „Remote-Vote“-System). Ursprünglich als ultimativer Ausdruck der Demokratie

angepriesen, ist das Remote-Vote-System über die letzten 30 Jahre mehrmals in Frage gestellt worden, zuletzt in der Wahl '56, als nachgewiesen wurde, dass die Wahlergebnisse manipuliert wurden, was in den Neuwahlen resultierte, wobei Dunkelzahn zum Präsidenten gewählt wurde. Seitdem hat die Bundesregierung vermutlich neue Schutz- und Kontrollmechanismen hinzugefügt, um sicherzustellen, dass die Wahlen unangetastet bleiben.

> Brother Data

> Natürlich gibt es jede Menge anderer Manipulationen im Wahlsystem der UCAS, von denen nicht die geringste die ist, dass man eine SIN besitzen muss, um wählen zu können. Stimmen können auch mittels cleverer politischer Werbung oder direkter Manipulation „gekauft“ werden, wie in dem Skandal vor einigen Jahren, als unterschwellige Botschaften in neuen SimSinn-Produkten mit Senator Hammonds Wiederwahlkampagne in Verbindung gebracht wurden, oder durch den Gebrauch von „toten Wählern“, Stimmen, die unter deaktivierten SIN registriert wurden. Ihr könnt euch sicher sein, dass jegliche neue Schutzmaßnahmen nur solange effektiv sein werden, bis jemand es schafft, sie zu umgehen.

> TomTom

Die Gesetzgebung der UCAS besteht aus einem Senat und einem Repräsentantenhaus, ganz ähnlich wie in den alten Vereinigten Staaten. Jeder Staat der Union (einschließlich Seattle) wählt zwei Senatoren auf sechs Jahre. Repräsentanten sind vier Jahre im Amt und werden aus Bezirken von annähernd 500.000 Bürgern ausgewählt (alle zehn Jahre nach einer Volkszählung neu aufgestellt und regelmäßig umgemodelt, um sie an die Bedürfnisse der Regierung anzupassen). Es gibt keine Beschränkung, wie oft ein Senator oder Repräsentant im Amt sein darf.

Die Judikative der UCAS ist in ihrer Struktur praktisch identisch mit dem Obersten Gerichtshof der alten USA, und Entscheidungen des Obersten Gerichtshofes werden als bindende Präzedenzfälle im UCAS-Recht betrachtet. Richter des Obersten Gerichtshofes werden vom Präsidenten ernannt und vom Kongress bestätigt. Sie sind lebenslang im Amt oder solange, bis sie sich zum Rücktritt entscheiden (und mit der modernen Medizin werden solche Amtszeiten immer länger).

Die Verfassung der UCAS erlaubt es der Bundesregierung in Zeiten von Krieg, Aufständen oder nationalen Notstandes jedes beliebige Bürgerrecht außer Kraft zu setzen (wie von der Exekutive und Legislative festgesetzt). Im Laufe der Geschichte des Landes befanden sich manche Gebiete (wie z.B. Chicago) jahrelang im „Notstand“.

> Das heißt genau das, was ihr glaubt, Leute. Die UCAS-Regierung kann jedermanns bürgerliche und gesetzliche Rechte willkürlich aussetzen und das tun sie mehr als gerne, wenn es die Situation erfordert. Die Nation nimmt ihre Sicherheit sehr ernst und Verräter und potentielle Terroristen werden oft einfach an die Wand gestellt und erschossen. Und in welche Kategorie fallen Shadowrunner für gewöhnlich?

> Legal Eagle

Gemäß der UCAS-Verfassung gilt die Bill of Rights für alle Bürger des Landes. Ein Bürger ist definiert als jemand, der eine Systemidentifikationsnummer (SIN) besitzt. Diejenigen ohne SIN sind „Bürger auf Probe“ mit sehr beschränkten

Bürgerrechten. Bürger auf Probe dürfen nicht wählen, sind bei Geschworenenprozessen nicht zugelassen und haben keinen Zugang zu Regierungsprogrammen jeglicher Art (unter anderem). Andere fühlende Wesen als *Homo sapiens* sind nur zur Staatsbürgerschaft auf Probe zugelassen und können nur durch einen Beschluss des Kongresses die volle Staatsbürgerschaft (und eine SIN) erhalten.

Die Verfassung der UCAS erkennt außerdem offiziell das „Vertragsrecht“ an, besonders auf dem Gebiet der Arbeitsverträge zwischen Konzernen und ihren Angestellten. Sie erkennt das Recht eines Konzerns an, rechtliche Schritte über den Konzerngerichtshof gegen Angestellte einzuleiten, die gegen ihren Arbeitsvertrag verstoßen. Grundsätzlich bedeutet das, dass die UCAS einen Auslieferungsvertrag mit extraterritorialen Konzernen haben, was ihren Angestellten einen gewissen Grad diplomatischer Immunität verleiht und Vorkehrungen für die Übergabe „krimineller“ (d.h. entflohener) Angestellter zurück an ihren Arbeitgeber trifft.

> Das UCAS-Vertragsrecht hat außerdem Eheschließung und Scheidung im Lande völlig säkularisiert. Die Ehe wird einfach als eine Sonderform des Vertrages betrachtet, in den man eintritt und aus dem man ebenso wieder austreten kann. Das heißt, die Leute können weitgehend ihre eigenen Eheverträge aufsetzen, obwohl es auch viele Standardverträge gibt. Auf diese Weise wurden auch still und heimlich gleichgeschlechtliche Ehen und Ehen mit mehreren Partnern technisch gesehen legal. Konservative Gruppen versuchen fortwährend, das Gesetz abzuändern, doch sie haben es noch nie geschafft, einen Zusatz zu verfassen, der genügend Stimmen bekommen hätte.

> Deiter

Gesetzesvollstreckung

Der Großteil der Gesetzesvollstreckung in den UCAS wird von den einzelnen Bundesstaaten durch kontraktgebundene Sicherheitsfirmen wie Lone Star und Knight Errant übernommen. Die Bundesregierung behält die Rechtsprechung über bestimmte Verbrechen, wie z.B.

- Verbrechen, die in Gebieten unter direkter Kontrolle der Bundesregierung verübt wurden (einschließlich solcher, in denen das Kriebsrecht oder ein staatlich erklärter Notstand gilt).
- Verbrechen, die eine internationale Verschwörung, Flüge über Staatsgrenzen oder die Rechtsprechung mehrerer Sicherheitsanbieter beinhalten
- Entführung
- Terrorismus
- Matrixverbrechen
- Verbrechen, an denen Ausländer beteiligt sind (einschließlich Angestellter extraterritorialer Konzerne)
- Verbrechen, die Beschlüsse des Kongresses verletzen

Das UCAS-Justizministerium koordiniert die Gesetzesvollstreckung der Bundesgesetze. Seine Hauptagentur der Gesetzesvollstreckung ist das Federal Bureau of Investigation (FBI), zusammen mit dem Geheimdienst und den UCAS Marshals. In den letzten Jahren wurden Budget und Training sowohl des FBI als auch des Geheimdienstes erhöht.

> Ein Großteil davon wurde dafür verwendet, mehr Erwachtes Personal einzustellen und für den Rest erstklassige Cyber-

und Bioware bereitzustellen. FBI-Magier stehen in dem Ruf, besonders gut in forensischer Magie trainiert zu sein.

> Dominic

Ein weiteres Gebiet, auf dem sich die UCAS-Behörden besonders engagieren, ist der Transport und Verkauf kontrollierter Materialien (mit anderen Worten, der Schmuggel). Schmuggler einzubuchten ist der Job des FBI. Die Feds nehmen den Schmuggel ziemlich ernst, obwohl es auch darauf ankommt, was geschmuggelt wird und wo.

Die UCAS haben für bestimmte Verbrechen die Todesstrafe behalten:

- Geplanter oder Mord ersten Grades (darunter auch jeder Mord, bei dem Magie benutzt wurde)
- Mord in Tateinheit mit anderen Straftaten (jeder Mord, der im Verlauf von anderen Straftaten verübt wurde)
- Mord an einem Sicherheits- oder Militäroffizier im Dienst
- Landesverrat gegen die UCAS
- Vergewaltigung oder Entführung mit Todesfolge oder schwerer Körperverletzung

Wirtschaft

Die UCAS-Wirtschaft basiert auf dem Dollar, der überall einen Wechselkurs von vier bis sechs Dollar pro Nuyen hat, was von den Bewegungen des Aktienmarkts, dem Wochentag und wahrscheinlich auch vom Stand der Sterne abhängt. Es gibt einen lebhaften (aber riskanten) Handel mit der UCAS-Währung auf den Welt-Finanzmärkten.

Die UCAS sind eine der technisch weitentwickeltesten Nationen der Erde mit weitreichenden Fertigungsressourcen, doch das Land ist recht arm an Rohstoffen. Das Land hat die meisten seiner natürlichen Rohstoffe schon seit langem erschlossen. Recycling wird in den UCAS fast wie eine Religion behandelt, doch für den Rohstoffbedarf des Landes spielt es kaum eine Rolle, daher müssen sich die UCAS massiv auf den Import von Rohmaterialien stützen. Die UCAS-Regierung hat die Vorschriften für Fusionskraftwerke immer weiter gelockert, um für den fast gleichbleibenden Energiebedarf der großen Metroplexe zu sorgen.

> Diese lockeren Umweltvorschriften machen die UCAS zu einem Zufluchtsort für die schlimmsten Verschmutzer der Welt. Megakonzerne sind froh, Anlagen in den UCAS anzusiedeln, um daraus den Vorteil zu ziehen und tonnenweise gefährliche Gifte in Luft und Wasser zu pumpen. Es verwundert kaum, dass dermaßen große Landstriche der Metroplexe des Landes verseucht sind und langsam absterben, oder dass Krebs, Fruchtschädigungen und andere durch Gift verursachte Störungen ansteigen. Der Grund für den Ruf der UCAS als erwachtenfeindlicher Ort besteht teilweise darin, dass die Erwachten es hier einfach nicht aushalten.

> Jesse

FEDERAL DISTRICT OF COLUMBIA

von DC Insider

Washington, der Federal District of Columbia, auch bekannt als der DeeCee Sprawl, ist der Sitz der UCAS-Regierung und das Zentrum der meisten dreckigen Geschäfte des Landes. Die UCAS-Politik gleicht einem wahren Haifischbecken, und die UCAS-Politiker sind stolz auf ihre Fähigkeit, oben zu schwimmen, koste es, was es

wolle. Die Jagd fiel unter den politischen Haien in letzter Zeit jedoch ziemlich mager aus, deshalb könnte jeden Moment ein Futterkampf ausbrechen.

Für diejenigen unter euch, die sich in der Gegend nicht auskennen, DeeCee umfasst den Sprawl in und rund um Maryland und North Virginia in den UCAS. Das Zentrum ist der Potomac River, an dem auch das Herz des Sprawls, das Kapitol selbst liegt. North Virginia wurde durch den Vertrag von Richmond an die UCAS abgetreten, der die Grenze zu den Konföderierten Amerikanischen Staaten festlegt. Natürlich waren die UCAS nicht allzu begeistert von der Vorstellung, ihre Hauptstadt nur einen Steinwurf entfernt von einer potentiell feindlichen Macht zu haben, deshalb schuf der Vertrag eine „Pufferzone“, indem Virginia in zwei Staaten geteilt wurde. North Virginia trat der Union bei, Virginia blieb bei der CAS. Von Zeit zu Zeit gibt es Aufruhr in der CAS, um North Virginia „zurückzufordern“, doch daraus ist bisher nichts geworden.

> Atlanta benutzt North Virginia hin und wieder als Streitthema, um auf den UCAS herumzuhacken, und es gab ein paar Terrorzwischenfälle (gegen die die UCAS Feds hart vorgingen). Davon abgesehen hat Insider Recht. North Virginia hat keine allzu große Bedeutung.

> FedPol

Das politische Spiel

Man sagt, in DeeCee wird nur ein einziges Spiel gespielt, das Spiel der Machtpolitik. Heutzutage ist es interessanter als je zuvor, da man ohne Scorecard die Mitspieler gar nicht kennt. Der größte Unterschied zwischen der UCAS-Politik und dem Spiel, so wie es in den alten USA gespielt wurde, ist die Anzahl der Mitspieler. Vor dem Geistertanzkrieg und der Union hatten zwei politische Parteien den Kuchen unter sich aufgeteilt: die Demokraten und die Republikaner. Es gab einige „Randparteien“, doch sie schafften es nicht, eine dritte Kraft zu bilden, selbst wenn sie sich alle zusammengetan hätten.

Heutzutage gibt es nicht weniger als sechs bedeutende politische Parteien, dazu ein paar Dutzend kleinere Parteien, die oftmals mit den großen Jungs verbündet sind, oder einfach „Randgruppen“ für Leute, die für eine Mitgliedskarte einfach ihre Stimme wegwerfen wollen. Ironischerweise kann keine dieser Parteien für sich beanspruchen, der Obermacker in DeeCee zu sein. Die Zersplitterung des alten Zwei-Parteien-Systems ließ niemandem die Kontrolle über den Kongress; Bündnisse verschieben sich wie der Wind, davon abhängig, welches Thema gerade verhandelt wird. Schlimmer noch, Präsident Dunkelzahn bewarb sich als Unabhängiger um das Amt und der gegenwärtige Präsident Haeffner hält Distanz zu allen etablierten Parteien und beansprucht für keine von ihnen die Mitgliedschaft. Er benutzt seinen Status als „Außenseiter“, um dem Volk klarzumachen, dass er nicht im selben politischen Morast steckt, wie die Bosse auf dem Capitol Hill (selbst wenn er darin bis zu seiner fliehenden Stirn wadet).

> Tatsächlich gibt es eine wachsende Fraktion unabhängiger Wähler, die sich um Präsident Haeffner scharen und die von manchen nur „Die Draco Partei“ genannt haben, was sich auf den verstorbenen Präsidenten Dunkelzahn und die Draco Foundation (die von VP Daviar geleitet wird und von der man annimmt, dass sie mit der gegenwärtigen Verwaltung

verbündet ist) bezieht. Es bleibt abzuwarten, wie sehr diese Bewegung wachsen wird und wie viele Leute sie von den anderen Parteien abziehen wird.

> Cam

All dies bedeutet, dass die Politicos in DeeCee hungrig und immer auf der Suche nach Gelegenheiten sind, weiterzukommen, vorzugsweise, indem sie über die Leichen ihrer Konkurrenten steigen. Wer sind nun die Großen Jungs? Ich bin froh, dass ihr fragt.

Die Erzkonservativen

Manche Leute gönnen sich einfach keine Pause. Das sind für euch die Erzkonservativen. Sie haben sich Dingen gewidmet wie „traditionelle Werte“, harte Arbeit und die guten alten Zeiten, als man Leute, die anders waren als man selbst, nicht nebenan einziehen ließ, ohne ein brennendes Kreuz als Willkommensgruß aufzustellen. Bestenfalls sind sie fiskal und sozial konservativ, schlimmstenfalls religiöse Fanatiker mit Schaum vor dem Mund und Verbindungen zu Gruppen wie der Human Nation und dem Humanis Policlub. Sie würden gerne in die 50er zurückkehren (nicht die 2050er, sondern die 1950er) und damit in eine saubere, homogene, weiße, christliche, menschliche, von Männern beherrschte Nation. Sie sind nicht sehr zahlreich, doch sie verfügen über eine Menge Einfluss und Geld und sind auch bereit, dies einzusetzen.

Demokratische Partei

Die Demokraten haben in den letzten Jahrzehnten eine Menge Boden verloren. Sie haben versucht, dies auszugleichen, indem sie einige der radikaleren und liberaleren Fraktionen angenommen haben, besonders die Grünen, die sie schon vor Jahren absorbiert haben. Demokraten unterstützen noch immer gerne soziale Programme, eine aktive Regierung und bekämpfen Probleme mit Geld, bis sie verschwinden (oder zumindest bis die Medien aufhören, davon zu reden). Außerdem unterstützen sie Dinge wie Umweltinitiativen (solange sie nicht zu radikal oder unbequem sind) und die Rechte der Metamenschen. Vor kurzem sind sie auch für die gleiche Behandlung von Wechselbälgern eingetreten.

Liberaler Partei

Obwohl die Liberalen an Mitgliedern und politischer Macht zugenommen haben (es gibt einige liberale Senatoren und Repräsentanten), haben sie noch immer keinen bedeutenden Einfluss, da die Stücke vom politischen Kuchen immer kleiner werden. Sie sind so dermaßen gegen die Regierung, wie eine politische Partei nur sein kann und wollen die Größe und den Einfluss der Regierung begrenzen. Ein Großteil ihres Rückhalts stammt aus Konzerninteressen, die ebenso gern die Macht der Regierung beschränken würden, jedoch aus anderen Gründen.

New Century Partei

Die New Century Partei wetteifert mit den Demokraten um den Titel „Granola Partei“ (diejenige mit den meisten Fröchtchen, Nüssen und Flocken). Sie ist außerdem die jüngste der großen Parteien und wurde erst vor weniger als zehn Jahren gegründet, als einige unzufriedene Technokraten und Demokraten sich mit einigen Randgruppen zusammenschlossen. Eine treibende Kraft der New Century Partei sind die Illuminates of the New Dawn (IOND), eine

hermetische initiatorische Gruppe mit Sitz in DeeCee. Die zweifache Präsidentschaftskandidatin Rozilyn Hernandez ist weiterhin Parteisprecherin und Visionärin.

Republikanische Partei

Die Republikaner sind irgendwie weich geworden, da viele ihrer fanatischeren und eifrigen Mitglieder austraten, um die Erzkonservative Partei zu gründen. Das große Ziel der Partei ist heutzutage die staatliche Verantwortung und der Kniefall vor Konzerninteressen, obwohl Republikaner auch gerne von Zeit zu Zeit „Wiedervereinigung Nordamerikas!“ auf ihre Flaggen schreiben, um zu sehen, wer davor salutiert. Die Partei-Gurus hätten nichts lieber als dass die UCAS alle Gebiete, die die Vereinigten Staaten und Kanada in den letzten fünfzig Jahren verloren haben, zurückforderten, wo nun „Emporkömmlinge“ wie die NAN, die CAS oder diese hochmütigen Elfen sitzen. Kalifornien ist eines ihrer Lieblingsthemen, besonders seitdem es aussieht, als ob andere Staaten anfangen, den Freistaat unter sich aufzuteilen.

Technokratische Partei

Die Technokraten begannen mit einer Vision und verließen diesen Pfad bald, nachdem sie eine anerkannte Partei wurden. Ihre Basis hat sich traditionell auf den „Fortschritt“ konzentriert, für gewöhnlich durch technologische Innovation und soziales Engagement. Schon oft haben sie eine kaum verhüllte Politik der Unterstützung für die Konzerne gepflegt, indem sie vermittelten, dass die Megakonzerne bei der Verbesserung der Welt helfen könnten, wenn wir ihnen nur geben, wonach sie verlangen. Es überrascht nicht, dass die Technokratische Partei viele Konzernmanager und Execs anspricht und großzügige Spenden aus dem Konzernsektor erhält.

Schatten in DeeCee

Also, was gibt es für einen Shadowrunner in DeeCee zu tun? Eine Menge, wie ihr vermuten werdet. Das große Geschäft in FDC sind nicht die Konzerne (zumindest nicht direkt), sondern die Politik. Das wertvollste Gut hier ist Information. Jeder spioniert jeden aus und versucht den Drek auszugraben, den man braucht, um sich selbst in eine bessere Position zu manövrieren. Die politischen Parteien spionieren sich gegenseitig aus. Die bedeutenden Politiker versuchen sich gegenseitig zu erpressen oder zu ruinieren. Jeder will ein Stück vom Präsidenten und Vizepräsidenten (die sich bis jetzt als völlig kugelsicher erwiesen haben). Dann gibt es da noch die ausländischen Botschafter, die Informationen für ihre Leute zu Hause sammeln. Es gibt die Konzerne, die darauf spekulieren, dass ihre Interessen auf dem Capitol Hill Gehör finden, und Familien aus dem organisierten Verbrechen, die die Feds für ihren Anteil an der Action aus ihren Geschäften heraushalten wollen oder nur belastendes Videomaterial zurückhalten.

Tatsächlich ist es der schwerste Teil des Shadowrunning in DeeCee, immer den Überblick zu behalten und zu wissen, wer wofür bereit ist zu bezahlen. Ich kenne mehr als ein paar Runner, die die Initiative ergreifen und auf eigene Faust nach Daten jagen, in der Hoffnung, sie an den Meistbietenden zu verkaufen. Natürlich ist die Sicherheit in DeeCee auf einem ultra-paranoiden Level, einfach deshalb, weil jeder Geheimnisse zu verbergen hat.

> Sonstige Geschäfte in und um DeeCee umfassen Schmuggel (wovon das meiste durch North Virginia kommt) und verschiedene zielgerichtete Jobs wie Extraktionen, Entführung und hin und wieder ein Attentat, obwohl so etwas selten vorkommt und man dafür einen sehr hohen Preis zahlt.

> Prime Runner

Hot Spots

Es gibt viele Orte in DeeCee, die man sich anschauen sollte, viel zu viele, um sie hier alle aufzuführen. Es gibt außerdem viel zu sehen und zu tun, wenn man sich für Geschichte oder Sehenswürdigkeiten interessiert. Vorausgesetzt jedoch, ihr seid im Plex, um Geld zu verdienen, dann solltet ihr euch einige Orte auf jeden Fall merken.

Da wären zunächst mal die verschiedenen Regierungsämter. Mein Rat dazu, bleibt verdammt noch mal weg davon, wenn man euch nicht einen *Haufen* Creds dafür zahlt. Der Geheimdienst und das FBI nehmen ihre Aufgabe, Orte wie Capitol Hill und das Weiße Haus zu beschützen, sehr ernst und schießen zuerst und untersuchen dann die Leichen. Die Sicherheit ist auf dem höchsten Level. Wenn ihr ein politisches Ziel habt, legt euch nicht mit denen an.

Die Grand Lodge der Illuminates of the New Dawn befindet sich in DeeCee, in Foggy Bottom, nicht weit von der Georgetown Universität. Da sich hier die Heimat des wahrscheinlich mächtigsten magischen Ordens der UCAS (und vielleicht der Welt) befindet, hört man immer wieder Gerüchte über magische Vorfälle hier.

Ferner hat auch die Draco Foundation ihr Hauptquartier in DeeCee, in einem bescheidenen Bürogebäude. Lasst euch von dem Anblick nicht täuschen, ihre Sicherheit ist Spitze und vielleicht haben sie sogar mehr magische Tricks als die IOND da drin. Ich kenne viele Leute in DeeCee, die für einen Blick dort hinein eine Menge Geld zahlen würden.

In der Nähe des Watergate Hotels befindet sich der Sicherheitsbunker, der um das herum gebaut wurde, was man den Dunkelzahn-Spalt (oder einfach den Spalt) nennt, eine Art Loch im Astralraum, das erschien, als dort die Limousine des Ersten Wurms explodierte. Seitdem Ghostwalker aufgetaucht ist, studieren die Regierungsmagier den Spalt rund um die Uhr. Was sie herausgefunden haben? Nun, da seid ihr nicht die einzigen, die das wissen wollen.

DER NORDOST-KORRIDOR

von Talon

Was man den Nordost-Korridor oder die Nordöstliche Metroplex-Achse (Northeastern Metroplex Axis, NEMA) nennt, bildet das Herz der technologischen und finanziellen Ressourcen der UCAS. Es ist außerdem die älteste und am dichtesten bevölkerte Gegend der UCAS, im Prinzip ein gewaltiger Sprawl von Boston bis nach Philadelphia, was bedeutet, dass diese Gegend einen immensen Einfluss auf die Staatspolitik hat. Mit anderen Worten, der Nordosten ist der Ort des Geschehens in den UCAS, besonders dann, wenn man ein Shadowrunner ist.

Boston

Ah, Boston. Was soll ich über meine Heimatstadt erzählen? Tja, sie ist mindestens ebenso abgefahren wie der Rest der UCAS, wenn nicht noch mehr.

Boston ist das Zentrum der High-Tech-Industrie, besonders für hochmodernes Zeug wie Cyberware, Biotech und Matrixtechnologie. Es gibt in Boston mehr High-Tech-Konzerne pro Quadratkilometer als irgendwo sonst in den UCAS, und der Wettbewerb ist hart, immer die neuesten und besten Sachen zu haben, um sie schneller als die Konkurrenz zu vermarkten. Hier wetteifern außerdem viele Konzerne um die Talente, die von Schulen wie dem MIT&T kommen. Man findet hier viel Arbeit mit Extraktionen, Datendiebstählen und anderen Dingen, die Konzernforschung so mit sich bringt.

Boston ist außerdem die Heimat der East Coast Aktienbörse (ECSE), dem Hauptfinanzmarkt der UCAS. Das bedeutet Gigapulse wertvoller Daten, Insiderhandel, Aktienmanipulation und Versuche, Damien Knights Nanosekunden-Buyout von Ares Macrotech nachzuahmen. Die ECSE selbst besitzt die beste Sicherheit, die man für viel Geld kaufen kann, doch es gibt auch genügend Broker und andere Schlipse, die im Plex arbeiten und für Runner wertvolle Ziele abgeben.

Dann gibt es wiederum Schulen wie das MIT&T, das im Bereich Technologie und Thaumaturgie führend ist (denn dafür stehen schließlich die Ts). Die Sicherheit wurde nach einem kürzlichen Zwischenfall erhöht, bei dem einige Materialien aus der Thaumaturgischen Abteilung verschwanden, Materialien, die vom Dunkelzahn Institut geliehen waren. Das DIMF oder Dunkelzahn Institut für Magische Forschung ist die andere große Kraft in den magischen Kreisen im Plex, gesponsert von Big Ds Testament, um reine magische Forschung durchzuführen, beneidet von vielen Forschungsabteilungen der Konzerne.

> Der Rest der Erwahten Gemeinde Bostons konzentriert sich auf Salem, den nördlichen Ausläufer des Plex. Das Gebiet besitzt eine große neopaganistische und Hexenpopulation und den Ruf, ein mehr „holistisches“ Training in den Künsten zu bieten als Schulen wie das MIT&T.

> Wanda

Boston verkräftete das Vorbeiziehen des Kometen im Großen und Ganzen ziemlich gut, nur Knight Errant musste einige Aufstände im Zusammenhang mit SURGE niederwerfen und sich um ein paar Zombies hier und da kümmern. Obwohl die Straßen etwas seltsamer und jeder ein bisschen paranoider geworden ist, geht das Leben im Hub an sich weiter.

> Eine Entwicklung, die Talon hier nicht erwähnt, ist, dass eine wichtige Figur in den Bostoner Schatten, eine Schieberin namens „Mama“ vor Kurzem verschwunden ist und ein Machtvakuum zurückließ. Klingt als gäbe es Platz für den Aufstieg ehrgeiziger Schattentypen in dieser Gegend. Ich fürchte, da wird der Wettbewerb ziemlich hart.

> Nightside

New York City

New York ist nicht mehr das, was es einmal war, aber der Rotten Apple ist noch immer der Spielplatz der Megakons. Das heißt, es ist ein Ort, wo Shadowrunner immer Arbeit finden können, vorausgesetzt man ist nicht zu wählerisch darin, welche Art von Arbeit man will.

New York hat sich nie ganz von dem Tiefschlaf erholt, den es 2005 einstecken musste, als ein Erdbeben das Gebiet größtenteils einebnete und damit eines der größten Katastrophengebiete der Geschichte schuf. Die

US-Regierung bekam schließlich viel Hilfe von seiten der Megakons beim Wiederaufbau von New York City, und je mehr die Kons wieder aufbauten, umso mehr übernahmen sie. Während die USA von Kleinigkeiten wie dem Erwachen, dem Geistertanzkrieg und der Auflösung des Landes und der Gründung der UCAS abgelenkt waren, kauften die Kons New York City Stück für Stück auf, bis ihnen alles gehörte. Zu dem Zeitpunkt gab es nichts, was die UCAS-Regierung noch tun konnte. New York war und ist eine Konzernstadt, in Besitz und Betrieb.

Die Kons bauten Manhattan höher, stärker und widerwärtiger als je zuvor wieder auf, gewaltige Wolkenkratzer und Arkologien verdunkeln die Sonne in den engen Steinschluchten dazwischen. Sie stockten außerdem die Sicherheit auf, da sie nicht wollten, dass jemand in ihrem neuen Sandkasten Ärger machte. Zusätzlich zu der SIN, die von allen UCAS-Bürgern verlangt wird, muss jeder, der Manhattan betritt oder verlässt, eine spezielle Passkarte bei sich haben, die vom Metroplex ausgestellt wird mit persönlichen Daten bespielt wird. Die Karten haben verschiedene Farbcodes, die davon abhängen, ob man Einwohner, Arbeiter, Besucher usw. ist. Es gibt sogar spezielle schwarze Karten für verurteilte Verbrecher und Ex-Konzernleute (so erkennen sie immer die „schwarzen Schafe“). Die Karten werden mit einer zentralen Datenbank verglichen, wenn man den Bezirk betritt und verlässt, wenn man etwas kauft, wenn man in eines der exklusiveren Viertel im Plex hineinmöchte oder wenn man von der Polizei nach dem Pass gefragt wird. Wie ihr schon vermutet, sind gefälschte Pässe ein großes (und teures) Geschäft im Big Apple.

> Auch ein lebenswichtiges Geschäft. Macht nicht den Fehler zu denken, ihr könntet einfach nach NYC kommen und ohne Pass dort herumlaufen. Wenn ihr schon glaubt, ein Leben ohne SIN sei schlimm - wird man ohne Pass dort erwischt, wird man nicht nur automatisch als Verbrecher markiert, sondern die Cops haben grundsätzlich auch das Recht, einen nach eigenem Ermessen abzuservieren, da man technisch gesehen gar nicht existiert. Es ist, als sei die ganze Stadt eine Konzern-Nullzone. Wenn du dort nicht hingehörst, bist du nur totes Fleisch.

> Eddy

Obwohl die Stadt noch immer einen Bürgermeister und einen Stadtrat besitzt, sind die wahren Machthaber die Mitglieder des Manhattan Inc. Konsortiums, einer Holdingfirma, die mehreren Megakons gehört. Das Konsortium hält seine Mitglieder aus Sicherheitsgründen geheim, aber gerüchteweise ist jeder große Konzern Mitglied. Alles, was allgemein bekannt ist, ist, dass es dreizehn Vorstandssitze gibt und dass ein Kon durch einen einstimmigen Beschluss der anderen zwölf herausgewählt werden kann. Dies war bisher mindestens zweimal der Fall, einmal bei Mitsuhamma und erst kürzlich bei Fuchi (ersetzt durch Novatech).

> Kämpfe um Konsortiumssitze sind für gewöhnlich unschön, aber kommen nicht allzu oft vor. Ich habe gehört, MCT kämpft noch immer darum, seinen Sitz im Vorstand zurückzuerobern und dass auch Renraku auf einen scharf ist. Es geht außerdem das Gerücht um, Aztechnology könnte herausgeworfen werden, doch dafür habe ich noch keinerlei Bestätigung.

> Gopher

Die Schatten von New York sind lang und tief, und da so viele Megakons an einem Ort versammelt sind, gibt es Arbeit für jeden. Streitigkeiten resultieren aktuellen Konflikten wie dem zwischen Renraku und Novatech um alte Fuchi-Ressourcen und neue Forschungsentwicklungen (wovon einiges auf dem Drek basiert, den Renraku aus seiner Seattler Arkologie geborgen hat). Selbst die Cops greifen in das Spiel ein. Es gibt eine langwährende Rivalität zwischen den drei (ja, drei) Sicherheitskontraktinhabern in NYC: Knight Errant, Winter Systems und NYPD Inc. Sie buhlen um die Gunst des Konsortiums und versuchen sich gegenseitig so oft wie möglich eins auszuwischen.

> Hauptsächlich aufgrund einer Klausel in ihren Kontrakten, die besagt, dass das Konsortium eine der Firmen aufgeben wird, wenn Beweise für Vergehen ans Tageslicht kommen. Deshalb versuchen die Sicherheitskons stets, Drek über ihre Konkurrenten auszugraben oder sich gegenseitig etwas anzuhängen, auf dass das Konsortium den Missetäter bestrafe. Natürlich bringen die Kons dann eine neue dritte Sicherheitsfirma ins Spiel und das Ganze beginnt von vorne. Das heißt, auch auswärtige Sicherheitskons sähen es gerne, wenn einer der drei fallengelassen wird, um selbst eine Chance zu bekommen. Im Moment höre ich gerade, dass Lone Star auf den Platz von Winter Systems aus ist.

> Tin Star

Prince Edward Island

PEI (wie manche sie nennen) kam erst dadurch auf die Landkarte, dass Dunkelzahn dort eine Residenz errichtete, um die UCAS-Staatsbürgerschaft zu bekommen und schließlich für das Präsidentenamt zu kandidieren. Ich überlasse es euch zu entscheiden, wie weit der Drache seine Pläne bereits ausgearbeitet hatte. Es genügt zu sagen, dass sein ehemaliges Anwesen auf Prince Edward Island nach seinem Tod einige Aufmerksamkeit in DeeCee auf sich zog.

Der Ort endete schließlich als Hauptquartier des Kinder des Drachen, ein irgendwie komischer New Age Kult, der Dunkelzahn als Avatar des „Großen Drachengeistes“ verehrt, von dem sie glauben, dass er die Menschheit in ein neues Goldenes Zeitalter von Verständnis und Erleuchtung oder ähnlichem Drek führen werde. Das interessante an den Kindern, abgesehen davon, dass sie wahrscheinlich einige Spielzeuge des Drachen in ihrem Lager auf PEI haben, ist, dass sie in dem Ruf stehen, das magische Potential in den Menschen zu erwecken. Ihr Anführer David Dragonson behauptet, er habe seine magischen Fähigkeiten erhalten, nachdem er am Dunkelzahn-Spalt in DeeCee meditiert und „mit dem Großen Drachengeist gesprochen“ habe. Ich weiß nicht, ob das wahr ist oder nicht, doch es gibt mehr als ein paar Leute, die die Kinder und Dragonson im Besonderen überwachen wollen, deshalb weiß ich, das es etwas in und um Prince Edward Island zu tun gibt.

> Die Kinder heuern ebenfalls hin und wieder Shadowrunner an, normalerweise, um ein „Relikt“ Dunkelzahns zu erwerben, das sie auf legale Weise nicht in die Hände bekommen können (oder wovon sie nicht wollen, dass jemand weiß, dass sie hinter ihm her sind, schätze ich). Die Bezahlung ist gut und die Runs ziemlich einfach, vorausgesetzt, ihr habt kein Problem damit, hinter etwas herzujagen, das Big D gehörte.

> Blossom

DIE REGION GREAT LAKES

von DefCon5

Willkommen in der Region Great Lakes, dem Rostgürtel. Hier liegt das Produktionszentrum der UCAS und das größte Katastrophengebiet im ganzen verdammten Land. Die Bandbreite verschiedener Orte ist gewaltig hier, von der Hölle in Chicago über Ares' Konzernreich in Detroit und der wachsenden Unterhaltungsbranche in Toronto.

Chicago

Ich habe genügend Zeit in Chicago verbracht, um von zwei Dingen überzeugt zu sein. Erstens, es gibt eine Hölle und Chicago kann man getrost als größeren Vorort betrachten. Zweitens, vertraue niemals einem Megakon, wenn du ein Problem hast und sie sagen „Wir kümmern uns darum.“ In Chicago war das Heilmittel vielleicht schlimmer als die Krankheit, obwohl schon die Krankheit ziemlich bel war.

Das Herz Chicagos wurde 2055 von Insektengeistern übernommen. Das UCAS-Militär, unterstützt von Ares Macrotechnology, riegelte die Stadt schnell ab und sperrte damit tausende von Leuten in der sogenannten „Chicao Containment Zone“ ein. Drei Jahre lang geschah nichts, dann versuchten die Truppen, die Bugs zu beseitigen und Leute aus der CZ zu retten, doch was soll man machen, wenn die Bugs von den Menschen Besitz ergriffen hatten und sich als normale Menschen ausgaben? Schlimmer noch, was macht man mit all den Verrückten in diesem Irrenhaus? Immer mehr Leute in der CZ wurden entweder völlig wahnsinnig oder schlossen sich einem der vielen Warlords oder Gangs an. 2058 wurden die Dinge noch schlimmer, daher erteilten die UCAS Ares die Freigabe, die CZ mit einem neuen Bakterium namens Strang-III einzuhüllen, das magische Kreaturen angreift. Dann erklärte man das Problem für gelöst, packte die Sachen und ging nach Hause.

Strang-III tötete viele Bugs, das ist wahr. Die Bakterien töteten außerdem Ghule und viele andere Wesen. Unglücklicherweise starben sie nicht einfach ab, wie Ares prophezeit hatte. Stattdessen befinden sie sich noch immer dort und fressen noch immer alles Magische, das in ihre Nähe kommt. Das heißt, Chicago ist zu diesem Zeitpunkt fast magie-tot. Die UCAS-Regierung machte Verlautbarungen von Wiederaufbau, doch in Wahrheit hat man nach mehr als sechs Jahren die gesamte Gegend im Großen und Ganzen als Verlust abgeschrieben.

Heute ist Chicago das größte und gesetzloseste urbane Ödland in den UCAS. Außerhalb der ehemaligen Containment Zone regiert das UCAS-Recht (vollstreckt durch die gelegentliche Militärpatrouille), doch innerhalb ist fast alles möglich. Aasfresser kreisen über den Ruinen, während Gangs und örtliche Warlords verschiedene Stadtteile als ihr Eigentum beanspruchen.

Das einzig Positive an der ganzen Sache, das Chicago vergönnt war, ist die Tatsache, dass einige kürzliche Ereignisse daran vorübergegangen sind, wahrscheinlich deshalb, weil Magie in der Stadt so selten ist. Dennoch gibt es auch hier Auswirkungen. Viele wunderliche Wechselbälger in dieser Gegend wurden von Mobs verfolgt und angegriffen, die weitere Bugs oder böse Geister fürchteten. Sie flohen nach Chicago und haben begonnen, dort ihre eigene „Freakstadt“ aufzubauen, was nur die anti-magischen, anti-metamenschlichen Überlebenden verärgert, die ihr Lager in den Ruinen aufgeschlagen haben.

Zwischen Felsen und einer harten Umgebung ohne Magie zur Unterstützung bleibt es abzuwarten, ob Freaktown ein Jahr überdauern wird.

> DefCon5 hat Recht. Chicago ist die wahre Hölle auf Erden. Ich habe Gerüchte gehört, dass die UCAS-Regierung über die Möglichkeit nachdenkt, das ganze Gebiet einzumauern und in eine Art abgeschlossenes Gefängnis oder etwas in der Art zu verwandeln, wohin sie einige Verbrecher verfrachten können, die die Staatsgefängnisse bereits bis an die Grenzen belasten. Schließlich gibt es dort nicht mehr viel zu zerstören, und da dort immer noch Strang-III in der Luft liegt, ist das Gebiet ideal, um Erwachte Häftlinge festzuhalten. Mit ein wenig Arbeit könnte aus Chicago das Yomi der UCAS werden.

> Connor

> Ich hörte, mehr als ein paar Kons haben ein Interesse daran, die Auswirkungen von Strang-III und der Strahlung aus der Cermak-Explosion auf die Astralebene und die örtlichen Lebensformen zu studieren. Das heißt, es werden Leute zum Schutz von Konzern-Forschungsteams oder einfach zum Einbrechen und Probensammeln angeheuert (darunter vielleicht auch hin und wieder ein Insektengeist in Fleischgestalt oder ähnliches). Dann gibt es noch Bug-Jagden, um die Fangprämie der UCAS auf Insektengeister und Schamanen einzusacken. Aber wenn ihr mich fragt, es gibt immer noch bessere Wege, Geld zu verdienen.

> Prime Runner

Detroit

Wo Chicago nur gelitten hat, ist Detroit weitgehend aufgeblüht, da sich hier das Hauptquartier von Ares Macrotechnology befindet. Detroit ist zum Großteil ein kontrollierter Konzernplex unter den stets wachsamen Augen von Ares und Knight Errant. Der Bevölkerung des Plex hat sich seit dem Zustrom von Flüchtlingen aus der Gegend von Chicago wieder stabilisiert und Ares sorgt dafür, dass alles friedlich und geordnet bleibt.

Die Hauptgeschäftszweige, die man in Motown findet, sind der Schmuggel (von Minneapolis-St. Paul über die Seen, von Chicago und von Quebec südwärts) und Runs, an denen Ares auf die eine oder andere Art beteiligt ist. Ares heuert Runner aus Detroit an und Ares' Konkurrenten (vor allem Cross Applied Technologies) halten für Runs gegen Ares oft nach lokalen Talenten Ausschau, die sich in Detroit auskennen.

> Der Einfluss von Ares in Detroit ist allumfassend. Knight Errant macht (natürlich) die Polizei- und Sicherheitsarbeit, Ares-Produkte und Logos sind überall, die Firma hat Verträge für Bau, Versorgung, öffentliche Dienste und fast alles andere (entweder direkt oder über eine Tochterfirma). Nach allen Zwecken und Absichten gehört Ares Detroit praktisch.

> Errant Knight

> Ares' neuestes Projekt in Detroit ist der Bau einer Mauer um den Metroplex. Ohne Scheiß, eine echte Mauer! Wenn sie fertig ist, wird sie acht Meter hoch sein und die Außenbezirke von Detroit umfassen, wobei an den Haupteingangs- und Ausgangsstraßen Tore sein werden. Ares preist sie als „Sicherheitsmaßnahme“ für die Detroiter an und die schlucken den Köder natürlich mitsamt der Angelschnur. Konzernprognosen besagen, dass die Mauer

irgendwann 2067 fertiggestellt sein wird und es ist bereits eine Kuppel aus biologischem Material im Gespräch, die das Ganze überdecken soll, wenn die Mauer einmal fertiggestellt sein wird.

> Miss Tick

Toronto

Die Stadt Toronto wurde 2051 und 52 zweimal zur „saubersten und sichersten Stadt der UCAS“ gewählt und ist immer noch sehr stolz darauf. Toronto hat einen langjährigen Ruf als anständiger Wohnort. Man könnte meinen, dass deshalb schwer an Schattengeschäfte heranzukommen wäre, doch dies täuscht. Die Schattengemeinde Torontos ist nur ein wenig anders als die in New York oder DeeCee.

Die wichtigsten legalen Industrien Torontos sind Finanzen, Matrixtechnologie und Unterhaltung. Die Stadt ist das drittgrößte Finanzzentrum der UCAS (nach Boston und New York) und beherbergt eine große Anzahl Banken und Handelsfirmen in Konzern- und ausländischem Besitz. Sie besitzt ihre eigene Aktienbörse, die täglich einen lebhaften Handel erlebt, und ihr könnt darauf wetten, dass es nicht an Insiderhandel und Datendiebstählen mangelt, die damit einhergehen.

> Damit hast du Recht, DefCon. Die Aktienbörse von Toronto ist leichter zu knacken als die ECSE in Boston (jedoch nicht viel leichter, das kann ich versprechen). Sie ist außerdem eine gute Hintertür in das Finanznetzwerk der UCAS, wenn ihr ein wenig mit Zahlen jonglieren oder eure Geldspur mit einigen Nanosekunden-Anleihen und Anzahlungen auf ausländischen Konten verschleiern wollt.

> Whisper

Toronto hat eine blühende Industrie für Computer-Hardware und Software, hauptsächlich Anfänger- und Heimunternehmen, die sich auf Software oder die Entwicklung besserer Komponenten für Computer und Decks spezialisiert haben. Es gibt auch einige „virtuelle“ Firmen, die nur in der Matrix existieren und deren verschiedene Partner und Angestellten von einem anderen Ort aus arbeiten (und die oftmals Entfernungen wie Hong Kong oder Großbritannien überbrücken müssen). Der Wettbewerb unter diesen Aufsteigern ist hart umkämpft und die Megakonzerne behalten das Kommen und Gehen im Auge.

> Die Matrix von Toronto ist ebenso gut gepflegt und geordnet wie der Rest der Stadt. Es gibt bestimmte Standards für die Matrix-Ikonographie und jegliche „Bauvorhaben“ müssen von der Regierung abgesegnet werden. Viele Einwohner benutzen die Matrix für interaktive Unterhaltung und es gibt „Zugänge“ zu verschiedenen virtuellen Einkaufszentren, Spielen, Sim-Theatern usw.

> Ice Skater

Toronto ist außerdem die Unterhaltungshauptstadt der UCAS. Die Stadt diente schon seit Jahren als „Stunt Double“ für Orte in anderen Städten (besonders für New York). Als die UCAS Kalifornien und damit den Großteil ihrer bedeutenden Film- und Fernsehindustrie verloren, versuchten New York und Toronto die Verluste aufzufangen. Toronto erwies sich als besserer Schauplatz für die meisten Unterhaltungskonzerne, die hier Land aufkauften und Gebäude errichteten. Manche davon sind einfach Tochterfirmen von Konzernen aus CalFree, die hier eine

Präsenz in den UCAS haben, während andere unabhängig sind oder zu einem der Megakons gehören. VisionQuest, NBS, Mediaworks, Brilliant Genesis und andere unterhalten hier Studios.

> Die Medienkonzerne bieten jede Menge Arbeit an, manche davon sogar recht erfreulich, vom Standpunkt eines Shadowrunners aus gesehen. Man kann für Sim-Stars den Babysitter spielen oder sie mit „good-X“ (gute Erlebnisse zum Aufzeichnen, aus der Fachsprache) versorgen. Es gibt die gewöhnlichen Datendiebstähle und Extraktionen zwischen rivalisierenden Kons und manche heuern sogar Runner an, die dann mit Simrigs ausgestattet werden und Reality-Sims a la „Geschichten von der Straße“ aufzeichnen sollen. Viele Medienkons in Toronto sind auch gut für einen bezahlten Trip nach CalFree, um dort einem ihrer Konkurrenten eins auszuwischen.

> Blinky

> Ich habe gehört, die Medienkons in Nashville sind auch sehr interessiert, was in Toronto abgeht, das sie als härtesten Rivalen betrachten. Natürlich haben manche Konzerne an beiden Orten Interessen, aber es wäre ja nicht das erste Mal, dass sich verschiedene Konzernabteilungen oder Tochtergesellschaften untereinander bekämpfen.

> Large Marge

> Toronto ist außerdem der Hauptproduzent von BTLs in den UCAS, die dann zurück nach Minneapolis (und dann in Orte überall in den UCAS) geschmuggelt werden, ebenso wie oben nach Québec. Ein paar Piratenstudios bringen Beetles heraus und mehr als einige legale Studios haben ihr Startkapital mit dem Brennen von illegalen Chips verdient (und tun dies noch immer, wenn sie schnell an Geld kommen müssen). Auch das nette, saubere Toronto hat seinen Anteil an Chipheads. Man versucht sie nur von den Straßen und der Gosse fernzuhalten.

> Spike

DAS BINNENLAND

Das sogenannte Binnenland der UCAS ist eher ein raues Gelände, eingegrenzt von potentiell feindlichen Nationen und durchzogen von Schmuggelrouten. Es kann ein sehr unwirtlicher Ort zum Leben und Schattenlaufen sein, weit von den dicht bevölkerten Sprawls im Osten und Westen entfernt, aber dennoch einige Gefahren und Gelegenheiten mit sich bringend.

Minneapolis-St. Paul

Der MSP-Plex (wie er oft genannt wird) ist der größte Angelpunkt für Schmuggler in den UCAS und konkurriert mit Denver um den größten in ganz Nordamerika. Überlandschmuggel aus dem pazifischen Nordwesten, den Great Lakes, dem Mississippi und Orten überall auf der Landkarte konzentriert sich hier.

> Nach den kürzlichen Umwälzungen in Denver geht dieser Tage tatsächlich weitaus mehr Verkehr durch MSP als das Risiko einzugehen, dass Ghostwalker gerade schlechte Laune hat oder einer der Sektoren gerade etwas paranoider als sonst ist. Das bedeutet, die Schatten von Minneapolis platzen geradezu vor Aktivität. Das einzige Problem ist, dass die Stadt dazu neigt, die Aufmerksamkeit der UCAS Feds auf

sich zu ziehen, die die neuen Handelsabkommen des Landes schützen wollen, indem sie hart gegen den Schmuggel vorgehen. Interessante Zeiten, Jungs und Mädels.

> Wile E. Coyote

Der ganze Plex vermittelt einem das Gefühl eines „Außenpostens“. Die Leute in MSP stellen nicht viele Fragen, vor allem wenn es darum geht, woher deine Güter kommen. Solange ihr gute Beziehungen zur örtlichen Rigger- und Schmugglergemeinde habt, macht ihr alles richtig. Natürlich haben die großen Syndikate eine Menge Einfluss auf die Schmuggler, besonders die Mafia. Sie haben MSP weitgehend für sich allein, da die Yakuza und andere Syndikate einfach nicht so tief in die UCAS vordringen. Don Marco „Fat Cat“ Catarone leitet die Geschäfte in MSP und hat den Ruf, ein Typ zu sein, mit dem man leicht zurechtkommt, solange man ihn nicht wütend macht. Dann endet man mit dem Gesicht nach unten im Fluss treibend.

> Die Wahrheit ist, dass Don Catarone eine faule Sau ist. Er hat in MSP ein gutes Geschäft am Laufen und wird jedem den Garaus machen, der sich mit ihm anlegt, aber darüber hinaus ist er nicht besonders ehrgeizig. Es lauern immer einige Mafiaschläger darauf, Fat Cat zu stürzen und seinen Platz einzunehmen, doch keiner von ihnen hat es bisher geschafft.

> Zippy

Die meiste Schattenarbeit, die ihr im MSP-Metroplex finden werdet, hat auf die eine oder andere Art mit Schmuggel zu tun. Die ganze Zeit kommen Güter an und werden weitertransportiert, und manchmal heuern Rigger ein paar Runner an, um die Schrotflinte zu übernehmen, besonders Spruchschleudern, wenn sie mit magischen Schwierigkeiten rechnen. Runner werden angeheuert, um Ladungen abzufangen und zu entführen oder ihre sichere Ablieferung sicherzustellen. Viele weitere sind einfach auf der Durchreise an einen anderen Ort, unter dem UCAS-Radar hindurch. Zu jeder Zeit hat MSP wahrscheinlich eine der größten Schattenpopulationen der UCAS, doch nicht viele davon bleiben länger als ein bis zwei Tage.

> Eine Gefahr (und möglicherweise auch Gelegenheit) im Umland von MSP ist die örtliche Erwachte Tierwelt. Sowohl die Wasserwege als auch die bewaldeten Gebiete nördlich des Plex wimmeln vor Crittern aller Art. Die meisten davon stellen für einen T-Bird oder einen ordentlich großen Truck keine Gefahr dar, doch es kommen Wesen wie Aardwölfe, Killermannrille, Schwarze Bluthunde, Piasmas und Lindwürmer dort vor, und die greifen fast alles an, wenn sie hungrig oder aggressiv genug sind. In den Flüssen findet man Teufelshechte, Höllenschlängler, Incubi und schlimmeres.

> Ranger

> Was soll das für eine „Gelegenheit“ sein?

> Macro

> Ein Wort, Chummer: Taliskrämerei. Viele Körperteile dieser Critter sind nützlich für magischen Dreck, deshalb bezahlen manche Leute in MSP anständige Gelder für intakte Kadaver. Natürlich bringt es wiederum andere Probleme mit sich, einen toten Lindwurm in den Plex zu schleifen.

> T-Max

> Ein paar Dinge, die Ranger vergessen hat, sind umherziehende Gruppen von Dzo-Noo-Quas, vereinzelte Wendigos und hin und wieder ein Donnervogel. Einmal wurde mir die Elektronik meines Trucks von einem dieser Viecher geröstet. Zum Glück hielt es sich nicht lange auf, als es einmal gemerkt hatte, dass der Truck nicht essbar war.

> Mad Pete

St. Louis

Die Stadt St.Louis ist noch immer eine „Durchgangsstadt“, doch heutzutage bildet sie den Durchgang zwischen den UCAS und der CAS, sowohl für legalen Handel als auch für den Tourismus und ebenso für Schmuggler aller Art. Das Geschäft um St.Louis boomt und der Ort ist in einer Schlüsselposition für Runner, die in die UCAS oder CAS ein- und ausreisen wollen.

Über St.Louis wurde heiß diskutiert, als sich die CAS zur Abspaltung von den UCAS entschloss. Die CAS wollte ganz Missouri, doch die UCAS waren der Meinung, dass ihre Grenze dadurch zur sehr gefährdet sei, doch die CAS ließ nicht davon ab, St.Louis zu beanspruchen, deshalb nahmen die Politicos sich ein Beispiel am alten König Salomon - sie lösten das Problem, indem sie die Stadt in zwei Hälften trennten. Die UCAS erhielten die eine Hälfte, die CAS die andere, wobei die CAS-Grenze ausgedehnt wurde, um ein „Stückchen“ vom alten Missouri einzuschließen, wobei in St.Louis der Grenzpunkt lag.

> Missouri bleibt einer der größten Hot Spots entlang der CAS/UCAS-Grenze (zusammen mit North Virginia). Ständig gibt es auf beiden Seiten der Grenze Leute, die auf die Wiedervereinigung Missouris drängen, indem die andere Hälfte zurückerobert wird. Beide Nationen haben militärische Präsenz auf ihrer Seite der Grenze, für den Fall, dass es Ärger gibt, obwohl sie im Allgemeinen die Truppen aus St.Louis heraushalten. Die militärischen Beobachtungsposten sind der schwierigste Teil beim Befahren der Schmuggelroute durch St.Louis, da beide Seiten ein unautorisiertes Fahrzeug (vor allem einen T-Bird) als militärisches Eindringen missdeuten könnten.

> Jammer

Wie auch in MSP ist das Schattenbusiness in St.Louis eng mit dem Schmuggel verbunden. Der große Unterschied besteht darin, dass MSP das Schmuggelgeschäft zur Kunst erhoben hat (massiv durch den Mob kontrolliert), während St.Louis in den letzten Jahren ein rapides Anwachsen der Schmuggeloperationen erlebt, besonders seitdem Chicago abgeriegelt wurde. Die Schatten der Stadt bieten allen die gleichen Möglichkeiten, wobei jeder für sich selbst verantwortlich ist. Am besten, man bringt jemanden mit nach St.Louis, den man mit Rückendeckung betrauen kann. Ich gebe euch den Rat, euch aus den großen Schmuggelruns zwischen den großen Fraktionen herauszuhalten, die den Schattenhandel der Stadt unter Kontrolle haben. Man kann dort eine Menge Geld verdienen, doch man muss auch lange genug leben, um es auszugeben, und dieser Krieg wird äußerst blutig werden.

> Ich hörte, dass Miriam Kozlowski, die Dona von New Orleans ihre Finger liebend gern im Geschäft von St.Louis hätte, bevor einer der anderen Capos sie in den Griff bekommt. Normalerweise bekommt La Dame du Mort das, was sie will auch, doch zuerst muss sie sich um den Mobkrieg in ihrem eigenen Hinterhof kümmern.

> Godfather

> Das andere große Geschäft, das in St.Louis von Bedeutung ist, ist die Arbeit für die Regierung der UCAS oder CAS, das Sammeln von Informationen über die andere Seite der Grenze, der Transport von Personen und Gütern über die Grenze und die allgemeine Verunsicherung der anderen Seite, damit sie sich nicht zu sicher fühlen. Die Bezahlung ist gut, doch die Sekretärin wird jegliches Wissen leugnen, wenn man euch erwischt (natürlich, wie sollte es auch anders sein?).

> I-Spy

SPIELINFORMATIONEN

Nordamerika ist groß und es gibt viele Faktoren, die Shadowrunner im Hinterkopf behalten müssen, wenn sie sich außerhalb von Seattle herumtreiben. Dieser Abschnitt bietet Regeln und Vorschläge zur Einbindung der Orte, Personen und Ereignisse, die in diesem Buch beschrieben werden, in Ihre *Shadowrun*-Kampagne.

Zusätzlich zum *Shadowrun-Grundregelwerk 3.01D* werden Spielleiter einige weitere Regelwerke und Quellenbücher nützlich finden, wenn sie *Nordamerika in den Schatten* verwenden. Die Ereignisse, die in *Das Jahr des Kometen* beschrieben werden, hängen eng mit diesem Buch zusammen, ebenso wie die Beschreibungen und Regeln magischer Fluktuationen, die in *Erwachte Länder* detailliert aufgeführt sind. *Target: Smuggler Havens* enthält Informationen über die Haupt-Schmuggelrouten in Nordamerika. Die erweiterten Regeln für Magie und Matrix aus *Schattenzauber 3.01D* und *Matrix* können sich ebenfalls als nützlich erweisen.

WIE BENUTZT MAN NORDAMERIKA IN DEN SCHATTEN

Nordamerika in den Schatten bietet eine reiche Fülle von Handlungssträngen, Orten, Charakteren, Organisationen und Ereignissen für jedes Land auf dem Kontinent. Der Spielleiter kann dieses Material verwenden, um ein spannendes fremdes Szenario für Shadowrunner zu bieten, die einmal außerhalb ihrer Heimatbasis operieren (normalerweise Seattle). Dies erlaubt dem Spielleiter, Charaktere, Orte und Ereignisse einzuführen, denen die Spielercharaktere in ihren heimatlichen Kulissen normalerweise nicht begegnen oder mit denen sie sich beschäftigen. Der Spielleiter kann einfach ein Szenario erschaffen, das auf einem der erdachten Handlungsansätze basiert, oder er konstruiert eines, indem er die Ideen weiter unten benutzt. Der Spielleiter kann das Material auch als Grundlage zur Erschaffung eigener Charaktere und Orte verwenden, basierend auf dem hier vorgestellten Hintergrund.

Alternativ können Spielleiter die Informationen in diesem Buch dazu benutzen, Kampagnen an Schauplätzen außerhalb von Seattle aufzubauen. Immer in der selben Stadt zu arbeiten, kann nach einer Weile langweilig werden, deshalb gibt es hier die Möglichkeit eines Tapetenwechsels. Es gibt Dutzende Sprawls, die eine gute Heimat für Shadowrunner abgeben, wie etwa Denver, Las Vegas, New York, Atlanta, Cheyenne oder Los Angeles, um nur einige zu nennen. Jede dieser Städte bietet genügend Unterweltgeschäfte, um darauf eine Kampagne aufzubauen, ob sie nun auf organisiertem Verbrechen, Machtspielen, Streit unter den Megakons, Gangkriegen oder Politik basiert. Obwohl die Informationen, die über diese Städte vorgestellt werden, nicht die Tiefe von *New Seattle* erreichen, werden wenigstens die großen Machthaber vorgestellt, um dem Spielleiter etwas zu geben, worauf er aufbauen kann. Von dort an bleibt es der Erfindungsgabe des Spielleiters überlassen, eventuell ergänzt durch Zusatzinformationen aus anderen *Shadowrun*-Büchern.

Nordamerika in den Schatten bietet außerdem Futter für Kampagnen, in denen die Charaktere eher umherreisen, wie zum Beispiel Söldner-, Schmuggler- oder Piratenkampagnen. An vielen Orten in Nordamerika finden

offene Kriegshandlungen oder kleinere Konflikte statt (Salish-Tsimshian, AMC-Manitou, Saitos kalifornisches Protektorat), die für Söldner auf beiden Seiten Arbeitsmöglichkeiten bieten. Wie in *Target: Smuggler Havens* beschrieben, durchziehen Schmuggelrouten den Kontinent, was es Runnerteams ermöglicht, auf einem einzelnen Run ein halbes Dutzend Länder zu durchqueren. Piratenaktivitäten gibt es vor allem an der Westküste, besonders in der Nähe von Big Sur, LA und San Francisco, aber auch weiter nördlich in Richtung Athabaska und ebenfalls an der Golfküste. Wer kann schon sagen, dass Piraten nicht auch auf den Flusswegen und den Großen Seen fahren, oder sogar auf Flugrouten?

Das wichtigste, was man bei der Benutzung der in *Nordamerika in den Schatten* beschriebenen Orte im Hinterkopf behalten sollte, sind die gewaltigen Veränderungen, denen Nordamerika seit dem heutigen Tag unterworfen ist. Der Geistertanz-Krieg und die folgende Balkanisierung hat ein Land geteilt, das ansonsten mehr oder weniger einheitlich war. Die Dutzend Staaten, die Nordamerika im Jahre 2062 bedecken, haben alle ihre eigene Geschichte, Kultur, Traditionen und gesellschaftlichen Werte - und manchmal auch Sprachen. Grenzen sind nicht nur imaginäre Linien; sie trennen verschiedene Kulturen voneinander. Wenn also Ihre Runner einen Trip in ein Land der NAN oder sogar einen Ort wie die CAS oder Denver unternehmen, sollten sie den Eindruck erhalten, sich in einer Gesellschaft zu befinden, die nicht die Seattles ist und an die sie nicht gewöhnt sind - und die nicht an sie gewöhnt ist. Wenn sie wie Aliens aussehen oder sich unmöglich benehmen, lösen sie Alarme aus und bekommen negative Reaktionen von den örtlichen Leuten. Wenn sie sich unauffällig verhalten und nicht wie ein Fisch außerhalb des Wassers, werden sie es leichter haben.

ALGONKIAN-MANITOU COUNCIL

Der AMC befindet sich am Rande eines Bürgerkriegs. Der gegen Technologie gewandte Zurück-zur-Natur Stamm der Manitou strebt nach der Unabhängigkeit vom Algonkian-Stamm und seinem Fädenzieher Aztechnology. Nur die Zeit wird zeigen können, ob diese Bewegung Erfolg haben oder ob sie die Nation auseinanderreißen wird.

Ein- und Ausreise

Zugang zum AMC bekommt man ausnahmsweise recht einfach. Reisende aus anderen NAN-Staaten, den UCAS oder Quebec benötigen kein Visum. Der AMC verfügt über zwei internationale Flughäfen, die auch von semiballistischen und Suborbitalflugzeugen angefliegen werden: Calgary und Saskatoon. Andere große Städte besitzen normalen Flug- und Busverkehr zu nahegelegenen Staaten. Durch den Zoll zu gelangen ist eine schnelle, effektive und schmerzlose Prozedur, wenn man nicht gerade aus vom Manitou-Stamm kommt.

Die Grenzen des AMC sind weit geöffnet, besonders während der Wintermonate. Das macht die Region zu einem erstklassigen Gebiet für Schmuggelaktivitäten. Solange man es bei der Auswahl der Routen vermeidet, direkt durch größere Städte wie Calgary und Saskatoon zu reisen, können Alkoholschmuggler und Tunichtguts das Land benutzen. Thunder Bay ist ein Schmuggelposten und der Knotenpunkt mehrerer Schmuggelrouten. Der AMC verwendet typischerweise Naturgeister und Drogen, verstärkt durch Vier-Mann-Teams und gelegentlich einem Schamanen, um an den Grenzen zu patrouillieren.

Das von den Manitou beanspruchte Gebiet ist jedoch eine andere Geschichte. Der „Strich im Schnee“ (der Churchill River) wird sorgsam von Milizen der Manitou und militärischen Truppen des AMC beobachtet und bewacht.

Running im AMC

In der gegenwärtigen Krise gibt es viele Arbeitsmöglichkeiten für Shadowrunner im AMC.

Die Abspaltung der Manitou

Die Manitou müssen in ihrem Unabhängigkeitsstreben durchhalten, um Erfolg damit zu haben, daher halten sie nach Möglichkeiten Ausschau, das AMC-Militär und Aztechnology abzulenken, während sie den SSR und andere NAN-Länder nachdrücklich um Anerkennung bitten. Der Umgang mit den Manitou kann sich schwierig gestalten, denn einige von ihnen verfolgen eine harte Linie gegen Techno-Enthusiasten wie Decker, Rigger und Samurai. Andererseits ist der Kriegshäuptling Doxtator begierig, die Manitou auszurotten und wird deshalb versuchen, ihre Verteidigung auszuloten, Informationen zu sammeln und Zwietracht in den Reihen der Manitou zu säen. Obwohl Aztechnology von anderen Ereignissen in der Welt zu sehr abgelenkt ist, um direkt einzugreifen, ist ein Bürgerkrieg schlecht fürs Geschäft, daher bemüht man sich ebenfalls, der Diskussion ein Ende zu setzen.

Interner Konflikt

Zeremonienhäuptling Hawksford hat einen Schraubenschlüssel ins Getriebe der Macht im AMC geworfen. Bis Bear, Doxtator, Longmiles und Aztechnology sie aus dem Amt entfernen können, werden der Regierung im Umgang mit den Manitou die Hände gebunden sein. Wenn politische Mittel, um sie zu stürzen, fehlschlagen, könnten sie härtere Maßnahmen ergreifen. Die Krise könnte die Stämme der Ojibwa und der Haundenosaunee dazu bringen, eine aktivere Rolle in den Geschäften des Landes zu übernehmen - oder zumindest ihre Geheimgesellschaften inspirieren.

Schmuggel

Thunder Bay ist ein Schmugglernest, also gibt es viel Arbeit, Ladungen in den AMC, hinaus und hindurch zu befördern. Die verschiedenen Gangs in Thunder Bay streben immer danach, sich gegenseitig zu übertrumpfen, während sie gleichzeitig dafür sorgen, dass die Aufsicht in die andere Richtung schaut.

Lakehead

Die Universität von Lakehead ist eine Anomalie - die meisten anderen magischen Schulen konzentrieren sich auf die hermetischen Künste. Um den freieren Stil und die Einstellungen der schamanistischen Pfade und Disziplinen einzufangen, sind die Kurse in Lakehead viel lockerer, aber auch viel intensiver strukturiert. Charaktere, die nach seltenen metamagischen Techniken oder anderem esoterischen Wissen suchen, können sie hier finden. Viele Dozenten, Studenten und Studienobjekte sind einzigartig und dadurch wertvoll für die entstehenden Parteien. Es ist unter egozentrischen Hermetikern verbreitet, ihr Glück hier zu versuchen, was unter Umständen Hilfe erfordert, wenn sie gerettet werden müssen. Von weitem betrachtet mag Lakehead von einigen hermetischen Schulen als Bedrohung für die „korrekte Verfahrensweise“ erscheinen und sie könnten versuchen, den Ruf der Schule zu schädigen oder sie zu untergraben.

Gesetzlosigkeit im AMC

Teils wegen der ländlichen Natur des AMC ist die Gesetzesvollstreckung außerhalb von Geschäftszentren wie Calgary und Saskatoon meist viel weniger streng. Um diese lässige Haltung im Rest des Landes widerzuspiegeln, wird ein Bonus von +2 auf den Legalitätscode aller illegalen Gegenstände addiert, +4 in der Stadt Thunder Bay.

ATHABASKAN COUNCIL

Athabaska ist ein eingefrorenes Wunderland mit echter Wildnis und natürlicher Magie. Es ist außerdem die Heimat zweier verschiedener Kulturen. Die High-Tech Stadtbewohner, die die Matrix und/oder BTLs zur Unterhaltung und zur Flucht vor den widrigen Bedingungen benutzen, und das raue Grenzvolk, das über das Land verstreut lebt.

Ein- und Ausreise

Das Hauptproblem bei der Reise nach Athabaska ist das Wetter. Während der Wintermonate legen oft Stürme den gesamten Luftverkehr lahm, und das Eis stellt eine echte Gefahr dar. Juneau, Anchorage und Fairbanks besitzen internationale Flughäfen. Der Ares Raumhafen auf Kodiak Island wickelt semiballistische und Suborbitalflüge ab, jedoch nur für Ares und spezielle Kontraktnehmer. Straßen sind nicht immer verfügbar oder zugänglich, und einige Städte sind außer über die Luft nicht zu erreichen.

Athabaska unterstützt Besucher sehr stark, daher gibt es praktisch keinerlei Beschränkungen bei der Ein- und Ausreise. Die Grenze zu Tsimshian wird stark bewacht, und auch die Grenze zum AMC wird beobachtet, besonders die Grenzregionen, die von den Manitou beansprucht werden. Athabaska verlässt sich hauptsächlich auf Radarnetz und die Horchposten, die es von den Vereinigten Staaten und Kanada geerbt hat, doch man verwendet auch Flugdrohnen und Patrouillen. Bodentruppen und in einigen Fällen Truppen zu Wasser benutzen bekanntermaßen paranormale Tiere. Grenzstädte neigen dazu, ihre eigenen Milizen aufzustellen und das Gesetz in ihre eigenen Hände zu nehmen, falls es notwendig sein sollte.

Running in Athabaska

Obwohl sich Athabaska nicht in einer Krise befindet und ein bisschen weit abseits liegt, gibt es dennoch genügend Jobs, die Shadowrunner nach Norden ziehen. Runner müssen die Probleme beachten, die sich im Zusammenhang mit abgelegenen Orten ergeben, das Winterwetter und kulturelle Spannungen.

Schön und tödlich

Athabaska zieht einige Wildnisabenteurer an, von denen einige bewaffnete Eskorten mitnehmen könnten. Die Tierwelt und die Gefahren der Natur können Wanderer unvorbereitet treffen, die Wetterbedingungen können das Unternehmen riskant machen. Es ist bekannt, dass die Natur gelegentlich zurückschlägt und kleinere Außenposten einfach begräbt oder isolierte Konzernanlagen bedroht. In diesen Situationen können Runner für Rettungsmissionen angeheuert werden, oder vielleicht dafür, eine Rettungsmission zu sabotieren.

In manchen Kreisen ist auch Kopfgeldjagd verbreitet, besonders die Jagd auf Seewölfe, aber Ökoaktivisten und Sasquatches können daran Anstoß nehmen.

Schwarz und grün

Öl ist der Lebenssaft der athabaskischen Wirtschaft und der Überfluss an natürlichen Rohstoffen zieht viele Konzernaktivitäten an. Eine florierende Öko-Bewegung fordert diese Praktiken heraus und nehmen Konzerne ins Visier, die das Land ausbeuten. Die abgelegene Lage vieler Konzerneinrichtungen erschwert dies, ebenso wie die wütenden Reaktionen von Einheimischen, deren Überleben von der Arbeit bei dem Konzern abhängt. Manche Konzerne könnten Ökoterrorismus als Deckmantel für Industriesabotage verwenden, um die Aufmerksamkeit von den wahren Schuldigen abzulenken - und möglicherweise versuchen Ökozellen, ihren Namen wieder reinzuwaschen.

Politische Manöver

Es liegt in der chaotischen Natur des politischen Systems von Athabaska, dass die Parteien sich fortwährend verändern, wechseln und auseinanderbrechen. Dies bietet vielerlei Möglichkeiten: Attentate, Bedrohungen und Einschüchterungen, Erpressungsintrigen, geplante Verleumdung und die üblichen Hinterzimmergeschäfte.

Die Suche nach dem Kick

Die Abgeschiedenheit, die kurzen Tage und das kalte Wetter haben einen starken Einfluss auf viele Athabasker, besonders auf die rücksichtslose Jugend. Thrillgangs suchen ständig nach einem neuen Rausch, sind begierig darauf, Risiken einzugehen und mehr als bereit, auch andere herauszufordern (oder zu zwingen), dies ebenfalls zu tun. Andere wenden sich der Matrix zur Unterhaltung zu, was bedeutet, dass Matrixgangs in Athabaska eine ständige Plage für die Konzerne und Leute sind, die örtliche Systeme betreiben. Opfer von Matrixdiebstählen oder Datenverstümmelungen könnten auf Rache sinnen oder danach streben, ihre Daten zurückzubekommen, bevor sie ihnen Schaden zufügen.

Schmuggler-Zwischenstopps

Als Hauptpunkt für Zwischenstopps auf der Sea Run Route von Seattle nach Vladivostok sieht Athabaska eine Menge Schmuggelverkehr. Einige freie Händler bringen solche Fracht mit, die sie nicht loswerden können - vielleicht sind sie auf der Flucht oder transportieren schlimme Dinge, die kein gesunder Mensch anfassen würde. Viele halten hier für Reparaturen oder eine Pause an und werden dann in die hiesigen Angelegenheiten verwickelt. Manche könnten schwer zu beschaffende Teile benötigen oder versuchen, ihre Güter früher abzuladen, um zurückzukehren und noch mehr aufzuladen. Die Vory haben ihre Finger überall im Schwarzmarkt und versuchen, jeden Nuyen herauszupressen, den sie bekommen können. Einige tun dies, indem sie nützliche Dienste anbieten, andere beschränken sich auf Schutzgelderpressungen. Nicht alle Schmuggler geben klein bei, was Möglichkeiten für Bodyguard-Jobs oder solche zur Beschaffung von Druckmitteln bietet.

Die Matrix von Athabaska

Viele Kleinstädte, abgelegene Konzernanlagen und Grenz-Außenposten verlassen sich auf drahtlose Methoden (besonders Satellitenverbindungen) zur Verbindung mit der Matrix. Deshalb sind einige dieser LTGs und Hosts nur über ein PLTG zu erreichen, das vom Renraku Globalink Satellitennetzwerk betrieben und an andere vermietet wird (S.47, *Matrix*). Dieses Untergitter ist nur vom Athabaskan-

RTG oder vom Globalink-RTG aus zu erreichen und seine Sicherheit und (ACIFS) ist mit der von Globalink identisch.

Die drahtlosen Verbindungen, auf die die entfernten Orte sich verlassen, sind verwundbar durch die strengen Wetterbedingungen in Athabaska, besonders während des stürmischen Winters. Je nach der Entscheidung des Spielleiters könnten Charaktere einfach nicht im Stande sein, sich vom RTG aus in diese LTGs und Hosts einzuloggen oder umgekehrt. Alternativ kann das Wetter die Signalverbindung unterbrechen, was Begrenzungen der I/O-Geschwindigkeit und der Bandbreite hervorruft, durch die Signalschwächung Modifikatoren auf Proben verursacht oder Charaktere zufällig einfach auswirft. Spielleiter sollten dies als Sonder-Herausforderung oder für den dramatischen Effekt benutzen, nicht um die Spieler zu bestrafen.

Der Seewolf

Der Seewolf ist ein wasserbewohnender amphibischer Rudeljäger, den man nur an den Küsten Athabaskas antrifft und der eines der gefürchtetsten Raubtiere dieser Gegend ist. Manche Leute spekulieren, dass der Seewolf eine erwachte oder mutierte Variante des Seehundes, des Seelöwen oder der Meerjungfrau ist, andere jedoch weisen auf die Ähnlichkeiten zu Eisbären hin. Seewölfe haben eine verlängerte Schnauze, lange dünne Körper (ausgewachsen durchschnittlich 2,50 m lang) und zwei kurze Beine, die es ihnen mit einigen Schwierigkeiten erlauben, sich an Land fortzubewegen. Sie besitzen ein schwarzes Fell und lange scharfe Zähne. Seewölfe sind schnelle Raubtiere, die frisch erjagtes Fleisch totem Aas vorziehen. Es ist bekannt, dass sie in Gruppen angreifen und auch Metamenschen jagen.

K	S	St	C	I	W	E	R
6	6x2	5	--	4/6	4	4	5

Initiative: 5 + 2W6

Pools: Kampf 7 (9 mit erhöhter Schnelligkeit)

Angriffe: 7S

Kräfte: Bindung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Grauen (Heulen), Kälteaura (zweimal pro Tag für (Essenz)W6 Kampfrunden), Steigerung körperlicher Attribute (Konstitution und/oder Schnelligkeit, jedes davon einmal pro Tag für (Essenz)W6 Kampfrunden)

Schwächen: Allergie (sauberes Wasser und saubere Luft, schwer), reduzierte Sinne (Sicht)

Anmerkungen: Der Bewegungsmodifikator für Schwimmen beträgt 4.

Denali und Harding

Am Denali (früher bekannt als Mount McKinley) ist die Barriere zur Geisterwelt sehr dünn. Das Gebiet ist eine Stätte der Macht der Stufe 3 am Fuße des Denali, die bis auf Stufe 6 am Gipfel ansteigt. Der Gipfel des Berges ist gelegentlich eine astrale Passage (siehe S.100, *Erwachte Länder*). Ein Initiat, der den Berg hinaufklettert, seinen Körper in der Nähe des Gipfels verlässt und eine astrale Queste unternimmt, darf die Mindestwürfe aller Proben auf dieser Queste um 1 reduzieren. Zusätzlich besteht eine 1:6-Chance, dass sich bei der Rückkehr des Reisenden ein astraler Riss öffnet (siehe S.102, *Erwachte Länder*), der 1W6 Stunden lang offen steht. Man muss wohl nicht erwähnen, dass Denali ein heiliger Ort für alle eingeborenen Völker ist, die in seinem Schatten leben.

Das Harding Eisfeld ist eine gewaltige Stätte der Macht - ein Knotenpunkt mehrerer Manalini. Das Gebiet ist auf Totemmagie ausgerichtet, doch das begünstigte Totem wechselt alle 1W6 Tage. Die Stufe der Stätte fluktuiert zwischen 2 und 5.

Sage

Sage ist eine magische Verbindung, die aus einem sehr seltenen Pilz gewonnen wird, ähnlich den magischen Verbindungen, die auf S.128, *Mensch & Maschine*, beschrieben werden.

Vektor: Inhalation

Vorteile: Zusätzlich zu Halluzinationen und einem +1 Bonus auf alle Wahrnehmungsproben, verleiht Sage dem Anwender die Critterkraft der Magiewahrnehmung (S.10, *Critter*).

Nachteile: Sage reduziert die Anzahl der Würfel für alle Wahrnehmungsproben um 2 [für eine Dauer, die der Dauer der Drogenwirkung entspricht, Anm.d.Übers.] und fügt dem Anwender eine leichte körperliche Wunde zu.

DENVER

Als eine geteilte Stadt, die von einem Großen Drachen regiert wird, ist Denver ein vielfältiger Ort, der ideal als Hintergrund für alle möglichen Kampagnen ist. Für Informationen über Ghostwalkers Übernahme von Denver und zusätzlichen Informationen über die Repräsentanten der Sektoren siehe *Das Jahr des Kometen*.

Ein- und Ausreise

Der Zugang zu und Ausgang aus Denver hängt vollständig davon ab, in welchen Sektor man hinein- und aus welchem man herauskommen will. Jeder Sektor hält sich an die Rechte und Standards seines eigenen Landes, was Patrouillen, Zölle und Besucherkontrollen angeht.

Denver besitzt nicht weniger als sieben internationale Flughäfen (die CAS und die UCAS verfügen jeweils über zwei). Manche davon zählen jedoch kaum, da ihre Anlagen für semiballistische und Suborbitalflüge nicht das Neueste sind, manchmal sogar gefährlich. Mehrere Hauptverkehrsadern führen aus der Sioux Nation und Pueblo in die Stadt hinein. Illegaler Grenzschnuggel ist verbreitet, abgesehen vom harten Durchgreifen der ZDF.

In Denver von Sektor zu Sektor zu reisen kann sich zu einem Alptraum entwickeln, wenn man es nicht richtig plant. Der Luftverkehr ist überfüllt mit häufigen Beinahzusammenstößen, aber man muss darauf achten, die richtigen Genehmigungen einzuholen, wenn man sich in den Luftraum eines anderen Sektors begibt. Fahrzeugdurchfahrten zwischen den Sektoren sind selten und gut bewacht, verbreiteter sind Durchgänge für Fußgänger, einige gestatten auch Motorrädern die Durchfahrt.

Running in Denver

Die Zeiten in Denver haben sich geändert, obwohl der Schnuggel noch immer der beliebteste Zeitvertreib krimineller Elemente ist.

Drachenintrigen

Die Anwesenheit Ghostwalkers hat die Schatten von Denver völlig auf den Kopf gestellt. Wie alle Großen Drachen setzt auch Ghostwalker Myriaden von Plänen und Intrigen in Bewegung und diese Aktivitäten sorgen für einigen Aufruhr.

Jeder möchte wissen, was da vor sich geht, aber es gibt einfach zu viel, was man im Auge behalten muss. Die Gerüchte fliegen umher, Bündnisse brechen zusammen und werden erneut aufgebaut und niemand weiß, wem man noch trauen kann. Jeden Tag tauchen neue Namen und Gesichter auf und noch mehr verschwinden ganz leise. Eine ganze Datenhandel-Industrie ist aus dem Boden geschossen, nur um aus all dem Kommen und Gehen Profit zu schlagen.

Die Runner können in die Machenschaften des Drachen verwickelt werden und angeheuert werden, etwas darüber herauszufinden. Jeder ist neugierig, wer weswegen Anträge an den Drachen stellt und manche Bittsteller könnten Geleitschutz anheuern. Wenn in der FRFZ neue Geschäfte getätigt werden, steigt die Nachfrage nach Informationen, Erpressung, Schutz und Arbeit für Knochenbrecher.

Schnuggel

Denver ist ein Knotenpunkt mehrerer Schnuggelrouten wie der Big Dance Route zwischen Seattle und St.Louis oder Austin (wie in *Target: Smuggler Havens* beschrieben). Auch ein paar kleinere Strecken führen hindurch und Schnuggler in beiden Richtungen halten hier oft an, um Denver zugunsten ihrer Karriere zu besuchen. Der Schnuggel ist außerdem ein großes Geschäft unter den einzelnen Sektoren, daher verlassen manche freien Händler nicht einmal die FRFZ.

Los Espejos

Aztlan und Aztechnology waren nicht sehr glücklich darüber, aus Denver vertrieben zu werden und den CAS ihr Land zu überlassen. Ihr Widerstand organisiert sich allmählich. Die Widerstandsbewegung Los Espejos ist wie viele andere Widerstandsgruppen und Policlubs auch in Zellen organisiert, außer dass die Führung auf die Ausdehnung der Mitgliederschaft und der Örtlichkeiten achtet. Los Espejos ist damit beschäftigt, Verbündete und Waffen aus Aztlan hineinzuschnuggeln, obwohl Ghostwalker ein Auge darauf wirft und die ZDF mit allen beteiligten Schnugglern nicht sanft umgeht. Verfechter von La Venta und anderen aztlanischen Widerstandsgruppen geraten oft mit Los Espejos aneinander, was für Runner viele Möglichkeiten bietet, auf beiden Seiten mitzumischen, zu spionieren und zu zerstören.

Die Matrix von Denver

Die Matrix von Denver ist auch das Zuhause des Nexus, des größten Data Haven Nordamerikas. Der Nexus wird detailliert in *Brennpunkt: Matrix*, S.30 beschrieben

Große Höhe

Neuankömmlinge in Denver haben oft Probleme damit, sich an die Auswirkungen der großen Höhe zu gewöhnen. Manche haben Probleme beim Atmen, leiden an Dehydrierung und Kopfschmerzen und ermüden schnell nach körperlichen Anstrengungen. Wenn ein Charakter zum ersten Mal in Denver eintrifft, ist er für diese und folgende Effekte 12 + 1W6 Tage lang anfällig (achten Sie darauf, dass die Regel der Sechs bei diesem Wurf gilt!). Zu beachten ist, dass Charaktere mit einer Hyperlunge (*M&M*, S.70) nicht an diesen Symptomen leiden.

Erstens leiden Neulinge unter einem geschwächten Immunsystem. Während dieser Zeit wird ihre effektive Konstitution bei Widerstandsproben gegen Krankheiten und Toxine um 1 gesenkt.

Zweitens leiden erwachte Neuankömmlinge unter stärkerem Entzug bei der Anwendung von Magie. Reduzieren Sie ihre effektive Willenskraft während dieser Zeit bei allen Entzugswiderstandsproben um 1.

FREISTAAT KALIFORNIEN

Auch wenn der Name von Tag zu Tag weniger passt - der Freistaat ist noch immer eine chaotische Mixtur aus Machtblöcken und Gefahren. Für weitere Informationen zu den Ereignissen, die zu der gegenwärtigen Situation geführt haben, siehe *Das Jahr des Kometen*. Zusätzliche Details zu General Saito findet man in *Bedrohliche 6. Welt*.

Ein- und Ausreise

Mit Ausnahme von Saitos Kalifornischem Protektorat hat Kalifornien nicht viel mit Grenzkontrollen im Sinn. Die California Rangers und irreguläre militärische Einheiten haben ein Auge auf einige Highways, ebenso wie Stadtmilizen und Hestabys Anhänger im Northern Crescent. Saitos Truppen beschützen alle größeren Zugangsstraßen in das Protektorat und hinaus, doch sie konzentrieren sich hauptsächlich auf die Bay Area und Sacramento.

Drei kalifornische Flughäfen wickeln internationale Flüge ab: San Francisco, Oakland und Sacramento. Alle werden gut von Saitos Truppen bewacht. Besucher müssen kein Visum besitzen, aber die Zollkontrollen sind sehr streng und Metamenschen wird der Zugang verweigert, es sei denn, sie verfügen über spezielle Konzerngenehmigungen.

Seereisen sind im Allgemeinen unbeschränkt möglich, obwohl Piraterie weit verbreitet ist. Die meisten Seetransporte gehen von und nach Oakland, jedoch ist das (noch freie) Monterey der Hafen für diejenigen, die Konzerninspektionen umgehen wollen.

Running in CalFree

Die Ereignisse von 2061 haben in den Schatten für mehr Beschäftigung als je zuvor gesorgt. Vom Northern Crescent bis zu den Tiefen der Mojave ist Kalifornien in Aufruhr - was für Shadowrunner viele Optionen bietet, vorausgesetzt, sie kennen das Land schon von Vornherein.

Der Northern Crescent

Der offensichtliche Abfall des Großdrachen Hestaby - die lange der Buhmann des Northern Crescent war - an Tir Tairngire hat ernsthafte Kriegsängste in der Region geschürt. Kampforientierte Spielercharaktere können hier ein weites Feld von Auftraggebern finden, von den Milizen in Redding über nervöse Kleinstädte bis zu den verschiedenen Konzernen, die nach einem Vorteil in den oft gespaltenen Gemeinden des Crescent suchen. In Anbetracht des Rufes, den Tir Tairngire in puncto Magie besitzt, ist die Nachfrage nach Kampfmagiern entsprechend hoch. Eine weitere Geldquelle ist der Wasserdiebstahl, mögliche Auftraggeber hier sind Pueblo, Gangs, die nicht der Yakuza angehören, unabhängige Wasserdiebe, die ums Überleben kämpfen sowie die üblichen Verdächtigen.

Einige Konzerne haben außerdem so manches Spielzeug in erst kürzlich verlassenen Anlagen zurückgelassen. Nun, da die Furcht vor einer Invasion des Tirs täglich wächst, haben sich mehrere Konzerne eher dazu entschlossen, ihre geheimen Anlagen an ein oder zwei Orten zu verstärken als ihre Labore über die ganze Region verteilt zurückzulassen. Manche haben sich sogar komplett aus dem Crescent

zurückgezogen. Obwohl es sehr unwahrscheinlich ist, dass Spielercharaktere auf etwas Weltbewegendes stoßen, können sie dennoch Paydata und andere wertvolle Dinge in übereilig verlassenen Konzernniederlassungen finden. Dabei gehen sie jedoch das Risiko ein, in Fallen zu tappen, die für genau solche Diebe aufgestellt wurden, aber hey, niemand hat gesagt, Shadowrunning wäre einfach.

Das Central Valley und die Bay Area

Die meisten Schattenaktionen starten in Sacramento oder Chico-Oroville. In dieser Gegend gibt es viele Spieler, die keine Liebe für die Kaiserlichen Invasoren empfinden, wie etwa Ben Alvarez, CEO von Pacific Foods, der außerdem die militante Kalifornische Gesellschaft für Ackerbau und Wasser (CAWS) leitet, die sich dem Kampf gegen die Macht der Megakonzerne im Valley verschrieben hat. Der Spielleiter kann auch örtliche Firmen erfinden, die daran interessiert sind, Schattentalente anzuheuern, um ihre Gebäude zu schützen oder gegen die Kons vorzugehen, die Saito finanziell unterstützen. Ares Macrotech heuert bereits Runner an, um Saitos Machtstrukturen außer Gefecht zu setzen, und sie könnten auch finanzielle oder andere Unterstützung an kleinere Konzerne liefern, die sich solche Aktionen ansonsten nicht leisten könnten. Selbst andere Rassisten wie der Native Californians Policlub sind unglücklich - seine Mitglieder hassen Fremde genauso sehr wie Metamenschen.

Runner können auch Aufträge bekommen, indem sie gefangene Metamenschen retten, Saitos Expansionspläne vereiteln oder den Widerstand in Chico-Oroville schwächen und Saito so seine nächste Eroberung erleichtern. Es gibt viel damit zu tun, Leute aus der Gefahrenzone und Waffen und Tech hineinzubringen. Sowohl Pueblo als auch Tir Tairngire behalten die Situation genau im Auge.

Big Sur

Piraterie bleibt die Hauptquelle für Runs in Big Sur, hauptsächlich See- und T-Bird-Schmuggel. Unter den Gütern findet sich alles von Standardschmuggelware des Pacific Rim bis zu allen möglichen Dingen, die für die Kriegsparteien im Freistaat nützlich sind, von Waffen über Spionagedrohnen bis zu militärischen Kommunikationsgeräten. Der Löwenanteil davon wird durch Grania O'Malleys Piratenimperium, das sie kürzlich auf die San Francisco Bay Area ausdehnen konnte, an die Widerstandskämpfer gegen Saito geliefert.

Inzwischen sammelt sich Captain Monday wieder, während die überlebenden Gefolgsleute von Paco Ramirez ihre Ressourcen zusammenlegen und Rachepläne schmieden. Runner, die daran interessiert sind, Geld mit der Piraterie zu verdienen, sich jedoch gleichzeitig aus dem schwelenden politischen Konflikt heraushalten wollen, können auf beiden Seiten einige Gelegenheiten für lukrative Geschäfte ergattern, ob sie nun eine gute Beute für Captain Monday zurückerobern oder für Ramirez' Rächer Informationen über Mondays Operationen sammeln.

Die Mojawewüste

Das größte Geschäft in der Mojave ist die Magie. Der Orichalkum-Rausch könnte Runner auf der Suche nach dem großen Geld anlocken, oder verschiedene interessierte Parteien (hauptsächlich die Megakons, Pueblo und Ute) könnten Runner anheuern, um das kostbare Orichalkum im bewegenden Sand der Mojave zu finden. Möchtegern-Prospektoren sollten starke magische Rückendeckung zur

Verfügung haben; das Erscheinen des Kometen hat die bereits ungewöhnlichen magischen Energien der Mojave noch bizarrer und ungleich mächtiger gemacht. Telesma-Schmuggler sehen sich ebenso zusätzlichen Gefahren ausgesetzt, von feindlichen Joshua Trees bis zu Geistern, die sie schon auf Grund ihrer Anwesenheit angreifen.

Die Geister können gerissene Widersacher oder fähige Verbündete sein, was davon abhängt, wie sich die Spielercharaktere ihnen nähern und welches Ziel die Runner haben. Manche sind vielleicht nur Spieler, während andere die Charaktere von der Landkarte fegen wollen. Wieder andere werden versuchen, die Charaktere für ihre eigenen Zwecke zu benutzen. Als Faustregel kann gelten, dass die Geister der Mojave für die Metamenschheit darin, wie sie denken und was sie wollen, völlig fremdartig sind. Das bedeutet, die Spielercharaktere können niemals sicher sein, wie sie mit ihnen umgehen sollen oder ob ein Abkommen, das sie mit ihnen geschlossen haben, auch eingehalten wird. Benutze diesen Umstand, um die Runner im Unklaren zu lassen, aber gib ihnen zumindest eine Chance auf Erfolg, egal, welchem Geist sie begegnen.

Kalifornische Magie

Kalifornien ist anders als alle anderen auf der Welt, besonders was die erwachte Seite der Dinge anbetrifft.

Taliskrämerei

Sowohl der Northern Crescent als auch die Mojavewüste sind reif für die Taliskrämer. Da das Rohmaterial in diesen Gebieten im Überfluss vorkommt, beträgt der Grundzeitraum zum Sammeln einer Einheit nur 5 Tage anstatt 10. Am beliebtesten sind die Joshua Trees, da ihre Wurzeln, Blätter, Rinde und Holz den Grundzeitraum für Artefaktherstellung und Läuterung um die Hälfte (aufgerundet) reduzieren. Wenn es der Spielleiter gestattet, können Teile von Joshua und Redwood Trees als exotische Materialien (siehe S.43, *Schattenzauber*) gelten. Anderes Telesma aus der Mojave oder dem Northern Crescent kann den Grundzeitraum von Artefaktherstellung und Läuterung um ein Drittel oder die Hälfte senken, nach Entscheidung des Spielleiters.

Mount Shasta

Ob nun aus natürlichen Gründen oder wegen Hestabys Anwesenheit - das Gebiet rund um den Mount Shasta ist eine Stätte der Macht, deren Kraftstufe 1 bis 3 beträgt. Die Stätte ist auf schamanistische Magie und die Beschwörung von Naturgeistern ausgerichtet.

Mojave

Die gesamte Mojavewüste ist eine Stätte der Macht, deren Kraftstufe zwischen 1 und 3 schwankt (bis zu 5 am Uebehe-Krater) und die gegen Beschwörung ausgerichtet ist, was das Beschwören von Geistern hier erheblich erschwert. Der Joshua Tree Wald weist eine Hintergrundstrahlung von 2 auf und ist ebenfalls gegen die Beschwörung von Geistern ausgerichtet. Geister, die im Joshua Tree Wald beschworen werden, sind viel unabhängiger und verhalten sich abweisend gegenüber ihrem Beschwörer. Spielleiter sollten beschworene Geister so darstellen, als habe der Beschwörer sie ihrer Freiheit beraubt; der Geist wird sich dem Magier aktiv widersetzen, seine Dienste nur mit größtem Widerwillen ausführen und jede Gelegenheit nutzen, um der Kontrolle zu entfliehen.

Geister können sich im Wald auch von selbst manifestieren, ohne beschworen zu werden. Normalerweise manifestieren sich die Geister spontan nur, um ihr Gebiet zu verteidigen, obwohl jeder Geist auch ein eigenes Ziel hat.

DIE CAS

Die Konföderation Amerikanischer Staaten ist ein Land mitten in einer Identitätskrise. Viele Konföderierte fühlen sich zunächst als Amerikaner, dann als Südstaatler und sehen den kürzlichen Aufschwung der Konföderation als Zeichen, sich stärker in den Angelegenheiten Nordamerikas zu engagieren. Eine bedeutende Minderheit glaubt jedoch noch immer an den Mythos vom guten alten Süden und weigert sich, die Veränderungen hinzunehmen.

Ein- und Ausreise

Visa für die CAS zu bekommen, erfordert nur ein Minimum an Papierkrieg. Besucher aus der Karibischen Liga müssen mit eingehenderen Untersuchungen rechnen und aztlanische Besucher müssen schon einen wirklich guten Grund für die Einreise vorbringen. Die Zollbeamten achten jedoch mehr auf Schmuggelware als auf die Einreisegenehmigung.

Die CAS besitzt ein Dutzend internationaler Flughäfen, wobei Atlanta, Houston, Nashville, New Orleans und Dallas/Ft.Worth den meisten Verkehr abwickeln. Es finden häufig Flüge in andere Länder Nordamerikas statt, ebenso wie Zug- und Busfahrten in die UCAS, Pueblo und Sioux.

Die Grenzen zu Florida und Aztlan sind schwer bewacht, erstere, um sie vor Angriffen zu schützen, letztere, um dem Schmuggel Einhalt zu gebieten. Sowohl New Orleans als auch St.Louis sind wichtige Zugangspunkte für Schmuggler und die besten Gelegenheiten für illegale Einreise.

Die CAS verlässt sich vorrangig auf Sensoren und Fahrzeugpatrouillen an den Grenzen. Ein Großteil der Fahrzeuge sind gebraucht, darunter U-Boote, Hawker-Siddeley Skytrucks, Surfstar Seacops und Banshees. Patrouillen von drei Mann mit abgerichteten Kampfhunden sind in einigen Regionen verbreitet.

Running in der CAS

Es gibt einige Ereignisse und Orte in der CAS, die als Hintergrund für ein Abenteuer dienen können. Jedes davon hat seinen eigenen Stil oder Thema, so dass sich manche Abenteuer typen eher eignen als andere.

Staatsangelegenheiten

Die gegenwärtige politische Spaltung in der CAS hat die Intrigen gefördert und die Einsätze erhöht. Politische Parteien heuern Runner gegen ihre politischen Gegner an, entweder, um belastendes Material zu finden oder falsche Beweise zu deponieren, die ihren Ruf zu schädigen. Allianzen werden geschlossen und gebrochen, Gefallen eingeholt, Punkte gutgemacht. Ferner können politische Skandale immer passieren, wie die reale Welt gezeigt hat, unabhängig von der politischen Saison. Besonders hoch sind die Einsätze im Repräsentantenhaus, wo die führende Partei nur eine geringe Mehrheit besitzt.

Zusätzlich streben verschiedene Regierungsbehörden danach, die Interessen der CAS auf Kosten von Nachbarländern oder Megakons zu fördern. Ein potentieller Mitspieler ist die ERLA, die Shadowrunner anheuert, um den Konzernen das anzutun, was sie sich sonst regelmäßig gegenseitig antun.

Intrigen in der Hauptstadt

Politische Intrigen sind ein großes Thema in den Schatten von Atlanta, der Hauptstadt der CAS. Die UCAS, die NAN, Aztlan und die Megakons führen diverse Spionageaktionen durch, um die Geheimnisse der Konföderation zu enthüllen oder konföderierte Politiker zu beeinflussen. Runner können angeheuert werden, um diese Operationen durchzuführen oder sie aufzudecken. Ein Staat oder Megakon könnte Runner anheuern, um die Spionagespielchen eines anderen Staats/Konzerns aufzudecken, um die Gunst der CAS zu erringen.

Wissenschaftliche Forschungen sind eine weitere wichtige Quelle von Schattenaktivität in Atlanta. Obwohl sie verglichen mit dem MIT&T noch immer die zweite Geige spielt, ist die Georgia Tech auf jeden Fall in derselben Liga und trägt ihren gerechten Teil zur bahnbrechenden Forschung bei. Ein Megakonzern könnte Runner anwerben, um ein Forschungsprojekt zu stehlen oder zu sabotieren, das von einem konkurrierenden Konzern gesponsort wird. Ebenso könnten die Konzerne Runner zur Infiltrierung des CDC anheuern, entweder um an Informationen über eine spezielle Krankheit heranzukommen, Informationen zu verschleiern oder an dem Zertifikat eines rivalisierenden Konzerns herumzupfuschen. Weiterhin kann das CDC Runner anheuern, um gegen verschiedene Gruppen zu kämpfen, die Seuchen verbreiten, wie toxische Schamanen, Terroristen oder Kultisten.

Unannehmlichkeiten in Big Easy

Einst der Inbegriff vieler Schmuggelfahrten in Nordamerika, steht New Orleans nun ein größerer Gangkrieg bevor, der noch weiter durch die Kopfprämie der CAS auf diejenigen, die Untote erwecken und kontrollieren, angestachelt wird. Die Mafia in New Orleans sieht sich besonders bedroht, da die SURGE-Transformation eines ihrer wichtigen Anführer für interne Spannungen gesorgt hat.

Die Golfküste

Tampa ist weniger ein Schmugglerhafen, sondern eher ein geeigneter Ort, um anderswo gestohlene Ware umzusetzen. Außerdem reisen viele reiche Execs und VIPs aus den UCAS oder Europa in die Tampa-Region oder setzen sich dort zur Ruhe, was ihnen einen beträchtlichen Einfluss in der Politik Floridas verschafft. Auf diese Weise können sie entweder die Politik in der CAS oder ihrem Heimatland mitbestimmen. Die CAS, UCAS und verschiedene europäische Länder könnten diese Situation zu ihrem Vorteil ausnutzen, um ihre eigenen Pläne voranzutreiben.

Pensacola und Mobile sind wichtige Marinehäfen der Konföderation, was sie zu Primärzielen für militärische Geheimdienste macht. Die CAS benutzt sehr häufig U-Boote, die Überwachung leicht aufspüren können; Geheimdienstoffiziere der UCAS oder Aztlans könnten Runner anheuern, um sich Informationen über die Manöver und Operationen von U-Booten zu verschaffen. Gerüchte, dass die CAS ein Träger-U-Boot entwickelt habe, das dazu fähig sei, Kampfflugzeuge zu starten, haben die Spionageszene in Aufruhr versetzt. Keine andere Marine der Welt besitzt etwas derartiges, daher könnten die unterschiedlichsten Länder, vom Kaiserlichen Japan bis Großbritannien Runner dazu benutzen, nähere Informationen zu ergattern.

Aztlanische Feindschaft

Texas ist eine Region kurz vor dem Krieg. Lange Zeit ging die Gefahr von Aztlan aus, doch nach den kürzlichen Rückschlägen ist nun die CAS die aggressive Kraft, da sich viele Texaner danach sehnen, das verlorene Land zurückzuerobern. Eine führende Rolle spielt dabei ein relativ neuer Policlub namens Söhne von Alamo, der begonnen hat, zusätzlich zu politischen Aktionen auch militärische Aktionen durchzuführen. Die Söhne von Alamo befürworten außerdem jedoch die Sezession der Republik des Einzelnen Sterns, was viele Politiker in Dallas und Atlanta nervös macht. Sowohl die CAS als auch Aztlan könnten Runner anheuern, um die Söhne von Alamo zu infiltrieren, entweder, um Informationen über die Führung des Policlubs zu bekommen oder um ihre radikaleren Pläne zu durchkreuzen.

Auch wenn die CAS dem geschwächten Aztlan noch nicht den Krieg erklärt hat, haben sie Milizen und Rebellengruppen dazu angestiftet, in den besetzten Teilen von Texas für Unruhe zu sorgen. Runnern können angeworben werden, um Waffen und Nachschub über die Grenze zu diesen Rebellen zu schmuggeln oder um Rebellenführer zu extrahieren, die gefährdet sind, von Aztlan gefasst zu werden. Alternativ können die Runner auch von Aztlan angeheuert werden, um die Unterstützung für die Rebellen von der konföderierten Seite der Grenze zu unterbrechen.

Die UCAS-Grenze

Obwohl sie nicht so heiß ist wie die texanische, birgt die UCAS-CAS-Grenze zahlreiche Möglichkeiten für Shadowrunner. Grenzschmuggel findet an vielen Orten entlang der Grenze statt, besonders rund um den Mississippi, wo St.Louis als Zwischenstation zwischen New Orleans und Denver fungiert (der Spielleiter kann dazu auch *Target: Smuggler Havens* konsultieren, um mehr über die Schmuggelrouten in Nordamerika zu erfahren). Nashville ist ebenfalls ein Ort bemerkenswert hoher Schattenaktivität geworden, da die florierende Unterhaltungsindustrie eine Menge illegaler Chips mit sich bringt, die außer Landes geschmuggelt werden müssen.

Die Sezession ist ein großes Thema entlang der Grenze. Die UCAS schufen den Staat Virginia als Puffer, um DeeCee zu schützen - ein bei vielen Anwohnern sehr unbeliebter Zug. Auf ähnliche Weise wurden die Einwohner von Missouri aufgrund der Sezessionsentscheidung gespalten und Policlubs auf beiden Seiten wünschen sich Missouri wiedervereinigt, entweder als Teil der UCAS oder der CAS. Obwohl Kentucky sich dafür entschied, bei den UCAS zu bleiben, haben viele Einwohner dort Sympathien für die Konföderation und könnten die Bundesstaatsregierung dazu bewegen, ihre Einstellung zu ändern. Runner können entweder vom konföderierten DSI oder der CIA der UCAS dazu benutzt werden, Sezessionspläne zu unterstützen oder zu durchqueren.

PUEBLO CORPORATE COUNCIL

Der Pueblo Corporate Council ist eine seltsame Mischung aus hochentwickelter Technik und mystischer amerindianischer Magie, mit der Pueblo-Matrix am einen Ende und der Kachina-Gesellschaft am anderen. Manchmal existieren beide Extreme miteinander in Harmonie (wie etwa in Albuquerque und Santa Fe), doch an anderen Orten

entsteht ein seltsamer und unerwünschter Mix daraus (wie man an Trinity und Los Alamos sieht). Der PCC erweiterte kürzlich seine Grenzen, indem er die Freie Stadt Los Angeles annektierte (für Einzelheiten, siehe *Das Jahr des Kometen*), ein Zug, der ihnen einige Verbündete und viele mächtige Feinde beschert hat.

Ein- und Ausreise

Legal nach Pueblo einzureisen ist nicht allzu schwierig, doch es erfordert den Erwerb eines vorgezogenen Anteils, wie auf S.XXX beschrieben. Der gegenwärtige Preis einer vorgezogenen Aktie beträgt 100¥, doch dieser Preis kann mitunter schwanken. Anders als Einwohneranteile haben vorgezogene Anteile keinerlei Stimmrecht, doch sie können von jedem erworben werden und gestatten es dem Eigentümer, sich fast unbegrenzt in Pueblo aufzuhalten.

Pueblo verfügt über zwei internationale Flughäfen; Santa Fe und den erst kürzlich erworbenen Long Beach. Pueblo hat die Docks und den Sezugang von Los Angeles noch nicht wirklich im Griff. Regelmäßiger Flug-, Bus- und Zugverkehr läuft nach Ute, CAS, Denver, UCAS und Sioux. Alle Grenzen von Pueblo werden schwer bewacht, doch die Grenzen zu Aztlan, Ute und Kalifornien besonders streng. Leise Drohnen werden ausgeschickt, um Störungen zu erkunden und die Response-Teams werden auf die Größe und offenkundige Bedrohung des Eindringlings zugeschnitten.

Running im PCC

Pueblo bietet viele Möglichkeiten für Shadowruns, von Unheil, das man in der höchsten Ebene der Politik und der Unterhaltungsindustrie anrichten kann bis zu Syndikatskriegen und toxischen Kulturen auf niedriger Ebene.

Extraterritorialitäts-Inspektionen

Auch wenn Extraterritorialität nicht illegal im Corporate Council ist, verlangt Pueblo viele Zusätze, die sie für die Konzerne unangenehm machen. Die schlimmste Anforderung sind die Untersuchungen zweimal im Jahr, die es Pueblo gestatten, zufällige und lästige Inspektionen je nach Belieben durchzuführen. Um eine genaue Überprüfung zu vermeiden, könnten Konzerne Runner anheuern, um ihre eigenen Geheimnisse zeitweilig zu stehlen. Manche Kons könnten auch ihren Vorteil aus den Untersuchungen ziehen, um verdeckt Shadowrunner einzuschleusen oder an vertrauliche Informationen über ihre Rivalen heranzukommen.

Reibung an der Spitze

Sei neuestem bröckelt die dominante Hopi-Zuni-Fraktion im Vorstand des PCC. Die Anführer der Hopi scheinen mit den Anordnungen, die von den Soyoko kommen, nicht übereinzustimmen und stärken dem neuen Präsidenten Emilio Cajeme den Rücken. Der Mord an Carlos Estefan, dem Vorstandsvorsitzenden, lässt eine tiefere Spaltung erkennen. Obwohl sie durch die Annexion von LA abgelenkt wurden, bieten die Konferenzraumschlachten und die Personalpolitik sicherlich noch viele Möglichkeiten für Shadowrunner.

Die Stadt der Engel aufsaugen

Die Annexion von LA verursacht bei Pueblo viele Probleme, darunter Grenzstreitigkeiten mit Aztlan, Ute und Saito. Die Pueblo haben LA erobert, weil sie eine Hafenstadt und ein Stück der Unterhaltungsindustrie wollten, und die

Katastrophen, die LA trafen, haben die Studios dazu gezwungen, über den Verkauf zu verhandeln. Doch die Situation bleibt ungewiss, da sich manche Studios weigern, zu fliehen, während andere neue Deals aushandeln. Der entsprechende Mob-Krieg, der sich zwischen der Mafia von Los Angeles und den neu angekommenen Koshari aus Pueblo aufbaut, heizt die ganze Sache noch zusätzlich an. Es gibt viele Möglichkeiten für Runner, sich ins Geschehen einzubringen, da neue Firmen, Syndikate oder Gangs nach der Macht greifen, auf Kosten der Unterlegenen.

Ungesunde Beschäftigung

Die Osthälfte Pueblos wurde von den Atomtests verstrahlt, die im letzten Jahrhundert durchgeführt wurden und die nun die Magie auf sehr ungewöhnliche Weise beeinträchtigt haben. Viele Geheimdienste haben ein Interesse an diesem Effekt gezeigt und könnten Shadowrunner anwerben, um ungewöhnliche Phänomene in der Region zu untersuchen. Außerdem ist der Atomic Kiva Kultur in diesem Gebiet aktiv und man könnte die Runner beauftragen, in sehr gefährliche Gegenden einzudringen und den Kult zu untersuchen oder seine Pläne zu vereiteln.

Auf ähnliche Weise bietet das Nuklearforschungszentrum ein weiteres potentiell gefährliches Ziel. Die Anlage wurde während des Großen Geistertanzes vom Redondo Peak begraben, doch Pueblo hat sie heimlich ausgegraben und benutzt die Einrichtungen. Szenarien rund um Los Alamos sollten sich darauf konzentrieren, die geheimen Forschungen, die von Pueblo durchgeführt werden, aufzudecken, ebenso wie die unheilige Verbindung von Nuklearenergie und der Magie des Geistertanzes.

Pueblo Gitter

Das Haupt-RTG von Pueblo (nun NA/PUE/FE) wird auf S.15, *Brennpunkt Matrix* detailliert beschrieben. Pueblo hat außerdem ein neues RTG für die besetzten Gebiete in Kalifornien eingerichtet (NA/PUE/LA), das einen Sicherheitscode von Orange-4/6/8/6/6/7 besitzt.

Magie im PCC

Die Magie in Pueblo hat ihre eigenen Eigentümlichkeiten. Im Folgenden finden Sie Spielinformationen und Regeln, um die eigenartigen Aspekte der Magie von Pueblo darzustellen. Für nähere Informationen über die Anasazi-Ruinen in Chaco Canyon, siehe S.78 und 120, *Erwachte Länder*.

Schamanen der Yaqui

Der Stamm der Yaqui konvertierte irgendwann im 17.Jahrhundert von seiner Stammesreligion zum Katholizismus, band jedoch Teile seiner ursprünglichen Religion in die katholischen Riten ein. Anstatt Totems folgen Yaqui-Schamanen Idolen (Siehe S.16, *Schattenzauber*). Für Yaqui-Schamanen geeignete katholische Idole sind Drachentöter, Feuerbringer, Große Mutter, Himmelsvater und Weiser Krieger.

Kachina-Schamanen

Die Kachinas sind Geister aus der Religion der Hopi und Zuni. In ihren Zeremonien tragen die Tänzer Masken, um die Kachinas zu repräsentieren, die dann von ihnen Besitz ergreifen sollten. Schamanen der Hopi und Zuni, die den Pfaden der Kachinas folgen, werden manchmal als Kachina-Schamanen bezeichnet. Kachina-Schamanen können keine Geister des Wassers beschwören; stattdessen beschwören

sie Ahnengeister (S.106, *Schattenzauber*). Kachina-Initiaten müssen die metamagische Technik der Absorption (S.110, *Erwachte Länder*) als erste metamagische Technik lernen.

Los Alamos

Die Hintergrundstrahlung rund um Los Alamos und Redondo Peak beträgt 2. Beide Orte sind auf die Beschwörung von Geistern der Flammen ausgerichtet (siehe S.106, *Schattenzauber*), doch Redondo Peak ist auf die Beschwörung normaler Geister ausgerichtet, während Los Alamos auf die Beschwörung toxischer Geister ausgerichtet ist. Die beschriebenen nuklearen Geister sind in Wirklichkeit toxische Geister der Flammen.

Ost Pueblo

Das Gebiet des Pueblo Corporate Council westlich und südlich von Albuquerque weist aufgrund der Atomversuche aus dem letzten Jahrhundert eine Hintergrundstrahlung von 1 auf. Jegliche Magie, die in dieser Gegend gewirkt wird (Spruchzauberei und Beschwörung) tritt verzerrt in Erscheinung, auch wenn die Zauber und Geister normal wirken (abgesehen von der Hintergrundstrahlung). Zum Beispiel könnten Signaturen von Zaubersprüchen verfremdet und abstoßend verfärbt im Astralraum erscheinen, während Naturgeister, die dort beschworen werden, verformt oder verzerrt aussehen.

Trinity

Der Ort der Explosion in Trinity hat eine Hintergrundstrahlung von 5 und ist zugunsten der Atomic Kiva ausgerichtet.

UCLA

Der Astralraum rund um die UCLA ist verseucht, was dem andauernden Krieg magischer Attacken zwischen den Studenten von UCLA und USC zu verdanken ist. Die Regeln für Manastürme (S.86, *Schattenzauber*) und Wilde Magie (S.87, *Schattenzauber*) kommen zur Anwendung, wenn in der Umgebung der UCLA oder der USC Magie angewandt wird.

QUÉBEC

Einst eine fanatische isolierte französischsprachige Nation, wurde Québec nun einigen ernsthaften internen Veränderungen unterzogen und öffnet sich nun erneut der Welt.

Ein- und Ausreise

Während Québec einige seiner Besucher- und Einreisebestimmungen gelockert hat, wird noch immer eine strenge Besuchsfrist (für gewöhnlich ein Monat) für Nicht-Einwohner verlangt, besonders im Fall von Metamenschen und Nicht-Französischsprachigen. Bei der Einreise sind die Zollkontrollen sehr streng, bei der Ausreise jedoch sehr locker.

Québec verfügt über internationale Flughäfen in Montreal und Québec City, beide Städte fungieren auch als wichtige Häfen. Fahrzeug-, Bus- und Zugverkehr in die UCAS und den AMC ist sehr verbreitet.

Québec achtet peinlich genau auf seine Grenzpatrouillen. Typische Patrouillen bestehen aus zwei Wachleuten in einem Patrol One mit Luftunterstützung durch Yellowjackets. Man macht häufig Gebrauch von einer modifizierten

Cyberspace Designs Wolfhound Drohne, ebenso wie von Appaloosas, GMC Riverines und modifizierten Lone Star SWAT Hovertrucks.

Running in Québec

Es gibt zwei Dinge, die Runner über Québec unbedingt wissen sollten. Erstens, die Sprache ist stets von Bedeutung und kann sich darauf auswirken, wen die Charaktere zum Freund oder zum Feind haben; außerdem spielt sie eine große Rolle in den meisten sozialen Situationen. Zweitens, die Seraphim sind überall und sammeln Informationen für Cross. Unvorsichtige Charaktere könnten schnell die Aufmerksamkeit von Cross auf sich ziehen.

Die neue Wache

Die Démocrates Mondains haben die Macht in Québec an sich gerissen, doch sie bewegen sich auf dünnem Eis. Nun da sie an der Macht sind, versuchen sie, so viele Veränderungen wie möglich durchzuführen. Gleichzeitig tut die Parti Québécois, was sie kann, um ihre Pläne zu durchkreuzen und wieder an die Macht zu kommen. Fügt man dann noch die kleineren Parteien hinzu, bietet die politische Szene Québecks einen Reichtum von Möglichkeiten für Runner, sich die Hände schmutzig zu machen.

Trotz der Machtverlagerung ist Cross Applied Technologies (CATCo) noch immer eine bedeutende Macht hinter den Kulissen. Tatsächlich besagen manche Gerüchte, Vizepräsident Francois Lemay sei in Wirklichkeit ein Agent von CATCo und steuere die idealistische Präsidentin der Republik, Hélène Bard. Die veränderten Loyalitätsbeziehungen von Cross haben viele mächtige Personen ins Abseits befördert, die damit überhaupt nicht zufrieden sind. Manche sinnen auf Rache, was sie in die offenen Arme von CATCos Feinden treiben könnte - besonders die von Ares.

Unternehmenszonen

Die UZs sind für die Regierung von Québec das Mittel der Wahl, um die Megakonzerne im Zaum zu halten. Auch Runner können diesen Umstand zu ihrem Vorteil ausnutzen, indem sie Konzernanlagen außerhalb der UZs aufs Korn nehmen, obwohl viele Konzerne vorsichtig genug sind, ihre heißesten Projekte sicher im Herzen ihrer UZs zu verwahren. Bei der Durchsetzung der UZ-Reglements ist Québec äußerst strikt, und viele Konzerne riskieren es nicht, Runner außerhalb einer UZ zu verfolgen und damit die UZ völlig zu verlieren.

Der Wettbewerb um die noch nicht beanspruchte UZ in Québec City ist hart, und viele Konzerne bewerben sich darum. Runner könnten angeheuert werden, den Ruf eines Mitbewerbers aufzupolieren oder die Meinung der Démocrates Mondains in Richtung eines bestimmten Konzerns zu „lenken“.

Die Biker Gangs

Die Biker Gangs von Québec sind machttechnisch mit den meisten Seoulpa Ringen zu vergleichen und beherrschen die Unterwelt Québecks. Runner könnten ihnen in die Quere kommen, besonders wenn sie Schmuggel betreiben oder in den Schatten von Montreal für Furore sorgen. Alternativ könnte CATCo Runner anheuern, um die Gangs zu untersuchen und einen Weg zu finden, sie unter ihre Fittiche zu nehmen, oder sie könnten dafür bezahlt werden, sich zugunsten einer Gang mit einer anderen anzulegen.

Kopfgeldjagd

Wenn es Ihre Charaktere in die freie Natur zieht und sie einigermaßen gewissenlos sind, bietet ihnen Québec viele Möglichkeiten zur Kopfgeldjagd. Man benötigt Genehmigungen und Lizenzen, um professionell Parawesen zu jagen, was eine SIN und eine jährliche Gebühr erfordert. Die Grundlizenz kostet 100f; sie zeichnet eine Person als Jäger paranormaler Tiere aus und gewährt Zugang zu den meisten Reservaten für Paracritter-Jäger. Weiterhin werden für jede Klasse von Parawesen Genehmigungen verlangt, wenn man die Fangprämien einstreichen will. Genehmigungen für Klasse E kosten 50f, Klasse D 100f, Klasse C 500f, Klasse B 1.000f, Klasse A 5.000f und Klasse S und X beide 10.000f. Beamte des Ministeriums kennzeichnen die Felle, um wiederholte Zahlungen zu verhindern und untersuchen sie gründlich, um sicherzugehen, dass es wirklich eine Krake ist, die sie vor sich haben und kein Heißluftballon.

SALISH-SHIDHE COUNCIL

Von allen NAN-Mitgliedstaaten bietet der SSC seinen Mitgliedstämmen die meiste Macht und Autonomie. Der SSC ist mehr ein Netzwerk aus verschiedenen Stammesentitäten, wobei jeder Stamm sein eigenes Land, Gesetze und Rechtsprechung besitzt. Jeder Stamm trägt jedoch etwas zur Nation bei, so dass dieser als vereintes Gesamtbild gegenüber Feinden handeln kann - besonders gegenüber Tsimshian im aktuellen Grenzkrieg.

Ein- und Ausreise

Der SSC verlangt keine Visa für die Einreise, obwohl sich jeder Stamm das Recht vorbehält, Nicht-Einwohnern die Einreise zu verweigern oder sie von ihrem eigenen Land zu vertreiben. Die SSC-Grenzen zu Sioux, AMC, Tir Tairngire und Ute sind offen, Fahrzeuge werden nur oberflächlich kontrolliert. Die Grenze zu Seattle wird genauer überwacht, alle Reisenden werden einer gründlichen Überprüfung und Durchsuchung unterzogen, um Schmuggel und illegale Taliskrämerei einzudämmen. Es gibt eine Menge Schmugglerverkehr in den SSC und heraus, dank der Unterstützung durch den Stamm der Cascade Orks.

Der einzige internationale Flughafen des SSC ist Vancouver, gleichzeitig der Haupthandelshafen. Es gibt regelmäßigen Luft-, Bus- und Straßenverkehr nach Seattle und in die angrenzenden NAN-Staaten.

Salish-Shidhe Grenzpatrouillen bestehen standardmäßig aus Vier-Mann-Teams, die in einem leichten Aufklärungsfahrzeug unterwegs sind. Im Notfall rufen sie die Salish Rangers zu Hilfe, die typischerweise Citymaster, Appaloosas und Hughes Stallions benutzen. Ein Rangerteam enthält für gewöhnlich einen Magier oder Schamanen.

Die Grenze zu Tsimshian ist geschlossen und aufgrund extremer Gefahr ist die Durchreise dort untersagt. Militäreinheiten beobachten, patrouillieren und bekämpfen sich beidseits der Grenze, was die Ein- oder Ausreise hoch problematisch macht.

Running im SSC

Der SSC ist mehr als nur ein Urlaubsort für gestresste Bewohner des Seattle-Sprawls. Im folgenden werden einige Möglichkeiten für Shadowrunner erläutert.

Der Grenzkrieg

Die angespannte Grenzsituation zwischen dem SSC und Tsimshian kocht nun über, es gibt regelmäßig offene Feindseligkeiten. Dieser Konflikt kann als Mittelpunkt einer Söldnerkampagne dienen, da beide Seiten freiberufliche Einheiten anheuern, die Raubzüge durchführen, Informationen sammeln und hinter feindlichen Linien Sabotage verüben. Selbst Shadowrunner können von dem Krieg profitieren, da eine Menge Spionage und Kampfmanöver auf den Schlachtfeldern stattfinden. Neue Prototypen werden aufgeföhren, es werden Pläne und Forschungen angestellt und es werden Verbündete gesucht, gekauft oder gezwungen.

Biologische Waffen, Manalinen und die Kontrolle strategisch wichtiger Ressourcen fügen weitere Unbekannte in die Gleichung ein. Es gibt viele Mächte in der Welt, die wissen wollen, wer für den verheerenden Angriff auf die SSC-Truppen verantwortlich ist und was genau dabei verwendet wurde. Manche interessieren sich aus ethischen Gründen dafür, andere hoffen, an Wissen heranzukommen, das sie zum eigenen Vorteil einsetzen können. Wiederum andere haben nur ein Interesse daran, die Schuld auf ihre Gegner zu schieben. Ebenso, wenn sich der Konflikt um Ressourcen dreht (magische oder andere), wer besitzt dann gegenwärtig die Kontrolle über diese Ressourcen und was macht er damit?

Konzernpolitik

Abgesehen von dem Grenzkonflikt und dem Kriegsfieber läuft das Geschäft wie üblich im SSC. Das relative Fehlen dominanter Megakons hat eine Umwelt geschaffen, in der kleinere Kons gedeihen können, doch nun blicken die großen Jungs hungrig auf all die Möglichkeiten für eine Übernahme. Viele SSC-Kons trachten danach, einen festen Stand zu bekommen, bevor sie geschluckt werden, was bedeutet, dass sie sich nach subversiven Methoden umsehen, um einen Vorsprung im Wettbewerb zu bekommen.

Gelegenheiten für Schmuggler

Die Cascade Orks erleichtern den Schmuggel im SSC und fahren dafür im Gegenzug beeindruckende Gewinne ein. Auch viele andere Stämme und Leute im Lande bekommen ihren Anteil und profitieren so davon, dass sie in die andere Richtung schauen, doch die Anzahl derer, die glauben, dass die Operationen der Cascade Orks aus dem Ruder laufen und die Nation brandmarken, wächst. Einige dieser Gegner könnten sich an Shadowrunner wenden, um Beweise gegen die Schmuggellinien der Cascade Ork zu finden oder diese zu schädigen. Ebenso könnten die Orks Hilfe gebrauchen, Außenstehende ruhigzustellen, die sich einmischen, entweder durch Bestechung oder Gewalt. Da die Cascade Orks indirekt in die Militäraktionen des SSC eingreifen, um den Konflikt hinauszuzögern und mehr Profite zu erhalten, riskieren sie, dass sich ihre Brüder gegen sie wenden, wenn ihre kontraproduktiven Ziele bekannt werden.

SIoux

Die Sioux erinnern sich an die Tage vor dem Geistertanzkrieg, als die amerikanischen Ureinwohner noch in Kolonien leben mussten. Das Land kämpft hart dafür, wachsam gegenüber Ausländern zu sein, die NAN zu wahren und diese Tage niemals wiederkommen zu lassen.

Ein- und Ausreise

Visa zur Einreise, Arbeit oder Einwanderung in die Sioux Nation zu beantragen ist einfach, obwohl Anträge von UCAS-, CAS-, Aztlan- und Megakonzernbürgern einer genauen Prüfung durch das OMI unterzogen werden. Grenzkontrollen sind außer an der Denver- und UCAS-Grenze normal, wo körperliche Durchsuchungen und Scans eingehender durchgeführt werden.

Die Sioux Nation besitzt nur einen internationalen Flughafen: Casper. Regelmäßige Flug-, Bus- und Bahndienste in die umgebenden Länder stehen zur Verfügung.

Obwohl die Grenzen der Sioux in dem Ruf stehen, besonders gut verteidigt zu werden, gibt es einfach zuviel Territorium, um alles gleichmäßig abzudecken. Grenzpatrouillen bestehen aus Standard-Vier-Mann-Teams, die Sikorsky-Bell „Red Ranger“ Scout ACVs und Microskimmer-Drohnen benutzen. Schamanen sind weit verbreitet und gelegentlich können auch Sioux Wildcats als Verstärkung verfügbar sein. Der Schmuggelverkehr ist hoch, deshalb fällt die Antwort auf illegale Grenzübertritte auch schnell und heftig aus.

Running in der Sioux Nation

Es gibt vieles in der Sioux Nation, woran man sich beteiligen kann, von dem Konzernwettbewerb um die Universität von Cheyenne bis zu den Versuchen der Lakota Mafia, den Schmuggel durch das Land zu kontrollieren. Einige Auswahlmöglichkeiten werden im Folgenden beschrieben.

Kriegsspiele

Die militärische Natur der Sioux Nation bietet viele Gelegenheiten. Kriegsspiele an der UCAS-Grenze kommen oft vor, wobei beide Seiten entbehrliche Aktivposten anheuern, um den anderen zu reizen und zu verwirren. Die Sioux werfen gern ein wachsames Auge auf alle möglichen Bedrohungen für die NAN (im Besonderen auf die UCAS, CAS, Aztlan, Saito und Tir Tairngire), und wenn sie ihre eigenen Spione, Decker oder Einheiten nicht benutzen können, greifen sie auf verfügbare Runner zurück. Das OMI und die Sioux Wildcats konkurrieren ebenfalls miteinander, daher könnte sich jede Seite an Außenstehende wenden, um Unterstützung in ihrem Wettstreit zu bekommen. Die Wildcats üben ihre Fähigkeiten auch gern in Real-Life Kampfsituationen, darum werden sie gelegentlich ausgeschiedt, um lästige Shadowrunner- oder Schmuggelteams zur Strecke zu bringen.

Intrigen des SSR

Cheyenne ist die Heimat des SSR-Hauptquartiers, einschließlich aller Hauptämter des SSR. Hier befindet sich das politische Schlachtfeld, auf dem die NAN-Mitgliedsstaaten versuchen, sich gegenseitig auszumanövrieren und einen Vorteil bei Verhandlungen und Geschäften zu bekommen. Daraus ergeben sich Shadowrunner-Operationen aller Art, von Datenklau über Erpressung bis zu Beweisfälschung und Sabotage. Nichts ist schlimmer als „Bruder“-Konkurrenz.

Abenteuer im Freien

Das Land der Sioux besitzt viele natürliche Wunder und obendrein noch einige übernatürliche. Die Charaktere könnten beauftragt werden, sich Zugang zu heiligen Stätten der Sioux zu verschaffen, um Telesma zu sammeln, oder sie könnten auf einsamen Strecken der Highways auf Go-

Gangs treffen. Lange schon verlassene Städte könnten zu Verstecken von Schmuggler geworden sein oder zu sorgsam verborgenen Konzernklaven. Schlimmer noch, sie könnten von Shedim-Zombies oder Insektengeistern überrannt worden sein.

Der Teufelsturm

Der heilige Ort, der auch als die Hütte des Bären bekannt ist, ist eine Stätte der Macht der Kraftstufe 3, die während der Sonnenwenden auf Stufe 5 ansteigt. Der Ort ist auf schamanistische Magie ausgerichtet und während der Sonnenwenden besonders auf Heilmagie. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, die genauen Auswirkungen des Sonnentanz-Rituals und anderer Phänomene zu bestimmen (wie etwa die Stammesmythen). Das Verschwinden der Personen könnte von feindlichen Geistern, einem astralen Riss oder etwas völlig anderem verursacht worden sein.

Taliskrämerei

Die Badlands, Black Hills und Yellowstone Springs quellen nur so über vor Telesma. Nach Entscheidung des Spielleiters sollte der Grundzeitraum zum Sammeln einer Einheit Rohmaterialien um die Hälfte (5 Tage) oder ein Viertel (7 Tage) reduziert werden.

TIR TAIRNGIRE

Das gefeierte Land der Verheißung ist nun ein Land der zivilen Unruhen und Aufstände. Dieses Elfenparadies kam vor Kurzem an den Rand eines wirtschaftlichen Zusammenbruchs, der es dazu zwang, seine Isolationspolitik aufzugeben, um zu überleben. Und selbst nun steht eine Rebellion in den Startlöchern, die die Macht der Prinzen, alles unter Kontrolle zu halten, herausfordern könnte.

Ein- und Ausreise

Ein Touristenvisum zu bekommen, um das Tir zu besuchen, ist nicht mehr der Alptraum, der es einmal war. Die meisten Besucher reisen über Portland ein; um anderswo durchzukommen, muss man sich einer gründlicheren Überprüfung unterziehen. Die Zollkontrollen konzentrieren sich auf den Waffenschmuggel.

Portland ist der einzige internationale Flughafen von Tir Tairngire. In Portland oder Boise stehen regelmäßiger Luft- und Busverkehr in den SSC und nach Seattle zur Verfügung.

Die Grenzpatrouillen des Tir verlassen sich meist auf Heimlichkeit und Magie (Geister und Wahrnehmungssowie Illusionszauber) als auf physische Feuerkraft oder zahlenmäßige Überlegenheit. Eine typische Patrouille der Friedenstruppe besteht aus vier Mann mit State-of-the-art-Aufspürausrüstung und mehreren Mikrodrohnen. Eine von zehn Patrouillen im Norden oder Süden setzt sich sogar aus Paladinen der Großen Jagd zusammen (Überlegene NSCs). Die Patrouillen bleiben oft wochenlang im Gelände, da man von ihnen erwartet, dass sie sich zutiefst vertraut mit dem Gebiet machen, in dem sie arbeiten. Notfalls können sie von einem Aufklärungs-LAV verstärkt werden.

Running im Tir

Runs im Tir konzentrieren sich meist auf die äußeren Enden der Gesellschaft. Es gibt viel Aktivität unter den rebellischen unteren Klassen sowie kriminelle Aktivitäten, doch die wahren unbegreiflichen Winkelzüge und politischen Intrigen werden von den Prinzen ganz oben abgezogen.

Die Rebellion

Über all der wachsenden Zwietracht und den Bürgerunruhen in der Gesellschaft des Tir steht das Wort „Shadowrun“. Runner könnten darin verwickelt werden, indem sie Rinelle-Mitglieder außer Landes schmuggeln oder Waffen hinein. Sie könnten als Unterstützung für Angriffe gegen die Regierung und die Konzerne angeworben werden, besonders dann, wenn die Rinelle glauben, dieser Run sei eine Nummer zu groß für sie. Runner mit sozialem Bewusstsein können zum integralen Bestandteil der Rebellion werden, was zu Verwicklungen mit den verschiedenen Fraktionen führen kann, die alle nach unterschiedlichen Zielen streben. Runner mit Söldnerkodex können Rinelle-Zellen infiltrieren oder jagen, Informationen aus ihnen herausquetschen oder ihnen schreckliche Terrorakte anhängen, um ihre öffentliche Unterstützung zu untergraben.

Machenschaften der Elite

Die Prinzen an der Spitze der Tir-Gesellschaft sind ständig in Intrigen verwickelt - extravagante Pläne und macchiavellianische Machenschaften sind ihnen zur zweiten Natur geworden. Die genauen Details hinter den kürzlichen Umwälzungen liegen im Dunkeln, doch es steht fest, dass jeder der Prinzen seine überlegene Position festigen und die seiner Gegner unterminieren will. An erster Stelle steht dabei der Kampf um die Besetzung des Sitzes, den Oakforest zurückließ und dessen, den Ebran bald verlassen wird (es sei denn, er ändert seine Meinung). James Telestrian III ist der Spitzenkandidat, doch auch die anderen Prinzen haben ihre Favoriten. Hestaby ist die neue Wild Card im Rat und viele Prinzen wissen noch nicht, was sie von dieser Übereinkunft halten sollen. Manche buhlen vielleicht um ihre Gunst, während andere (wie etwa Maria Cinebal) schon von ihrer Anwesenheit deutlich verärgert sind. Und auch wenn Lofwyr und Oakforest weg sind, können ihre eigenen Pläne noch Früchte im Tir tragen, es sei denn, der Rat entscheidet sich, sie zu verjagen.

Die Arbeit für die Prinzen hat positive und negative Aspekte. Eine mächtige Figur als Patron zu besitzen, kann schon ein Segen sein („Kosten? Was für Kosten?“), doch es führt schnell zur Kehrseite, mächtige Feinde zu haben, die einen tot sehen wollen.

Das Ritual des Fortschritts

Das nächste Ritual des Fortschritts - fast ein Jahrzehnt nach hinten verschoben - wird am 1. Mai 2063 stattfinden. Dieses Ereignis bietet viele Gelegenheiten für Runs, wenn potentielle Kandidaten (oder Leute, die sie unterstützen) nach jedem Vorteil greifen, den sie bekommen können (illegal oder auf andere Weise). Manche Leute wollen zweifellos Bewerber scheitern sehen, vorzugsweise auf skandalöse Weise, wenn es sich arrangieren lässt. Da die Tir-Prinzen in das Schicksal eines Bewerbers eingreifen können, wird es außerdem eine Rolle spielen, ihn oder sie abgesehen von der Prüfung positiv oder negativ zu beeinflussen und Erpressungen einzufädeln. Die Rinelle ke'Tesrae könnten einen Boykott dieses niederträchtigen Aspekts der Klasseneinteilung im Tir organisieren und einige Rinelle-Zellen könnten versuchen, die Prozeduren zu sabotieren. Runner können von den Rinelle zur Hilfe angeworben werden, oder von anderen, um jegliche Störung zu unterbinden.

Vorurteile im Tir

Die meisten Bürger Tir Tairngires haben mit Vorurteilen zu kämpfen. Obwohl der Rassismus elfischer Bürger gegen andere Rassen abnimmt, steigt die Intoleranz gegenüber Ausländern („goro“). Tir-Bürger ziehen nur 4 Punkte von dem Wurf zur Überprüfung von Rassenvorurteilen ab (siehe S.92, *Shadowrun-Grundregelwerk*) bzw. 5, wenn sie es mit einem Tir-Mitbürger zu tun haben.

TSIMSHIAN

Tsimshian ist ein Land, das von der Rohstoffausbeutung, der Unterdrückung minderheitlicher Stämme und der Kontrolle der Megakons heimgesucht wird. Die machthabenden Stämme haben ihr Land verkauft und bekommen nun allmählich die Konsequenzen dafür zu spüren.

Ein- und Ausreise

Tsimshian hat stenge Reise- und Visabestimmungen. Wenn du nicht gerade ein Stammesmitglied der Tsimshian oder Tlingit oder Bürger eines Megakonzerns bist, der Zugangsrechte in Tsimshian besitzt, erfordert dein Visum einiges an Papierkram, um durch ein Genehmigungsverfahren zu kommen und wird bei der kleinsten Unregelmäßigkeit abgewiesen werden. Für Shadowrunner ist die beste Option, sich gefälschte (oder echte) Megakon-Beglaubigungen zu verschaffen oder sich heimlich einzuschleichen.

Tsimshian verfügt über keine internationalen Flughäfen, die semiballistische oder Suborbitalflüge abfertigen können. Stattdessen müssen Langstreckenreisende einen Verbindungsflug zum Flughafen von Kitimat über Anchorage, Seattle oder Calgary auf sich nehmen (Flüge von Vancouver aus wurden bis auf weiteres gestrichen). Im Winter behindert das Wetter diese Flüge häufig. Land- und Busverkehr nach Athabaska sind verfügbar und ein Fährdienst, der sonst zwischen Kitimat und Vancouver verkehrte, fährt nun nach Seattle.

Tsimshian-Patrouillen sind mundane Dreimann-Einheiten in leichten Aufklärungsfahrzeugen und ihre Luftabdeckung ist ziemlich schwach, außer an der Salish-Shidhe-Grenze. Die SSC-Grenze wird streng von Tsimshian-Militäreinheiten beobachtet und überwacht, die beim kleinsten Anzeichen unerlaubter Grenzüberletzung das Feuer eröffnen.

Running in Tsimshian

Schattenlaufen in Tsimshian ist ein heikles Unternehmen. Das Land ist ein Polizeistaat und schon den kleinsten Anzeichen illegaler Aktivität wird mit äußerster Härte begegnet. Gefangene Runner können sich auf lebenslange erzwungene Sklaverei oder einen Besuch beim Erschießungskommando freuen.

Ärger an der Spitze

Die Beziehung von gegenseitigem Nutzen zwischen der Fortschrittspartei und MCT steht nun auf wackeligen Füßen, da MCTs Gewinne zurückgehen. MCT zieht in Betracht, sich zurückzuziehen, solange sie noch vorne liegen, was die Machtstrukturen ohne Unterstützung zurückließ. Wenn Großhäuptling Jim MCT nicht zum Bleiben überreden kann (vielleicht, indem MCTs Konkurrenz aus dem Land vertrieben wird), ist ihre Position gefährdet. Die Oppositionsparteien,

verärgert darüber, dass die Fortschrittspartei den Reichtum nicht genügend geteilt hat, wollen sich bereits bei Megakons für potentielle Rückendeckung beliebt machen. Es steht fest, dass ein Machtkampf ausbrechen wird und es ist nicht mehr gewiss, wer an der Macht ist, wenn sich der Staub gelegt hat.

Der Stammeskonflikt

Die Tsimshian und Tlingit unterdrücken auf brutale Weise die kleineren Stämme und Metamenschen im Lande und halten sie durch Diskriminierung und Polizeistaat-Taktiken am Boden. Die Haida National Front hat sich erhoben, um diese Ungerechtigkeit zu bekämpfen, doch die Gruppe wird von Splittergruppen geplagt und gezwungen, mit BTL-Dealern und Verbrechern in ihrer Gemeinschaft zu kämpfen, die den Kreis der Unterdrückung aufrecht erhalten. Irgendjemand hat jedoch Geld und Training in die Gruppe investiert und ihre Angriffe auf die Machtstrukturen werden zunehmend zielgerichteter. Ausländer könnten hinzugezogen werden, um ihnen Waffen oder Ausrüstung zu beschaffen, ihren Aktionen zu helfen oder für sie Informationen zu sammeln. Alternativ können Runner angeheuert werden, die Rebellen zu infiltrieren, ihre Spaltungen zu verschärfen und herauszufinden, wer sie unterstützt.

Umweltkrieg

Im Namen des Fortschritts hat Tsimshian MCT und einer Handvoll anderer Megakons gestattet, die natürlichen Rohstoffe des Landes ohne Einschränkung abzubauen. Nach einigen Jahren ist das Land nun von Ausbeutung und Verschmutzung verwüstet. Nur ein paar Öko-Zellen bieten dem Polizeistaat die Stirn, um sich dieser Umweltzerstörung entgegenzustellen. Die berüchtigste davon ist eine geheime schamanische Gruppe namens Long House Bruderschaft, die die Verantwortlichen mit grausamer Magie angreifen. Wenige weitere Schamanen bleiben im Land, doch sie haben sich dem toxischen Pfad verschworen. Außenstehende Beteiligungen könnten Shadowrunner anwerben, um die Verwüstung des Landes zu beurteilen, wobei sie sich mit der Konzernsicherheit und toxischen Gefahren auseinandersetzen müssen. Oder Öko-Zellen, die nicht an der strengen Sicherheit vorbeikommen, könnten die Runner für Aufgaben anheuern, die sie selbst nicht bewerkstelligen können oder um gegen toxische Schamanen zu agieren.

Kriegsieber

Tsimshian ist für einen Krieg gegen den SSC gerüstet, doch sie haben den Krieg noch nicht erklärt, denn möglicherweise stehen sie auf der Verliererseite. Großhüptling Jim wird keine Invasion anordnen, bis sie weiß, dass MCT ihr den Rücken stärkt, was bedeutet, dass sie zunächst Hausputz machen muss. In der Zwischenzeit könnte der SSC eine eigene Invasion starten. Wenn beide Seiten aufeinander losgehen und sich attackieren, bringen sie Söldnereinheiten zur Verstärkung ihrer eigenen Truppen ins Spiel und heuern Shadowrunner für weitere verdeckte Operationen hinter den Kulissen an.

Kulturelle Vorurteile

Die beherrschenden Tsimshian- und Tlingit-Stämme haben starke Vorurteile gegen Ausländer. Alle Charismaproben oder Proben, die der sozialen Interaktion mit Stammesmitgliedern der Tsimshian oder Tlingit dienen,

erhalten einen +1-Modifikator, es sei denn, der Charakter stammt aus Tsimshian oder ist Japaner. Wenn der Charakter ein Haida oder ein Metamensch ist, steigt der Modifikator auf +2.

Toxischer Schock

Die unregelte Industrie und Ausbeutung der natürlichen Rohstoffe hat große Landstriche Tsimshians in toxische Domänen (siehe S.126, *Schattenzauber*) mit einer Hintergrundstrahlung zwischen 1 und 5 verwandelt. Schamanen können hier keine Geister beschwören und selbst in anderen Bereichen Tsimshians können Geister widerspenstig und unwillig sein. Die toxischen Zonen weisen eine hohe Konzentration toxischer Critter auf (siehe S.17, *Critter*), besonders in der Nähe besonders verschmutzter Landesteile. Die Ausdehnung dieser toxischen Domänen wächst, breitet sich bis in die Sprawls aus und verunreinigt Manalinen und Stätten der Macht. Toxische Schamanen sind eine wachsende Sorge, die meisten von ihnen sind Vergifter, die danach trachten, die Verwüstung noch weiter zu verbreiten.

Jeder Schamane, der zuviel Zeit in der Nähe dieser Umweltkatastrophe verbringt, wird allmählich den Ruf zum toxischen Pfad hören. Der Spielleiter sollte dies ausspielen und kryptische Botschaften, Warnungen oder Beschimpfungen des Totems des Schamanen auftauchen lassen und vielleicht Willenskraftproben von dem Schamanen verlangen, um eine Raserei zu vermeiden, wenn er mit der toxischen Verwüstung konfrontiert wird. Dies sollte als rollenspielerische Herausforderung ausgespielt werden. Wenn sich der Charakter dem toxischen Pfad ergibt, wird er oder sie sofort zum NSC und übergibt das Charakterblatt dem Spielleiter.

UTE

Die Ute Nation macht schwierige Zeiten durch und es so aus, als würden sich die Dinge nur zum Schlimmeren entwickeln.

Ein- und Ausreise

Die Ute haben äußerst strenge Bestimmungen zur Ausstellung von Reisevisa an Nicht-Amerindianer. Wenn der Bewerber ein Anglo ist, wird das Verfahren bestenfalls schwierig und das Visum könnte mit starken Beschränkungen versehen werden. Reisevisa nur nach Las Vegas sind ein wenig einfacher zu bekommen, da sich der Staat auf die Einnahmen aus dem Tourismus stützt. Wenn der Antragsteller Angestellter eines Megakons mit Niederlassungen in der Ute Nation ist, verschwinden Barrieren und Beschränkungen meist auf magische Weise. Als souveräner Staat verlangt Salt Lake City keine Visa irgendeiner Art.

Die Ute haben drei internationale Flughäfen: Salt Lake City, Las Vegas und Provo. Der Luftverkehr innerhalb des Landes ist nicht so verbreitet wie Busverkehr, doch Flüge, Bus- und Bahnlinien verkehren regelmäßig zwischen den Ute und ihren Nachbarn (außer Tir Tairngire).

Es gibt praktisch keine Ute-Grenzpatrouillen, doch die Ute-Sicherheitskräfte gleichen dies mit vielen zufälligen Verkehrskontrollen, zeitweiligen Kontrollpunkten und ID-Prüfungen auf der Straße wieder aus.

Running in der Ute Nation

Shadowrunner, die nicht von Stammesherkunft sind, könnten es schwer in der Ute Nation haben, da alle Anglos in ihrem Team unter Diskriminierung und Beleidigungen zu leiden hätten. Wenn sie dem jedoch trotzen, gibt es einiges an Arbeit zu tun.

Wahlbetrug

Das System der elektronischen Volksabstimmungen mag eine gute Idee gewesen sein, doch die Umsetzung birgt einige Mängel. Nur der Gewählte Rat und der Großhäuptling können Gesetzesentwürfe vorbringen und sie tun dies äußerst vorsichtig. Manche Themen werden trotz öffentlicher Forderungen niemals eingereicht, während alles, was ein Megakonzern vorschlägt, schon am nächsten Tag zur Debatte steht. Doch die Ratsmitglieder, der Häuptling und die Megakons sind nicht immer einer Meinung, deshalb werden oft widersprüchliche Vorschläge eingereicht. Wenn jemand ein gesteigertes Interesse daran hat, dass eine Abstimmung gewinnt oder scheitert, haben die Comanche Mafia und andere Quellen Möglichkeiten, die Abstimmungen zu manipulieren und anzupassen. Decker werden hier viel Arbeit finden, entweder, indem sie sichere Wahlen abändern oder sie beschützen.

Zukünftige Leitung

Zwischen Wirtschaftskrise und politischem Bankrott befindet sich die Ute Nation in einer verzweifelten Notlage und viele Stimmen rufen nach verzweifelten Maßnahmen. Manche dieser Stimmen ergreifen bereits die Initiative, organisieren Proteste, Boykotts, Sabotage und Anschläge. Andere agieren hinter den Kulissen, schmieden Bündnisse, schaffen sich Verbündete (ob sie wollen oder nicht) und unterminieren ihre Opposition. Shadowrunner können sich ganz einfach daran beteiligen, etwa, indem sie einer Gruppe zugunsten einer anderen etwas anhängen oder dafür sorgen, eine Gruppe um ein bis zwei Klassen herabzusetzen. Viele Fraktionen werden hierbei repräsentiert, von den klassenbewussten Vereinigten Sozialisten über die Union der einheimischen Arbeiter, die gegen Anglos ist, bis zu den Megakons, die alles unter ihre Kontrolle bringen wollen.

Die Unterwelt von Las Vegas

Las Vegas ist ein Unterwelt-Paradies, wo man fast jede Form der illegalen Unterhaltung bekommen kann, auf legale Weise oder nicht. Dieses Geschäft bringt haufenweise Geld ein und jahrzehntelang war die Verontesse-Mafiafamilie der Chef im Bezirk. Doch nun ist ein neuer Mitspieler in der Stadt: der Comanche-Mob und sein Schoßhündchen, die Wind Speaker Corp. Die Comanches wollen ein größeres Stück vom Kuchen abhaben, während die Verontesse versuchen, die Emporkömmlinge schnell wieder zu unterdrücken. Ein Syndikatskrieg steht bevor, in dem die Runner sich ihre Seite aussuchen können.

Ganz weit draußen

In der Ute Nation gibt es weite Landstriche der Wildnis, wie geschaffen zum Telesmasammeln. Doch auch viele Nomaden sind hier zu Hause, von Bikern über Banditen bis zu Wanderarbeitern. Der Telesmahandel ist riskant, da die Ute-Sicherheitskräfte hart gegen Verletzungen ihrer heiligen Stätten vorgehen. Manche Parteien könnten ein Interesse an den magischen Phänomenen dieser Orte haben und die Runner dazu anheuern, sie zu erforschen, es mit Erwahten Crittern aufzunehmen und die verborgene Wahrheit zu finden.

Vorurteile der Ute

Anti-Anglo-Vorurteile sind verbreitet bei den Ute, der Spielleiter sollte deshalb einen Modifikator zwischen +1 und +4 auf alle sozialen und Charismaproben veranschlagen, wenn es ein Anglo-Charakter mit einem Amerindianer zu tun hat. Wenn der Spielleiter es will, kann diese Diskriminierung auch andere Formen annehmen, von äußerster Frechheit über verbale Angriffe bis zu körperlichen Angriffen.

Magie der Ute

Die Magie der Ute hat ihre eigenen Besonderheiten, wie im Folgenden beschrieben.

Salt Lake City

Die gesamte Region um SLC und den Salt Lake ist eine große Manablase (siehe S.100, *Erwachte Länder*). Die Stufe der Blase beträgt normalerweise 4, doch zu manchen Zeiten oder in bestimmten Gebieten kann sie auch zwischen 2 und 6 fluktuieren (Entscheidung des Spielleiters). Natürlich macht dies die Verwendung von Magie in der Salt Lake Region äußerst schwierig. Paranormale Wesen fühlen sich in der Nähe dieser Blase unbehaglich und gehen ihr daher meist aus dem Weg.

Der Grand Canyon

Der Grand Canyon ist eine heilige Stätte der Macht und ein Knotenpunkt von Manalinien, die den Südwesten durchziehen. Die Stufe dieser Stätte schwankt zwischen 3 und 5. Sie ist nicht auf irgendeine Magie ausgerichtet (wenigstens noch nicht - viele Gruppen würden sie gern zu ihren Gunsten prägen).

Die Hopi glauben, dass der Colorado River, der durch den Grund des Grand Canyon fließt, schließlich in die Unterwelt führt. Teilweise hatten sie damit Recht - während bestimmter Zeiten des Jahres öffnen sich entlang des Flusses astrale Risse, doch sie bleiben selten lange offen.

Die Farbige Wüste und der Versteinerte Wald

Außer, dass sie ein beliebter Ort für Basilisken sind (S.23, *Critter*), quellen der Versteinerte Wald und die nahegelegene Farbige Wüste geradezu über vor Telesma-Rohmaterial. Nach Entscheidung des Spielleiters sollte der Grundzeitraum zum Sammeln einer Einheit Rohmaterialien um drei Viertel (2 Tage) im Versteinerten Wald oder um ein Viertel (7 Tage) in der Farbigen Wüste gesenkt werden. Versteinertes Holz und Fossilien können auch als exotische Materialien dienen (S.43, *Schattenzauber*).

DIE UCAS

Die UCAS haben im vergangenen Jahrzehnt vielen Stürmen getrotzt, doch sie scheinen sich wieder aufzurappeln und weiterzumachen. Nachdem sie mit der Katastrophe in Chicago, der Ermordung Dunkelzahns und der Renraku-Arkologie-Krise Schicksalsschläge einstecken mussten, sind die UCAS nun härter, gemeiner und bereit, es mit der Welt aufzunehmen.

Ein- und Ausreise

Die UCAS zu betreten und zu verlassen ist recht einfach, wenn man es auf legale Weise tut. Ein gültiger Pass und ein Visum sind erforderlich, um in das Land einzureisen, doch die UCAS wirbt bei Touristen dafür, deshalb sind Visa nicht schwer zu bekommen. Zollkontrollen sind bestenfalls

durchschnittlich und selbst Charaktere mit gefälschten IDs können es ohne viel Aufsehens hindurchschaffen, vorausgesetzt, sie sehen nicht zu verdächtig aus und tragen nichts illegales bei sich (z.B. Waffen). Natürlich werden ihre Bewegungen in der Matrix protokolliert - oder zumindest die Bewegungen ihrer falschen ID.

In den UCAS gibt es Dutzende internationaler Flughäfen, wobei DeeCee, New York, Boston, Toronto, Chicago, St.Louis und Minneapolis-St.Paul den meisten Verkehr abfertigen. Man bekommt leicht Zugang zu Luft-, Bus-, Bahn- und Straßenverkehr, sowohl innerhalb des Landes als auch nach außerhalb.

Die UCAS haben viele Grenzstreifen abzudecken, daher verlässt man sich in erster Linie auf Sensorsysteme zur Aufspürung von Schmugglern. UCAS-Patrouillen benutzen stets GMC Banshees und Northrup Yellowjacket Mini-Chopper. Bodenpatrouillen führen häufig speziell abgerichtete Kampfhunde mit sich. Mehrere Schmuggelrouten führen in das Land und hinaus.

Running in den UCAS

Die UCAS werden Shadowrunnern sowohl vertraut als auch fremd vorkommen, die an das Leben im Seattle-Metroplex gewöhnt sind. Schließlich ist Seattle technisch gesehen ein Teil der UCAS, doch es ist durch NAN-Land vom Rest des Landes getrennt und hat seine eigene Identität und seinen eigenen Charakter. Die anderen wichtigen Regionen und Metroplexe der UCAS sind mindestens ebenso verschiedenartig, jeder auf seine Weise einzigartig.

Diese Verschiedenartigkeit ist vielleicht das Charakteristikum der UCAS. Während sich viele andere Nationen Nordamerikas um eine einzige kulturelle Identität bemühen, bleiben die UCAS ein Mischmasch verschiedener Kulturen und Völker mit einer Verbindung zum verblassten Glanz der Vereinigten Staaten von Amerika. Die Spieler sollten das Gefühl bekommen, dass die UCAS schon bessere Tage gesehen haben, von den Mächten der Geschichte, des Krieges, der Seuche, der Katastrophen und der einfachen Gier und Kurzsichtigkeit der Menschheit jedoch angeschlagen wurden.

Schatten in DeeCee

DeeCee ist ein Paradies für Runner. Es werden dort heiße und harte politische Spiele gespielt, konzentriert auf die sechs konkurrierenden politischen Parteien und die gegenwärtig parteilose Administration. Präsident Haeffner und Vize Daviar sind Schlüsselfiguren, da jeder wissen will, was sie vorhaben und mit wem sie ins Bett gegangen sind. Jede der sechs Parteien versucht, genügend Macht anzuhäufen, um Haeffner bei den nächsten Wahlen herauszufordern. Dann gibt es noch andere Faktoren, wie etwa Spionagespielchen, gespielt von den Sioux, der CAS oder anderen aus- oder inländischen Gespenstern; die Untersuchung des Dunkelzahn-Spalts (siehe S.95, *Erwachte Länder*), und die Machenschaften der IOND und der Draco Foundation.

Schatten im Nordosten

Runs in Boston und New York beinhalten oft Intrigen der Megakons. Boston ist die Heimat von Novatech und der East Coast Aktienbörse, während New York zu einem

Hochsicherheits-Konzerngelände geworden ist. Runs in Boston können auch magische Aspekte beinhalten, ob es nun um Streitigkeiten zwischen Hexen und Mundanen in Salem, die neuesten Techniken vom MIT&T oder um neue Studien des DIMR geht. Für weitere Details über Boston siehe S.23, *Target: UCAS*. Für zusätzliche Informationen über die Kinder des Drachen siehe S.42 und 131, *Das Jahr des Kometen*.

Schatten in Great Lakes

Obwohl die meisten Runner einen großen Bogen darum machen werden, bieten die Ödlande von Chicago ein exzellentes Versteck - oder ein Ort, um jemanden auf der Flucht zu suchen. Die Bugs sind noch nicht ganz verschwunden, die Magie an diesem Ort ist völlig verdreht und es könnten immer noch ein paar unentdeckte Konzernschätze oder Hinweise darauf existieren, die zurückgelassen wurden, als die Mauer hochgezogen wurde. In der Unterwelt gibt es noch immer ein Machtvakuum, was jemanden, der den Mut dazu hat, verlocken könnte, hier ein neues kriminelles Imperium aufzubauen.

Detroit ist als Heimat von Ares zu bemerken, was die Stadt zu einem Ort der Intrigen macht, wo Konkurrenten wie Cross nach Druckmitteln suchen. Toronto ist sowohl die Hauptstadt der Unterhaltung in den UCAS als auch der wichtigste Produzent von BTLs, was die Bühne für Kämpfe im Showbusiness, Unterweltkonflikte und Schmugglerruns eröffnet.

Schatten im Binnenland

Minneapolis-St.Paul und St.Louis sind beides Schmuggler-Knotenpunkte und verbinden den Rest der UCAS mit Seattle, Denver und New Orleans. Nach Ghostwalkers Randalen in Denver erleben diese beiden Städte nun mehr Verkehr als gewöhnlich. In Minneapolis-St.Paul gibt es außerdem eine ausgeprägte Präsenz der Mafia - doch Mafia-Empörkömmlinge könnten versuchen, Don „Fat Cat“ zu stürzen. St.Louis wiederum ist wahrscheinlich die Quelle der Spannungen und Grenzstreitigkeiten, die zwischen der CAS und den UCAS ablaufen. Ausländische Mächte (wie die Sioux) könnten hier Runner anwerben, um die Gegner noch mehr gegeneinander aufzubringen.

Magie in den UCAS

Viele Menschen in den UCAS trauen der Magie noch immer nicht. Vielleicht deshalb, weil sie drei Viertel ihres Landes durch die Magie des Geistertanzes verloren. Vielleicht auch, weil Rieseninsekten von einer astralen Ebene Chicago übernahmen. Vielleicht auch, weil sich ein kleiner, aber sichtbarer Prozentsatz der Bevölkerung in Freaks verwandelte und dies auch nach dem Vorbeiziehen des Halleyschen Kometen tat. Die Bevölkerung der UCAS akzeptiert die Magie als echten und gültigen Teil der modernen Welt, doch viele von ihnen mögen sie immer noch nicht oder trauen ihr nicht.

Magische Güter und Dienste neigen dazu, in den UCAS teurer zu sein als an Orten wie den NAN, Tir Tairngire oder Seattle. Der Spielleiter kann außerdem Modifikatoren durch Rassismus (S.92, *Shadowrun-Grundregelwerk*) bei offensichtlich Erwachten Charakteren in den UCAS anwenden, um die Angst und das Misstrauen gegenüber der Magie zu reflektieren.

Kontrollpunkt-Verifizierungstabelle

Land	Stufe des Verifikationssystems
AMC	2
Athabaska	1
Kalifornisches Protektorat	2
CAS	3
Denver ZDF	4
Pueblo	5
Québec	4
Sioux	3
Tir Tairngire	4
Tsimshian	3
UCAS	3
Ute	3

Anmerkung : Benutzen Sie für Denver jeweils die Stufe der Nation, die dem betreffenden Sektor entspricht.

Zufallsmodifikatoren

Ergebnis von 2W6	Stufenmodifikator
2	-2
3-5	-1
6-8	0
9-11	+1
12	+2

Verifikationsmodifikatoren

Situation	Stufenmodifikator
Internationaler Flughafen	+1
„Lockere Sicherheit“	-1
„Enge Sicherheit“	+1
Zeitpunkt der Überquerung	
Rushhour (8:00-9:30, 16:30-18:00, 23:30-1:00)	-1
Mitten in der Nacht (1:00-8:00)	+1
Einreise aus verbündetem Land	-1
Einreise aus feindlichem Land	+2

GRENZÜBERGÄNGE

Wann immer Charaktere illegal eine Grenze überqueren, riskieren sie, erwischt zu werden. Ob sie nun „legal“ mit gefälschten IDs und Visa einreisen, nachts heimlich hinüberschleichen oder mit aller Gewalt durchbrechen, es besteht immer die Möglichkeit, dass etwas schiefgeht. Im Idealfall sorgt der Spielleiter für Begegnungen, die für genügend Spannung und Action sorgen und außerdem die Handlung weiterführen. Für den Notfall bieten diese Regeln jedoch mehrere Methoden, die Grenzüberwachung und Begegnungen während eines Grenzübertritts zu überprüfen.

Überquerung von Checkpoints

Wenn sich die Charaktere entschließen, ihre falschen IDs bei der Überprüfung vorzuzeigen und einfach durch einen Grenzkontrollpunkt zu spazieren, benutzen Sie die folgenden Systeme, um zu bestimmen, ob die Charaktere damit Erfolg haben (Regeln und Kosten gefälschter IDs finden Sie auf S.239, *Shadowrun-Grundregelwerk*).

ID-Verifikationsproben

Die Kontrollpunkt-Verifizierungstabelle listet die Standardstufen der Credstick/Pass/Visum/ID-Kontrollsysteme auf, die von jeder nordamerikanischen Nation verwendet werden. Immer wenn ein Charakter einen Grenz- oder Zollkontrollpunkt mit gefälschten Dokumenten passiert, wird eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe der falschen ID und der Stufe des Verifizierungssystems des Kontrollpunkts gewürfelt, so wie sie in der Tabelle zu finden ist.

Da viele Faktoren die Genauigkeit eines Kontrollsystems beeinflussen können - Systemfehler, veraltetes Gerät, schlecht ausgebildetes oder überwachbares Personal, Alarmzustände, die von Ereignissen verursacht wurden, die nichts mit dem Charakter zu tun haben - sollte der Spielleiter 2W6 rollen und die Tabelle für Zufallsfaktoren konsultieren, bevor er die Probe würfelt. Wenden Sie den entsprechenden Modifikator auf die Stufe des Verifizierungssystems an.

Der Spielleiter sollte außerdem die Tabelle für Verifikationsmodifikatoren konsultieren und geeignete Modifikatoren auf die Systemstufe anrechnen.

Bedenken Sie, dass ein Charakter für gewöhnlich durch zwei Grenz/Zollkontrollen gehen muss; einmal, wenn er das

eine Land verlässt und dann, wenn er das andere betritt. Wenn der Spielleiter will, kann dies zu einer einzelnen Probe zusammengefasst werden, wobei die höchste Stufe beider Länder verwendet wird.

Das Ergebnis

Wenn der Charakter gewinnt, funktioniert die falsche ID und der Charakter kann ohne weitere Zwischenfälle passieren.

Wenn bei der Vergleichenden Probe ein Gleichstand herauskommt, verlangt das System von dem Benutzer, den Charakter weiter zu „befragen“. Eine Reihe von Fragen, die auf den Informationen und der Geschichte der ID basieren, wird auf dem Bildschirm angezeigt. Der Spielleiter entscheidet, wie diese Fragen aussehen und wie schwierig sie sind. Wenn der Charakter auch nur eine Frage falsch beantwortet, weist das System die ID zurück.

Wenn das Verifikationssystem gewinnt (oder die ID nach der Befragung zurückgewiesen wird), wird heimlich die Sicherheit verständigt und der Charakter wird gebeten, zum Verhör (und möglicherweise gründliche Durchsuchungen) zur Seite zu treten. Dann sollte der Charakter besser eine Option in Reserve haben oder bereit sein, sich seinen Weg aus dieser Situation herauszureden oder zu kämpfen (viel Glück). Ansonsten wird der Charakter wahrscheinlich verhaftet und gründlich verhört. Die Behörden versuchen, die wahre Identität des Charakters herauszufinden und ihn dann entweder anklagen oder abschieben (oder schlimmeres).

Erwischt!

Wenn sich die Charaktere entscheiden, das Feuer zu eröffnen, muss der Spielleiter das Sicherheitslevel an diesem Kontrollpunkt bestimmen. Kontrollpunkte können von kleinen Außenposten mit Minimalbesetzung, Videokameras und Schrotflinten zu ausgeklügelten Kontrollpunkten mit Reifenschlitzern, Selbstschussanlagen, bewaffneten Drohnen, gebundenen Wachgeistern und gepanzerten Einsatzteams variieren. Kontrollpunkte fordern auf jeden Fall sofortige Unterstützung an, so dass Überwachungsdrohnen, Watchergeister, Militärfahrzeuge oder SWAT-Teams auf die Charaktere angesetzt werden. Kontrollpunkte an Flughäfen, Bahnhöfen und Busstationen haben Eindämmungsmaßnahmen vor Ort, um Terroristen zu isolieren und einzusperren, die von automatischen Barrikaden bis zu K.O.-Gassystemen reichen. Zufällige Umstehende und Zivilisten könnten auch eine Schlüsselrolle bei der Flucht des Charakters spielen, vielleicht als Deckung, als Geiseln oder als Draufgängerhelden, die versuchen, die Runner selbst aufzuhalten.

Schmuggelware transportieren

Wenn der Charakter außerdem noch Schmuggelware (jegliche illegalen Gegenstände) mit sich führt, wenn er einen Kontrollpunkt passiert, sind evtl. zusätzliche Proben vonnöten. Zuerst muss der Spielleiter bestimmen, welche automatischen Detektorsysteme am Checkpoint vor Ort sind, und ob man sich um aktivere Suchmethoden bemüht (visuell, Askennen, manuelle Durchsuchung).

Ob ein Charakter durchsucht wird, kann von seinem Aussehen und seinem Auftreten abhängen. Wenn der Charakter wie ein vollverchromter Straßensamurai aussieht oder sich nervös verhält, ist es wahrscheinlich, dass er herausgepickt wird. Charaktere können wegen anderer oberflächlicher Faktoren herausgegriffen werden, wie

z.B. ihr Metatyp, Volkszugehörigkeit oder Geschlecht. Ein Charakter könnte auch aufgrund seines Reiseverlaufs für eine Durchsuchung herausgewunken werden (darunter fallen ausgedehnte Reisen in verdächtige Länder oder Nationen mit bekannten Schmuggelgeschäften), oder einfach zufällig. Der Spielleiter könnte einfach eine Gebräucheprobe von dem Charakter verlangen, um zu bestimmen, ob er den Verdacht der Wachen erregt.

Regeln für MAD-Detektorsysteme, manuelle Durchsuchungen und Cyberwareaufspürung befinden sich auf S.237, *Shadowrun-Grundregelwerk*. Regeln für chemische Detektorsysteme (Schnüffler, die Ausdünstungen von Sprengstoff oder Munition erkennen) stehen auf S.90, *Shadowrun Kompendium*.

Über die Grenze rennen

Wenn sich ein Charakter dafür entscheidet, über die Grenze zu schleichen oder zu rennen - oder an einer anderen Stelle als einem autorisierten Kontrollpunkt versucht, hinüberzuwechseln - verwenden Sie die folgenden Regeln.

Die Tabelle für unbefugte Grenzübertritte (siehe unten) bietet typische Sensorstufen für die verschiedenen Nationen Nordamerikas an. Diese Stufen sind abstrakte Annäherungen an die zahlreichen technischen Methoden, mit denen die Nationen ihre Grenzen beobachten: Satellitenbilder und -erkennung, Radarnetze, Fern-Horchposten, mobile Sensortrucks, Luftüberwachungsdrohnen usw.

Legen Sie für beide Nationen (auf jeder Seite der Grenze) eine Sensorprobe (S.135, *Shadowrun-Grundregelwerk*) mit geeigneten Modifikatoren gegen die Signatur des Fahrzeugs ab, das verwendet wird. Nehmen Sie soviele Würfel wie die Sensorstufe beträgt und wenden Sie Modifikatoren der Tabelle für Sensorstufenmodifikatoren (siehe unten) an. Verwenden Sie ferner die Tabelle für Zufallsfaktoren, um den Umstand zu repräsentieren, dass die gesamte Grenze nicht überall auf dem gleichen Level überwacht werden kann und um auf einzelnen Runs verschiedene Herausforderungen zu bieten. Wenn die Charaktere ECM oder ED benutzen (S.138, *Shadowrun-Grundregelwerk* und S.32, *Rigger 3.01D*), um sich zu verstecken und zu schützen, benutze die Energie-, ECCM und/oder ECD-Stufe des Landes, um die Effektivität zu bestimmen und wende geeignete Energiemodifikatoren aus der Tabelle für Sensorstufenmodifikatoren an. Wenn eine Sensorstufe dadurch auf 0 oder weniger gesenkt wird (oder eine Energiestufe unter 0), haben die Charaktere Glück und sind in einer Zone, die nicht von den Sensoren erfasst wird, über die Grenze gekommen.

Bei Grenzübertritten unter Wasser sollte der Spielleiter die Regeln für passives und aktives Sonar auf S.33, *Rigger 3.01D* verwenden und bestimmen, welche Art von Probe abgelegt werden muss (wenn überhaupt).

Selbst wenn die Charaktere der Entdeckung entgehen, sind sie noch nicht aus dem Schneider. Würfeln Sie auf der Tabelle für Zufallsbegegnungen (siehe unten), um festzulegen, ob sie zufällig einer Patrouille, Crittern, toten Sensorzonen oder anderen Situationen begegnen. Bei besonders gefährlichen Grenzen wie die von Pueblo oder Tir Tairngire kann der Spielleiter diesen Wurf zweimal ausführen.

Wenn die Charaktere entdeckt werden, kann die angepasste Energiestufe des Landes benutzt werden, um zu markieren, wie weit von der Grenze entfernt sie aufgespürt wurden (benutzen Sie dafür die Tabelle Reichweite der Energiestufen, S.137, *Shadowrun-*

Grundregelwerk). Diese Entfernung kann entscheidend dabei sein, wie die Grenzverteidigung reagiert und welche Optionen den Charakteren noch bleiben. In den meisten Fällen wird eine Drohne, eine Patrouille oder ein Abfangteam zur Untersuchung losgeschickt, was vom jeweiligen Land abhängt (siehe dazu das Kapitel „Ein- und Ausreise“ in der Beschreibung des jeweiligen Landes).

NSC- und Professionalitätsstufen (siehe S.83, *Shadowrun-Kompendium* und S.248, *Shadowrun-Grundregelwerk*) für Standard-Grenzwachen befinden sich in der Tabelle für unbefugte Grenzübertritte. Abfangteams sind möglicherweise stärker bewaffnet als Standardpatrouillen, was davon abhängt, welches Fahrzeug die Charaktere benutzen und wie man bisher darauf reagiert hat.

Unbefugte Grenzübertritte

Nation	Sensor	Energie	ECCM	ECD	NSC/Prof.
AMC	3	5	--	--	unterl./2
Manitou-Grenze (AMC-Seite)	3	3	--	--	gleichw./2
Manitou-Grenze (Manitou)	1	1	--	--	gleichw./3
Athabaskan Council	5	4	5	--	unterl./2
CAS	6	6	3	3	gleichw./3
Aztlanische Grenze	8	8	5	4	gleichw./4
Kalifornisches Protektorat	6	5	4	3	gleichw./4
Pueblo	7	8	6	4	gleichw./2
Aztlanische Grenze	8	10	6	6	gleichw./3
Québec	7	8	3	--	gleichw./4
Salish-Shidhe Council	5	6	4	--	unterl./2
Tsimshian-Grenze	7	8	5	--	unterl./3
Sioux	6	7	3	--	gleichw./3
UCAS-Grenze	8	10	5	4	überl./4
Tir Tairngire	7	9	6	6	überl./3
Tsimshian	5	7	3	--	unterl./2
SSC-Grenze	7	8	5	-	unterl./3
UCAS	7	7	4	4	gleichw./2
Ute	3	3	--	--	unterl./2
Pueblo-Grenze	3	5	--	--	unterl./3

Sensorstufen-Modifikatoren

Situation	Sensorstufenmod.	Energiestufenmod.
Nahe größerer Stadt/Flughafen	+1	+4
Normale Flughöhe (1-15 km)	0	+2
Sehr große Höhe (über 15 km)	-1	-4
Niedrige Höhe (unter 1 km)	0	0
Flug über der Erde (unter 100 m)	-1	-2
Landreise	-3	-3
Reise über Fluss oder See	-3	0
Reise über Meer oder Ozean	-1	0

Zufallsfaktoren (2W6)	Sensorstufenmod.	Energiestufenmod.
2	keine Sensoren!	-2
3-4	-2	-1
5-6	-1	0
7	0	0
8-9	+1	0
10-11	+2	+1
12	+3	+2

Zufallsbegegnungen

3W6	Große Höhe	Niedrige Höhe	Land	Wasser
3-4	speziell*	speziell*	speziell*	speziell*
5-6	fliegender Critter	Critter	Critter	Critter
7-8	Flugzeug	tote Sensorzone†	Zaun/nat.Barriere	Piraten
9	keine	keine	Gang/Landpolizist	Boot
10	keine	keine	Bürger	keine
11	keine	keine	keine	keine
12	keine	tote Sensorzone†	keine	keine
13-14	Drohne	Bodenpatrouille	Bodenpatrouille	Bootspatrouille
15-16	Luftpatrouille	Astrale/Drohnenpat.	Astrale/Drohnenpat.	Astrale/Drohnenpat.
17-18	Kampffjets	Drohnen/Luftpat.	Luftpatrouille	Schiff der Marine

Bemerkungen: Würfeln Sie zwei- oder sogar dreimal bei der Überquerung von Hochsicherheitsgrenzen.

* speziell bedeutet ungewöhnlich: ein Unfall, ein Drache, ein astraler Riss, ein Waldbrand - denken Sie sich etwas aus!

† würfeln Sie noch einmal und konsultieren Sie die Spalte Land, um zu ermitteln, was die tote Sensorzone verbirgt, doch behandeln Sie jedes unpassende/unwahrscheinliche Ergebnis als Bodenpatrouille, die mit mobilem Radar und Boden-Luft-Raketen ausgestattet ist.

