

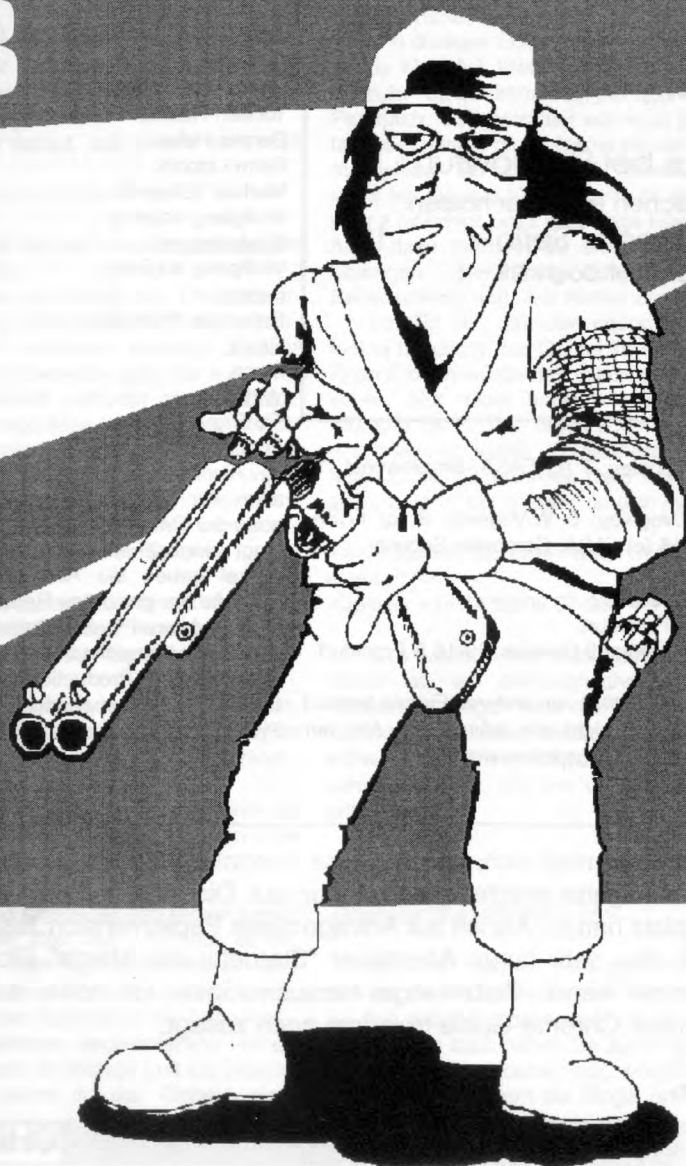
# CHROME-GUIDE

AUSGABE NR.3



SHADOWRUN™ — Fanzine

3



# CHROME-GUIDE

## INHALTSVERZEICHNIS

Inhalt/Impressum/ Vorwort	2
Leserbrief	3
Rassismus bei Shadowrun Wenn Menschen einander hassen...	6
Prime Runner: "Serin" und Wetwork hat doch Stil	10

## Bildnachweis

96 Teil: 1 W.Vogeley; 7 (c) FASA, Shadowbeat; 11 W.Vogeley

57 Teil: 1 W.Vogeley; 5 W.Vogeley; 8 (c) FASA, Shadowtech; 15 (c) FASA, Corporate Security

## Artikelnachweis

96 Teil: 6-11 S.Frankfurt

57 Teil: 3-7 F.Schlüter; 9 D.Heiss; 10-15 S.Frankfurt

Wenn Bilder oder Artikel von anderen Firmen benutzt werden, soll dies nicht als böswilliger Akt der Copyrightverletzung angesehen werden.

## IMPRESSUM

Herausgeber:

Sebastian Frankfurt

Geschäftsadresse:

Sebastian Frankfurt

Hüttenkamp 15

24536 Neumünster

Tel.: 04321 / 528 579 | Fax: 04321 / 520 614

Redaktion:

Sebastian Frankfurt

Torsten Hachtel

Dennis Heiss

Björn Lippold

Markus Schrandt

Wolfgang Vogeley

Illustrationen:

Wolfgang Vogeley

Layout:

Sebastian Frankfurt

Druck:

eigen

Vertrieb:

FanPro & eigen

Auflage: 400

Alle Angaben ohne Gewähr. Nachdruck— auch nur auszugsweise—nur mit Genehmigung der Redaktion. Keine Haftung für unverlangt eingesendete Manuskripte und Bilder. Artikel geben die Autorenmeinung wieder, nicht die der gesamten Redaktion.

Shadowrun™ und Matrix™ sind eingetragene Warenzeichen von FASA Corporation und Fantasy Productions und werden mit freundlicher Genehmigung von Fantasy Productions verwandt.

## Vorwort

Als erstes, fragt man sich, warum diese Ausgabe so dünn ist...? Ganz einfach, die dritte Ausgabe erschien zuerst nur auf Diskette, wo wir unheimlich viel Speicherplatz hatten. Als ich auf Anfrage diese Papierverision zusammenstellte, mußte ich das sehr lange Abenteuer "Statuette der Macht" (über 40 DIN-A4 Seiten) leider wegen Platzmangel herausnehmen. Ich hoffe, daß euch diese 'abgespeckte' Chrome-Guide trotzdem noch zusagt.

Viel Spaß,  
Sebastian

Hi Chummers!

Ich bin ein Runner der ersten Generation, und wollte an dieser Stelle meinen Unmut über die Spielweise der "Neoshadows" Luft machen. Mit Neoshadows meine ich die, die es sich zum erklärten Ziel gemacht haben, in möglichst kurzer Zeit die größten, schönsten, tollsten, alleskönnenden, bestbewaffnesten und vor allem reichsten HELDEN zu werden.

Meist werden sie sogar schon beim Erschaffen eines Charakters vom Master dazu benötigt.

Solltet ihr also einem solchen Master gegenüberstehen, so reißt ihm das Regelwerk aus den Händen und erschlagt ihn damit!

>>>>[Achtet aber darauf, daß es wie ein Unfall aussieht.]<<<<<

-Heimlich & CO <13:52:07/08-07-95>

Denn so ein Master hat nicht kapiert, um was es bei Shadowrun geht.

Ein Master, der zu Anfang den Charakteren Waffen, Ausrüstung, ZAUBERSPRÜCHE, gepanzerte Fahrzeuge, mehrere tausend ¥ und maßgeschneiderte Cyberware (aber nur aus einer Schattenklinik) überläßt und/oder großzügig mit Essenz und Karma punkten um sich schmeißt, dem wird es nie gelingen, eine Atmosphäre aus Thrill, Horror, Dark Future und trotz allem unge-trübter "Lebensfreude" zu erschaffen, denn ihm wird die Welt von Shadowrun für immer verschlossen bleiben - und so auch seinen Spielern!

Shadowrun lebt davon, daß ihr als Versager, als gestrandete der von den Kons geprägten Gesellschaft im Sprawl jeden Tag aufs neue überleben müßt!

Eure Welt ist Downtown. In ihr sitzt ihr fest, wie Gestrandete auf einer Insel. Nur diese Insel ist nicht paradiesisch: Sie ist dreckig und verkommen; sie ist verdorben und korrupt.

Traue niemals deinem Gegenüber, denn er wartet nur auf einen Fehler deinerseits, um dich zur Strecke zu bringen und DEINEN Platz einnehmen zu können.

Die Straßen sind schmutzig und wirken wenig einladend; aber wen stört das - Ästhetik ist ein Luxus der EXECS. Müll liegt überall herum und zwischen ihm vegetieren Junkies und Squatters. Du gehst an maroden Gebäuden mit ihren halbverfallenen und defekten Neonreklamen vorbei; aus den Kneipen weht dir stickige Luft ins Gesicht und hier und da hörst du das Geheul einer

Alarmanlage.

Dort aus der Kneipe, zwei Meter vor dir, fallen mehrere Schüsse - was das Treiben auf der Straße in DEINEM Viertel nicht im geringsten beeinflusst. Das entfernte Geräusch von sich im Einsatz befindlichen Anti-TerrorSquad liegt wie ein ständiger Begleiter in der Luft.

Huren stehen an den Straßen und versuche dich für wenig ¥ glücklich zu machen, und du beißt dir in den Arsch weil du noch nicht einmal mehr soviel Geld hast, um dir für die Nacht eine Schlafkammer zu ziehen.

An dunklen Ecken bieten Dealer ihre totbringende Ware feil. Wohin gehen? Ein Zuhause hast du nicht - du bist immer auf der Suche nach einem Pennplatz. Seitenstraßen wären zu gefährlich und tagsüber hättest du Problems mit den Bullen. Also mal wieder bei einer Coni vorbeischaun, vielleicht hat die was für dich, was dir erst einmal ein paar ¥ einbringt, um 2 bis 3 Tage leben zu können. Aber dazu müßtest du erst einmal dorthin zu gelangen. Der Weg führt durch dunkle Seitenstraßen und über Hinterhöfe. Scheiße!

Dir fällt ein, daß dort irgendwo so'ne abgefuckte Go-Gang das Gebiet kontrolliert. Jetzt 'ne Knarre, dann würde das schon ganz anders aussehen. Nur leider haben die Bullen dir deine Wumme vor 'n paar Tagen abgenommen, weil du Arschgesicht keine Waffenberechtigungskarte hattest. Tja, dein ganzes Geld müßtest du investieren, damit der Street-Cop dich nicht mitnimmt.

>>>>[Schon Scheiße, wenn man bei Dealern einkauft.]<<<<<

-Questor <14:14:53/08-07-95>

Also erstmal ins Snax, da das die einzige Disco ist, wo deinesgleichen umsonst, mit Ausnahme einiger Tritte der Türsteherrolle, reinkommt. Mit leichten Blessuren erreichst du das schwarze Brett, wo sich einige Typen bereits versammelt haben, um wie du einige Aufträge zu erhaschen.

>>>>[Na, welchen Mr. Johnson hätten's denn gern?]<<<<<

-Gradya <18:41:29/08-07-95>

Einer von denen liebt vor, denn so wie du können die wenigsten lesen!! Allerdings ist nichts für dich dabei und nach und nach kommst du und die anderen euch näher. Da auch für die anderen nichts lukratives dabei war, erkämpft ihr euch einen Tisch und harrt der Dinge, die da kommen.

Irgendwann verspürst du einen unwiderstehlichen Drang dein über den Abend geschnorrtes Bier zu Marke zu tragen. Also bist Du da am pissen, und neben dir steht so'n völlig besoffener Spacken mit Goldkettchen, dem ein Credstick aus der Tasche in die Pissrinne fällt. Ohne es zu bemerken wankt er wieder in den Laden. Ohne zu zögern greifst du in den stinkenden Urin und birgst deine finanzielle Rettung. Du schaust nach: 900 ¥!

Also zurück zu den anderen; gibst 'ne Runde aus, aber hältst dein Maul über den Fund.

Einer von denen kennt 'ne leerstehende Lagerhalle und bietet dir an, dort heute zu pennen. Du dankend an, denn es wäre schon auffällig, wenn du "Pleitegeier" jetzt ablehnen würdest.

Als euch mehrere Projektile gefährlich nahekommen, beschließt ihr die Lokalität zu verlassen und euch morgen wieder zu treffen; vielleicht ist morgen ja ein besserer Tag für "Moneymakers"?!

Am nächsten morgen - oder sollte man eher mittag sagen? - wachst du in einer Lagerhalle auf. Auf dem staubigen Betonboden breiten sich vereinzelt Pfützen aus. mehr Gestalten sitzen um eine kleine Feuerstelle und braten sich gierig und voller Ungeduld eine frischgefangene Ratte. DU bist zu diesem Festmahl natürlich NICHT eingeladen. Dein neuer Chummer quatscht dich an und ihr labert über dies und das. Du nutzt die Gelegenheit und fragst ihn wo du so'ne gottverdammte Waffenberechtigungskarte herbekommst. Er verklickert dir, daß du mal bei den Bullen anfragen solltest. Aber stell es geschickt an! Und vor allem solltest Du eine großzügige Spende für den Witwen-und-Waisenfond bereitstellen.

So, oder so ähnlich könnte der Einstieg eines neu erschaffenen Charakters ablaufen. Aber mir wird schlecht, wenn ich sehe mit was für Ausrüstungsgegenständen und mit welch Unsummen ¥ einige Neueinsteiger das Shadowrunflair vollkommen zunichte machen! Ich habe schon in vielen Gruppen mitgespielt, und es ist erschreckend zu sehen, wie sich diese Unsitte immer mehr einbürgert; besonders bei den "jungen Spunden".

Ich habe schon erlebt, wie auf einer STAT ein Megacyborg mit eigentlich negativer Essenz neben mir stand, und dieses auch noch für normal hielt - und wohl auch immer noch hält.

>>>>[Vielmehr jetzt erst recht, siehe Cyberbtechnology]<<<<<

-Crittler <22-09-13/31-01.96>

Der Typ hatte nur noch sein Gehirn und ein bißchen Rückenmark, und als ich ihm scherzeshalber vorschlug dieses Rückenmark gegen Leitungen zu ersetzen, fand dieser das sogar ernsthaft erwägungswert. Dank neuer Sourcebooks hat er heutzutage - so nehme ich bei diesem beschränkten Spielergeist an, noch nicht einmal mehr sein Gehirn.

Zugegeben, das war nun ein krasses Beispiel, leider jedoch wahr! Gerade zu normal scheint mir dann doch das standardmäßige Handling mit Laserpistolen oder anderem hochmilitärischem Gerät.

Wo wir gerade bei NORMAL sind, was die meisten nicht abraffen, ist die Tatsache, daß Shadowrun Shadowrun heißt und nicht HACK-AND-SLAY!!!!!!

Leute vergeßt es einfach, euch mit Big Power zu umgeben! Ihr habt zu Beginn des Spiels 'ne Faustfeuerwaffe (die ihr euch von eurem Anfangsgeld KAUFEN bzw. ORGANISIEREN müßt!), Kleidung, 'n Sicherheitsmantel usw.

Cyberware ist grundsätzlich 2nd- oder 3rd-Hand!

Auch eine DocWagon-Card ist drin - allerdings nur die einfachste Ausführung.

Noch was: Jeder denkt zuerst an SEINEN Arsch!!! (auch wenn er einen anderen Mitspielercharakter deshalb dem sicheren Tod preisgibt!

Desweiteren solltet ihr auch mal an eure Conis denken, denn Conis sind wie Freundschaften und müssen gepflegt werden, sonst gehn sie in den Arsch. Meistens geht's bei Conis unter dem Motto: EINE-HAND-WÄSCHT DIE-ANDERE ab. Je enger die Coni, desto weniger die Gefahr von ihr verraten zu werden.

Damit will ich erstmal an dieser Stelle schließen. Und denkt immer daran: IHR seid die Gearschten! Bis denne, Stefan Helmers

\_\_\_\_\_ Tschuldigung Helmi, daß Dein Kommentar so lange gebraucht hat, um abgedruckt zu werden, aber versprochen ist versprochen. \_\_\_\_\_



Kuhberg 16  
24534 NIMS  
Tel & Fax: 04321/48561  
9.00 Uhr bis 18.00 Uhr

# Der Meister

**Fantasy Rollenspiele, Brettspiele, Würfel,  
Trading Cards, Zinnminiaturen, Farben,  
SciFi, CD's für Rollenspiele**





Rassismus bei

# SHADOWRUN

**R**assismus gab es immer schon—die Mehrheit hatte Angst vor Minderheiten, wie die Weißen vor den Schwarzen oder die Nazis vor den Juden. Einige windige und kranke Köpfe dachten sich Legenden und Halbwahrheiten aus, um ihre Angst ihren Mitmenschen aufzuzwingen. Für Rassismus gab und gibt es keinerlei wissenschaftliche Gründe, sie ist ein Produkt unserer Ängste vor Dingen, die wir nicht mehr ändern können.

Nach der Goblinisierung ist von dem früheren Rassismus kaum noch etwas zu spüren—wen interessiert es schon, daß neben ihm ein Schwarzer steht, wenn drei Meter weiter jemand mit Mülleimerdeckel großen Händen nach Beute Ausschau hält.

Zwar gibt es ein paar, die sowohl gegen Metamenschen, als auch gegen Schwarze und andere Minderheiten vorgehen, aber die Mehrheit der Rassisten haben sich fast ausschließlich auf Metamenschen gestürzt.

## DER GRUND

Die Gründe für ein rassistisches Verhalten sind vielfältig. Der Auslöser kann entweder der eigene *Neid* oder *Haß* auf die Personengruppe sein. Bei eigener Arbeitslosigkeit, achtet man häufiger auf Personen aus dieser Gruppe, die eine Arbeit besitzen—Neid tritt auf.

Rassismus ist völlig irrational, denn der eventuelle Haß auf eine oder mehrere Personen wird auf die gesamte Rasse bezogen. *Hat beispielsweise ein Japaner einen Ihnen nahestehenden Menschen getötet, so könnten Sie von da an alle Japaner hassen.* Obwohl die restlichen Landsleute gar nichts mit diesem einen Vorfall zu tun haben. Selbst wenn einem solche Vorfälle des öfteren ereilen, gibt es keinen Grund deswegen gleich alle zu hassen. Schließlich haben meistens nur diejenigen Schuld, die diese Ereignisse auch verursacht haben.

Ebenso schüren *Hoffnungslosigkeit* und *Machtlosigkeit* den Haß und den Neid auf andere, die es schaffen ihr Leben unter Kontrolle zu bringen. Erwachsen aus diesem Dilemma ist auch der Wunsch Macht über

andere ausüben zu können—am ehesten spürt man die Macht über ein Geschöpf, wenn man es vor sich winselnd und bettelnd liegen hat. Gewalt ist also das Sprachrohr von Menschen, die selbst Existenzängste haben.

## DIE ARTEN VON RASSISMUS

Es gibt verschiedene Arten von Rassismus:

- Zuerst betrachten wir den *alltäglichen Rassismus*, er ereilt uns bei wirklich alltäglichen Dingen, z.B. kleine versteckte Anspielungen auf die Rasse und deren Nachteile—nie wirklich böse gemeint, durch so etwas neckt man sich eher gegenseitig. Vor diesem Rassismus ist wahrscheinlich niemand gefeit, er lebt von der Verallgemeinerung von Verhaltensweisen einzelner Individuen einer bestimmten Personengruppe, z.B. Mampf, ein Ork, ist so verfressen wie ein Troll, seine "Freunde" fragen deshalb Nikita, einen weiblichen Ork (gerade erst kennengelernt), ob sie nicht lieber gleich ein paar Portionen mehr bestellen möchte, weil Orks ja allesamt dermaßen gefräßig sind.

Hierbei wird keine Rasse oder Gruppe ausgelassen, Vorurteile über bestimmte Gruppen existieren überall zuhauf. Und jeder wird mal eine Bemerkung gemacht haben, deren Witz auf eben diese Vorurteile baut, oder nicht?

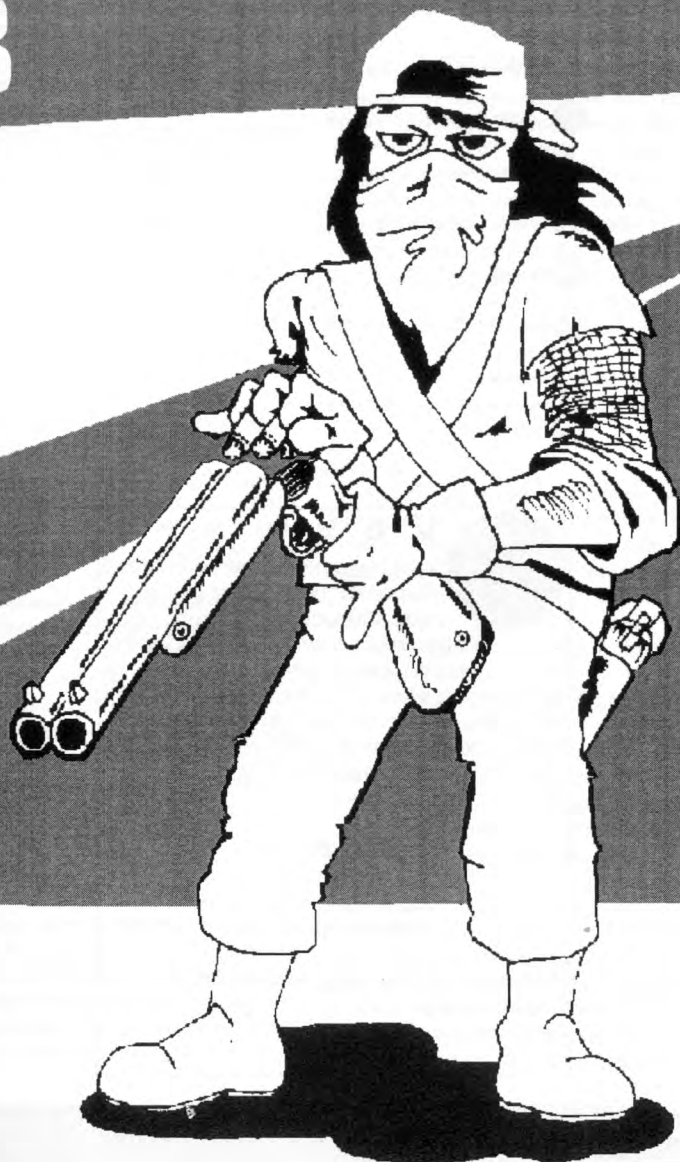
Dazu gehören solche Kosenamen (oder auch Schimpfwörter), wie "Löwenzahnfresser" oder "Troggy". Diese entstanden während der Zeit der Goblinisierung, als man noch sehr wenig über die neu entstandenen Rassen wußte. Das scheint auch heute noch der Fall zu sein, da kommen auch mal solche Malheurs vor: Skip, ein aufmerksamer Detektiv, hat wirklich keinen blassen Schimmer, womit sich ein Troll ernährt. Das wäre ja auch weiterhin nicht wichtig, wenn unter den Runnern, mit denen er im Moment unterwegs ist, nicht gerade ein Troll wäre - und zwar ein Troll, der ihn vor ein paar Minuten losgeschickt hatte, um ihm etwas zu essen zu kaufen. Was essen die denn bloß? Im Trid hatte er mal was von Kannibalentrollen gesehen -

# CHROME-GUIDE

AUSGABE NR.3

 SHADOWRUN™ — Fanzine






3

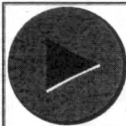




"I have taken all knowledge to be my province."  
—Francis Bacon, 1592

**KATEGORIE****Go To**

 Login/Inhalt	2
 Hoverball	3
 Gear: Talentsoft	8
 Börsenbericht	9
 Story: Trau schau wem	10
 News	15
 Anzeigen	16

**V o r w o r t**

Was hat eine Partnervermittlung hier zu suchen? Ganz einfach—viele Menschen suchen nach ihrem Traumpartner, aber finden ihn nicht. Cupidon bietet einen kompetenten Service mit Wert auf Diskretion. Wenn ihr näheres erfahren wollt wartet auf die nächste Ausgabe oder schreibt mit frankierten und an euch adressierten Rückumschlag an:

Florian Schlüter  
»Cupidon«  
Möncheholzring 11  
38685 Langelsheim

Ansonsten nichts neues von der Front.  
Ciao allerseits  
(xxx)



>>>>(Nachdem, was man auf der Straße so hört, scheint es ja tatsächlich Runner zu geben, die sich für Sport interessieren. Na, und das ist doch ein guter Grund, daß wir in der CHROME Guide uns auch um solche Chummer kümmern. Deshalb findet Ihr hier ein kleines Special über Hoverball. Enjoy it, Chummers!)<<<<

—The Fox (02:19:57/13-02-57)

## HOVERBALL

>>>>(Ey, Chummer! Ich hoffe Du hast `nen BuMoNA-Kontrakt, den wirste brauchen, wende nich mal über meinen Lieblingssport schreibst: Peruanisches Hoch-Plateau-Rugby. Is nämlich `ne voll golle Sache!)<<<<

—Hacke (12:19:01/09-08-56)

### HOVERBALL

Hoverball wurde in den dreißiger Jahren des zweiten Jahrtausends in Hamburg geboren, als

<<<<<30 MP GELÖSCHT>>>>

>>>>(Um es kurz und bündig klarzustellen: ...als ein paar Typen auf den Gedanken kamen, sich mal mit Baseballschlägern, Paddeln etc. auf ihren Jetbikern um einen Gummiball zu prügeln...)<<<<

—The Black Spy (21:12:11/29-12-56)

fand schnell Nachahmer in dem überflutetem Hamburg und verbreitete sich schließlich innerhalb von zwei Jahren über die ganze ADL. Es wurden regeln ausgearbeitet, modifiziert und wieder neue Regeln entworfen, bis 2038 der Europäische Verband der Hoverballspieler (EVDH) gegründet wurde, welcher endlich vereinheitlichte Regeln ausgab. 2041 wurde schließlich die erste Europäische Hoverball-Meisterschaft ausgetragen.

### HOVERBALL-LIGEN:

Hoverball fand vor allen in den Nord- und Ostseeanreinerstaaten seine Anhänger, die meisten jedoch in der ADL. (So wird die Erste Hoverliga fast völlig von deutschen Mannschaften dominiert.) Außerhalb von Europa fand es allerdings so gut wie keine Fans, infolgedessen hat es bis heute keine richtige Weltmeisterschaft gegeben.

### PROFIS:

Um die Europäische Hoverball-Meisterschaft kämpfen die besten sechzehn Mannschaften in der Ersten Hoverliga. Gespielt wird hier in Hin- und Rückrunde. Für einen Sieg erhält die Siegermannschaft drei Punkte, bei einem Unentschieden erhalten beide Mannschaften jeweils einen Punkt, für eine Niederlage wird kein Punkt vergeben. Das team, welches am Ende der Rückrunde die meisten Punkte erzielt hat, ist neuer Europäischer Hoverballmeister. Bei einem Punktegleichstand verschiedener Mannschaften am Schluß der Saison entscheidet ein Playoff über die Meisterschaft. Zu beachten ist, daß der Kabitzky-Cup immer am Ende der Saison ausgetragen wird.

### AMATEURE:

Neben der Ersten Hoverliga existieren noch nationale Amateurligen, welche ihre eigene "Meisterschaften" austragen. Die Größe dieser Ligen unterliegen keinerlei Beschränkungen.

>>>>(So besteht die "Nationale Hoverballliga" Polens aus stolzen drei Vereinen.)<<<<

—Holy Hubert (22:54:15/22-12-56)

Sporadisch finden auch Spiele gegen Profimannschaften statt, aber die einzig wirkliche Gelegenheit für die Amateure zu beweisen, was sie gegen Profis drauf haben, ist die All Teams League. Sollte in der Ersten Liga ein Platz frei werden (weil einer der Verein Pleite ging!), kann eine der Amateurmannschaften nachrücken. Welches Team, wird von einem Komitee des EVDH's entschieden. Faktoren sind unter anderem die Spielqualität, aber vor allen Dingen die finanzielle Lage der Vereine. Aber da die Profimannschaften, die natürlich immer auf der Suche nach neuen Talenten sind, häufig die besten Spieler der Amateurvereine auf-

kaufen, läßt die Qualität der meisten Mannschaften zu wünschen übrig.

### ALL TEAMS LEAGUE:

Die League wird am Ende Hinrunde ausgetragen. Die besten sechzehn Amateurmansschaften treten in einem K.O.-System gegen die Teams der Ersten Hoverliga an. Die Spielpaarungen werden vom EVdH ausgelost. Die Spiele finden—soweit möglich—ausschließlich in den Gebieten der Amateurmansschaften statt.

### HABITZKY-CUP

Hier treffen noch einmal die Mannschaften der Ersten Hoverliga aufeinander. In einem K.O.-System wird am Ende der Saison um den Cup gekämpft, welcher übrigens nach dem "Silent Shark" Spieler L. Kabitzky benannt ist, der Erste Hoverballspieler, der während eines Spiels tödlich verwundet wurde. Der Cup wird jedes Jahr in Hamburg ausgetragen und wird von der Hapag-Lloyd AG veranstaltet.

### DIE ERSTE HOVERLIGA

Aufgeführt sind die Mannschaften der Ersten Hoverliga—in der Reihenfolge der letzten Saison—und ein paar der bekanntesten Amateure.

#### Profis:

1. Bremer "Mangy Blackcats":  
Die Meister der letzten Saison.
2. Hamburger "Silent Sharks"
3. Kopenhagener "Capella Kopenhagen"
4. Kieler "Dolphins"
5. Koblenzer "Lethal Axes":  
Rein männliche Zwergenmannschaft. Großherzog Adolphe III bezahlte die Ausrüstung der Mannschaft höchstpersönlich. Sie gewannen den letzten Kabitzky-Cup.
6. "Thunder Amsterdam"
7. Mainzer "Villians"
8. Lübecker "Waterrats"
9. Wiesbadener "Evident Winners"

2043 beschlossen einflußreiche Hoverballfans: Wir brauchen eine eigene Hoverballmannschaft! Gesagt, getan. Noch vor Ende des selben Jahres waren die "Winners" geboren. Doch etwa zur selben Zeit wurden die Mainzer "Villians" gegründet, unter tatkräftiger Mithilfe—so wird es gemunkelt - der Mainzer Mafia. 2044 mußten sich die Wiesbadener mit ansehen wie ihre stolze Mannschaft von einem zerlumpten Mainzer Haufen geschlagen wurde. Seitdem ist die Meisterschaft, sowohl für die Wiesbadener, als auch für die Mainzer Fans Nebensache—hauptsache man ist besser als die Mannschaft der jeweils anderen Rheinseite.

#### 10. Nürnberger "Blameless Knight":

Die "Knights" sind neben ihrer fairen Spielweise und für ihre prächtigen - ganz im Fantasylook gehalten— "Trikos" vor allem für ihre wilden und bunten Siegesfeiern bekannt, bei denen nicht nur nachweislich der höchste Alkoholkonsum der ganzen Liga erreicht wird, sondern welche auch die buntesten sind. Um den Werbeeffect der Mannschaft für das "Charlemagne-Center" noch zu erhöhen, werden diese Feiern ganz im Stile eines Rittergelages gehalten.

>>>>[Jau! Echt tolles Spektakel. Nebenbei: Die "Knights" reden jedesmal davon, daß die Meisterschaftsfeier diese Meetings noch weit in den Schatten stellen würde. Nur schade, daß die Knights noch nie Gelegenheit hatten das auch zu beweisen!]<<<<<  
—Magic Man (14:25:46/03-01-57)

#### 11. "Blackwood Giants":

Die "Giants" sind die Mannschaft des Trollkönigreiches Schwarzwald. Von den zwanzig Spielern sind nur sechs Menschen, von den restlichen vierzehn sind fünf Orks und neun Trolle. Zum Glück der gegner sind die spielerischen Qualitäten nicht besonders ausgeprägt, jedoch reicht auch schon die Vorstellung gegen neun Trolle spielen zu müssen aus, um gegnerische Mannschaften zu demoralisieren. Sollten die "Giants" allerdings jemals ihre Spielschwäche beheben, würden sie die Liga wahrscheinlich gehörig aufmischen.

>>>>(Typisch Trog! Sind du dämlich, um zu wissen, daß "Ihr" Schwarzwald auf Englisch "Black Forest" und nicht "Black Wood" heißt!)<<<<

—Rommel III (14:31:56/17-12-56)

>>>>(Reiß Dein Maul nicht zu weit auf, Chummer! Der Name "Blackwood Giants" ist so eine Art Wortspiel. Erstens kann man Black Wood durchaus für Schwarzwald benutzen und zweitens heißt der Troll, der die ersten Maschinen besorgt hat Edward Blake. Und ihr Teamcaptain nennt sich Louso Wood. Kapiert?)<<<<

—Roland von Bremen (14:35:23/17-12-56)

>>>>(Genau! Jedenfalls ist das die Erklärung, die man von den Fans bekommt. Meiner Meinung nach klingt's ein bißchen zu gekünstelt! Well, egal. Aber habt ihr schon mal ein Spiel gegen der Giants gegen die "Lethal Axes" gesehen? Zwerge gegen Trolle! Einfach cool!)<<<<

—Magic Man (14:39:59/17-12-56)



12. "Helgoland Hovers"

13. Rostocker "White Skulls":

Das einzig besondere an dieser Mannschaft sind ihre Helme, die wie (dreimal dürft ihr raten) weiße Totenschädel aussehen.

14. "Cazy Crocodiles":

Die wohl unbeliebteste Mannschaft der Liga. Sie gehört BMW, und war als ein Werbeprojekt gedacht. So sind die "Crocodiles" natürlich nur mit Konzern eigenen Produkten ausgestattet, soweit dies möglich ist. Dank des Einflusses des Konzerns ist es der Mannschaft möglich auf dem Starnberger See zu trainieren.

15. "Gröniger "Golden Pirates":

Schlechter als die "Pirates" waren wirklich nur noch die "Meerschweine"

16. "Magdebruger Meerschweine"

**Amateure:**

• "Uncrowned Queens":

und noch eine reine Zwergenmannschaft - allerdings nur weibliche Zwerge! Ja, tatsächlich! Die Damen des Montan-Projekts Sangershausen wollen auch in diesem Bereich gegen die Unterdrückung der Frauen im Zwergenreich

>>>>(Unterdrückung? Lächerlich! Jemand sollte diesen Weibern zeigen wo sie hingehören—in die Küche!)<<<<

—Goin (ein Zwerg) (23:16:33/21-11-56)

>>>>(Halt's Maul, Chauvie-Penner!)<<<<

—Edwina (eine Zwergenfrau) (23:30:56/21-11-56)

protestieren! Bei Spielen gegen Profimannschaften haben sie bislang recht gut abgeschnitten.

• Erfurter "Dry Devils":

Die "Devils" hatten ihren ersten Auftritt erst in der letzten Saison, konnten sich aber sowohl gegen Amateure, als auch gegen Profis behaupten. Das Außergewöhnliche an dieser Mannschaft ist ihr Trainingsplatz. Als einzige Hoverball Mannschaft trainieren sie nicht nur auf dem Wasser, sondern auf einem Rasen.

• Berliner "Infernal Ignorants"

• "Hannover Hooligans":

Für die Fans der Hannoveraner ist der Vereinsname Programm. Es vergeht wirklich kein Spiel der "Hooligans" ohne Ausschreitungen. Infolge dessen ist die Mannschaft etwas in Verruf geraten.

>>>>(Jeah! Der Spagat des Managers beim Versuch die Mannschaft von den Ausschreitungen zu distanzieren, ohne gleich-

zeitig die Fans zu verärgern, ist echtwitzig!)<<<<<

—The black Spy (01:56:42/01-12-56)

- "Kölner Kamikazes"

## DAS SPIELGELÄNDE

Gespielt wird Hoverball auf einer 200 mal 100 Meter großen Wasserfläche, die von glitzernden Boje abgegrenzt wird. Die Tore an den Endzonen sind 3,5 Meter breit und werden von, aus dem Wasser ragenden, neonglitzernden Stäben markiert. Fast Stadt, in der regelmäßig Hoverballspiele stattfinden, verfügt über eine weitere geeignete Wasserfläche.

>>>>(Nun ja, Erfurt hat ja noch nicht einmal EINEN Platz, von den diversen Amateurmanschaften gar nicht zu reden...)<<<<<

—Hacke (11:35:24/06-12-56)

Allerdings zählen auch solche Flächen als "geeignet", in denen, wie z.B. in Hamburg, Stahlträger oder Gebäudereste aus dem Wasser herausragen. Solche Eigenschaften machen dann auch den, von der Wasserqualität abgesehen, individuellen Charme der einzelnen Spielflächen aus.

>>>>(Gerade was den "individuellen Charme" angeht, hat das Wasser ein Wörtchen mitzureden - nicht umsonst stehen oftmals während eines Spiels ein oder zwei Magier der PSI-AID bereit!)<<<<<

—The Black Spy (02:34:12/06-12-56)

>>>>(Gottchen, so'n eller Giftgeist könnte das Spiel ja auch schön stören, oder?)<<<<<

—Magic Man (02:59:05/06-12-56)

## DIE SPIELER

Hoverball wird mit zwei Mannschaften gespielt, die aus je zwanzig Spielern bestehen—unabhängig ihres Geschlechts oder ihrer Rasse.

>>>>(Was trotzdem heißt, daß Männer nun einmal die besseren Sportler sind, ist doch wohl logisch.)<<<<<

—Trackball (11:29:26/27-12-56)

Vierzehn Spieler befinden sich pro Team auf dem Spielfeld. Der EVdH hat darauf verzichtet Vorschriften aufzustellen, in denen die Teamaufstellung vorgegeben wird, sprich: Im Gegensatz zu anderen Spielarten, gibt es keine echten "Stürmer" oder "Verteidiger". Den Teams bleibt es selbst überlassen, ob sie Spieler für spezielle Aufgaben ausrüsten, z.B. besonders schnelle und wendige Bikes nur für "Stürmer" etc., oder nicht. Während des Spiels ausgefallene Spieler/Bikes können ersetzt werden, oder, falls der Ausfall durch ein Foul zustande kam, kann der Trainer den Platzverweis des schuldigen Spielers der gegnerischen Mannschaft verlangen. Normale Spieleraustausche werden zwischen den Chukas (siehe unten) durchgeführt. Den Spielern ist es strengstens verboten, irgendeine Art von Cyberware, mit Ausnahme einer Fahrzeug-Steuer-einrichtung, zu benutzen. Vorhandene Cyberware

>>>>(Wenn die Schiris sie entdecken)<<<<<

—The Black Spy (02:38:37/04-10-56)

wird vor Beginn des Spiels deaktiviert. Zuwiderhandlungen werden von der EVdH streng bestraft.

## DIE MASCHINEN

Den Vereinen bleibt die Auswahl der Jetbiker selbst überlassen. Eben dieses Fehlen irgendwelcher Vorschriften macht auch die Auswahl der Bikes zu einem wichtigen Faktor in der Taktik eines Teams.

## DER BALL

Der Ball ist rund, hat einen Umfang von 58 bis 60 cm—in etwa die Größe eines Handballs—und wiegt 425 - 475 Gramm. Er besteht aus Gummi und ist mit Magnetstreifen überzogen.

## DER SPIELANSTOSS

Zwei Spieler jeder Mannschaft bilden in der Mitte des Spielfeldes einen Kreis, so daß die Spieler sich einander zugewandt sind. Jeder Spieler muß drei Meter von dem benachbarten Spieler entfernt sein. Der Ball wird in die Mitte des Kreises von einer Drohne aus fünf Meter Höhe abgeworfen. Bei der Berührung der Wasseroberfläche beginnt das Spiel.

## DAS SPIEL

Die Mannschaften versuchen mittels elektromagnetischen Stöcken den Ball in das gegnerische Tor zu befördern. Die Mannschaften, die die meisten Tore erzielt, hat gewonnen. Den Spielern sind Rammaktionen und das Einschlagen mit dem Schläger auf Gegenspieler nicht verboten,

>>>>(und das wollen wir ja alle sehen)<<<<<<  
—Holy Hubert (12:10:57/14-10-56)

der Gebrauch von Waffen ist allerdings strengsten verboten.

Ein Hoverballspiel ist unterteilt in acht Abschnitte (Chukas), zu je acht Minuten Spielzeit. Zwischen den einzelnen Abschnitten (Chukas) gibt es drei Minuten Pause, nach dem vierten Abschnitt einmalig fünf Minuten, inklusive eines Seitenwechsels. (Diese Spielzeitenregelung übernahm der EVdH größtenteils vom traditionellen Polo.)

Ein Chuka wird nur dann unterbrochen:

- wenn ein Tor erzielt wird
- bei einem Foul
- wenn der Ball die Spielfläche verläßt (Aus)

>>>>(Oder wenn jemand von den Zuschauern versucht, "seinem" Team zu helfen, indem er die anderen Spieler mit seiner Altmayr SP unter Feuer nimmt!)<<<<<<  
—Magic Man (03:19:00/16-11-56)

Nach einem Tor nehmen die Spieler wieder die Startaufstellungen ein, bei jedem Aus rollt einer der Schiedsrichter den Ball wieder ins Spiel, und je nach Entscheidung der Offziellen geht das Spiel nach einem Foul weiter.

## FOULS UND VERSTOESSE

Nun, den Spielern ist es gestattet ihre Gegenspieler zu rammen und zu schlagen. Insofern ist es schwer eindeutige Fouls festzulegen. Der EVdH hat sich mit folgender Regelung beholfen: "Unten aufgeführte Taten sind eindeutige Fouls. Ansonsten ist es an den Offziellen zu beurteilen, wann die Gewalt zwischen den Spielern überhand nimmt."

>>>>(Und die Schiris sind manchmal verdammt flexibel! Nicht umsonst dürfen Minderjährige nur in Begleitung ihrer Eltern bei

so'm Sport dabei sein.)<<<<<<  
—Scully (11:45:39/17-11-56)

Bei vier Fouls eines Teams innerhalb eines Chukas erhält das gegnerische Team einen Punkt gutgeschrieben.

- Attackieren von unmotorisierten Spielern:  
Das Attackieren, Rammen von Spielern, die ihre Maschinen verloren haben und/oder die gerade versuchen das Spielfeld zu verlassen.
- Attackieren der Offziellen:  
Platzverweis, kann aber auch zu einer Sperre für mehrere Spiele führen.
- Einsatz von Waffen, Magie oder Cyberware:  
Sofortiger Platzverweis, Spiel wird in den Positionen fortgeführt, in denen die Spieler bei der Unterbrechung waren. Eventuell zwei Punkte für die angegriffene Mannschaft (Schiedsrichterentscheidung!).

## DIE OFFIZIELLEN

Drei motorisierte Offzielle befinden sich auf dem Spielfeld, ein Oberster Schiedsrichter befindet sich außerhalb und entscheidet über eventuelle Unstimmigkeiten unter den Feldoffziellen. Dabei wird er von mehreren Drohnen unterstützt, die das Spiel ständig beobachten. Außerdem stehen ihm mehrere Auslöser zur Verfügung, mit welchen ein kleiner Sprengsatz im Jetbike gezündet werden kann—nur für den Fall, daß ein Spieler trotz wiederholter Aufforderungen den Platz nicht verläßt.

>>>>(Denk dran, Fox! Peruanisches Hoch-Plateau-Rugby! Hmmm? The Fox! Eigentlich 'n ziemlich blöder Name!)<<<<<<  
—Hacke (13:34:37/09-08-56)



# Gun-Specialist presented by SHADOW COMP.

—RATATATATA-TATAT, BUMM  
"Klingt wie eine AK-98 mit Granatwerfer, Kaliber 6mm, 22 Schuß im Magazin."

—Wissen Sie von nun an **Immer womit** Ihr Gegner auf Sie feuert und **wann** er nachladen muß.

All das mit dem »Gun-Specialist«.

Mit dem *Gun-Specialist* stellt die Shadow-Comp. ihr erstes Produkt aus den eigenen Reihen vor. Dieses Wissenschafts-Soft analysiert das optische und/oder das akkustische Erscheinungsbild einer Feuerwaffe und identifiziert sie.

## Systemfunktionen

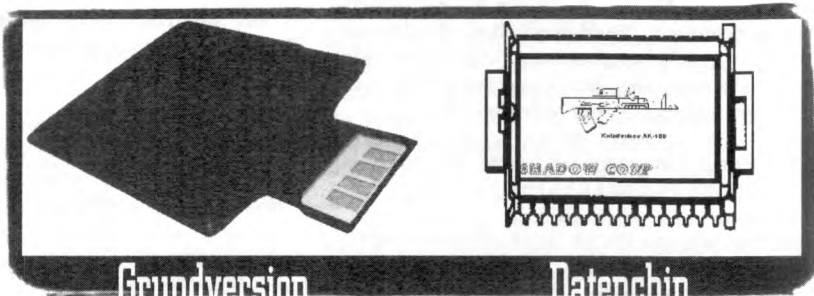
- "Datenausgabe": Die Datenbank gibt genaue Auskunft über alle gespeicherten Waffen.
- "Mitzählen": Das Programm zählt die abgefeuerten Schüsse einer identifizierten Waffe mit.

Der *Gun-Specialist* ist ein Cybertechgestütztes Wissens-Soft und benötigt dem entsprechende technische Voraussetzungen: **Cyberaugen**, **Cyberrohren** und eine **Chip-** oder **Datenbuchse**, sowie eine **Displayverbindung**.

Die Software umfaßt 20 bis 800 MP (Grundversion) plus 0,1 MP pro gespeicherter Waffe (siehe Tabelle)

Die Grundversion umfaßt die oben beschriebenen Systemfunktionen und Daten über eine kleine Auswahl an Waffen. (alle im Kapitel *Ausrüstung des SR 2.01D* enthalten) Um Daten über weitere Waffen zu erhalten, muß man einen zusätzlichen Datenchip erwerben, der sich problemlos in die Grundversion integrieren läßt—Kostpunkt: 1/10 des Kaufpreises der Waffe.

>>>>(Yoo Chummers, ich würd' mir aber vorher überlegen **was** ihr dort reinschmeißt, denn irgendwo in den kleinen Schaltkreisen ist so'n Drecksfehler und der löscht manche Daten über Waffen nicht vollständig. Der Effekt ist, wenn ihr mal alle 10 MP voll habt und trotzdem noch eine



neue Waffen laden wollt, müßt ihr eine "alte" Waffe herausnehmen...leider hat dann eure "neue" Waffe manchmal ein paar Werte der "alten". Nichts ist perfekt—Shadow Comp. hat versprochen bei der nächsten Version diesen Fehler zu beheben.)<<<<<

—Der Feldmarschall (08:27:12/01-02-57)

Der Datenchip lädt seine Information in den *Gun-Specialist* via Daten-/Chipbuchse und ist danach nicht mehr zu gebrauchen.

Der *Gun-Specialist* nimmt auf diese Weise bis zu 10 MP Zusatzinformation auf.

Der Anwender des *Gun-Specialist* legt eine *Wahrnehmungsprobe* ab, wobei die *Stufe der Wissens-Soft* als *Zusatzwürfel* genutzt werden können.

## Erfolge Ergebnis

- 1-2 erkennt die Waffengattung (Gewehr...)
- 3-4 erkennt spezielle Waffengattung (Leichte Pistole, Sturmgewehr, ...)
- 5+ erkennt die genaue Waffe, falls sie in seiner Datenbank vorhanden ist—ansonsten folgt eine detaillierte Beschreibung (Leichte Pistole mit 12 Schuß etc) (SPIELLEITERENTSCHEIDUNG)

## GUN-SPECIALIST

Stufe	Speicherplatz	Verfügbarkeit	Prels	SI*
2	20 MP	5 / 4 Tage	3.000¥	1,5
4	200 MP	5 / 4 Tage	30.000¥	1,5
6	300 MP	7 / 6 Tage	45.000¥	1,5
8	800 MP	8 / 6 Tage	120.000¥	1,5

\*Straßenindex

—ein Datenchip braucht 0,1 MP Speicherplatz;

**Verfügbarkeit:** wie Waffe; **Prels:** 1/10 der Waffe;

**Straßenindex:** wie Waffe

## Börsenbericht: März 2057 (Seattle)

>>>>[Drrrsch, drrrsch, hier ist wieder euer Hardsequencer mit seinem Börsenreport. Diesen Monat haben wir wieder einige kleine Veränderungen und—ai, wie konnte ich das nur vergässän—auch noch eine ziemlich gravierende Kurschwankung bei der DM, aber seht selbst. Wie immer beziehen sich alle Kurse auf den INTERNATIONALEN NUYEN. Hier sind die neuesten Änderungen und Kurse.]<<<<<

—The Hardsequencer (00:02:38/01-03-57)

Währung	Zeichen	Kurs	Änderungen
UCAS dollar	u\$	4,85:1	-0,05
CAS dollar	c\$	4,6:1	-0,05
Aztlan peso <sup>1</sup>	aP	520:1	+20
Aztlan peso <sup>2</sup>	aP	770:1	+20
Britisches Pfund	b£	2,6:1	+0,1
Tir na nÓg Punt	i£	2,3:1	keine
Tir Tairngire Nuyen	¥	1:1	keine
Deutsche Mark	DM	1,75:1	-0,25
European Currency Unit	EC	1:1	keine

(<sup>1</sup>=öffentlicher Kurs; <sup>2</sup>=Kurs auf dem Schwarzmarkt)

>>>>[Die extremste Kursveränderung diesen Monat finden wir bei der Deutschen Mark. Aufgrund der Übernahme des russischen Konzerns Irmatrusk durch die Saeder-Krupp Corporation letzten Monat, bringt Saeder-Krupp nun gewaltige Einnahmen—da die übernommene Firma komplett umstrukturiert wurde und nun eine Umsatzsteigerung von 200% aufweisen kann. Der UCAS, sowie der CAS Dollar steigen leicht an, da Renraku, wie Mistuhama jeweils eine neue Tochterfirma aufgestellt haben, die sich nach Mitteilung der Konzernsprecher schon gut bewährt haben. Zu erwarten war schon der leichte Fall der Aztlan Pesos, da Aztech momentan etwas Absatzprobleme hat und das dann wieder durch den Wechselkurs hereinholen will. Das Britische Pfund hat nun anscheinend seinen Fall fast hinter sich, deshalb erwarten wir ab nächsten Monat wieder eine Steigerung. Der UCAS und CAS Dollar scheinen weiterzusteigen, was eigentlich auch nicht verwunderlich ist. Die Deutsche Mark wird entweder fallen oder zumindest gleichbleiben, da Saeder-Krupp seinen Trumpf erstmal ausgespielt hat. Wir sehen uns im nächsten Bericht wieder, bis dahin ciao, euer J.D.]<<<<<

—The Hardsequencer (00:03:12/01-03-57)

Fühlen Sie sich allein? Möchten Sie Ihre Hobbys mit jemanden teilen, finden aber keinen?



Partnerschaftsvermittlung

"Cupidon"

Erfüllen Sie  
Lebens-

sich Ihren  
wunsch!

Beratung in Hamburg (Eidelstedt) und  
- NEU!!! - in Wuppertal (Ebene 2)

>>>>>(Da bin ich mal wieder, und mal wieder habe ich eine wahre Begebenheit zu erzählen, der Titel könnte lauten: Trau schau wem. Aber ich sollte mich erstmal vorstellen, ich bin Geraldon. Und normalerweise widerstehe ich dem wiederlichen Drang mich oder meine Taten zu rühmen; denn unweigerlich nach solchen Aktionen erwischt es die Angeber. Aber bis zum heutigen Tage hat es niemand gelernt. Man hat mich gebeten mein Schweigen über diesen Run zu brechen, um allen blauäugigen Blindschleichen dort draußen zu erzählen wie das wirkliche Leben abläuft. Also Kiddies, schminkt Euch das tolle Gehabe ab und paßt lieber auf, was hinter Eurem Rücken passiert: Es ist lebenswichtig!)<<<<<

—Geraldon (23:57:00/27-02-57)

## Trau schau wem

Wir waren zu siebent im Team, man trat an uns heran; wir sollten auf unserem Pflaster Berlin eine andere Runnergruppe ausschalten. In einem Wettkampf auf Leben und Tod. Der Gewinner würde einen lukrativen Auftrag bekommen, natürlich sagten wir zu. Wir erfuhren, daß das gegnerische Team aus einer Deckerin, einer Messerklaue, einem Hundeschamanen und einem ziemlich guten Scharfschützen/Rigger besteht.

Die Auflage war, daß wir jeder nur mit einer Faustfeuerwaffe anfangen durften; der Auftraggeber hatte für jedes Team eine Startposition in Berlin festgelegt. Kein Team wußte, wo sich das andere befand, aber beide Gruppen hatten eine eigene Karte, auf dem Ausrüstungslager eingezeichnet wurden, an denen sich das Team aufrüsten konnte, das zuerst dort erschien.

Nice! Der Platz um die Friedenssäule wurde zum neutralen Gebiet erklärt. Wir hatten glatte zwölf Stunden Zeit, um uns vorzubereiten, der zweite Magier in unserem Team und ich beschwörten sogleich ein paar Geister zur Vorsicht, weil man weiß ja nie! Inzwischen krepelte unser zweiter Decker die Matrix um, um wenigstens ein paar Hinweise auf unsere Auftraggeber und unsere Gegner zu erhalten. Der ominöse Herr Schmidt schien von einem Konsortium aus drei lieben, netten Kons bezahlt zu werden; zwei kriegten wir raus: Treuhand und Ruhrmetall.

Nur der dritte im Bunde blieb unerkannt.

Danach wurden wir mit dem Helikopter zu unseren Anfangspositionen geflogen. Uns hatte man einen ehrenwerten Golfplatz ausgesucht, den wir beiden Decker (ja, richtig, ich bin auch Decker) uns gleich zu nutze machten und erstmalig eine Partie Golf spielten, wir hatten ja Zeit, oder? Übr-

gens mein Handicap ist +4, wenn jemand mal Lust hat gegen mich zu spielen. Nach einer Plauderei mit einigen Execs wurde uns der Laden dort zu bunt und wir wendeten uns wichtigeren Dingen zu: Let the Game begin...

Wir wußten nicht direkt wo die anderen waren, aber wir mußten so schnell wie möglich quer durch Berlin, um unsere mickrige Ausrüstung ein wenig auszubessern. Gesagt, getan. Wir teilten unsere Gruppe, um möglichst viele Positionen in schnellstmöglicher Zeit zu erreichen; so kam es denn auch, daß wir zwei Decker in meinem silbergrauen Buick gemütlich durch Berlin gondelten und auf eine—ich darf mal sagen—geniale Idee kamen: Wir stöpseln uns ein und hinterlassen eine deutliche Spur in der Matrix, damit die Deckerin in dem anderen Team sich ganz unverbindlich mit uns in der Matrix—ohne Tricks und Waffen—treffen kann.

Natürlich haben wir der Matrix-Bar einen Hinterhalt vorbereitet; und sie folgte sogar unseren Bedingungen, als sie sich mit uns dort in der Matrix traf—ohne Personazeretzende Software und dergleichen, wie ein Kücken in der Falle. Wir beschloßen zuerst ein wenig mit ihr zu spielen und unterstützten uns erstmalig mit ihr. Zu unserem Erstaunen war sie ziemlich sympathisch, aber verdammt naiv, ein Druck auf meine Go-Taste hätte ihr ziemliche Schmerzen bereitet. Alles was wir inzwischen über die andere Gruppe herausgefunden hatten, schien sich zu bewahrheiten. Sie waren ein echtes Team, jeder stand für den anderen ein, eine echte Gruppendynamik, zuerst die Gedanken an die Gruppe, dann an das Individuum.

Zusammen beschloßen wir drei Decker herauszufinden, welcher Kon der Dritte ist, aber währenddessen durften sich unsere beiden Teams nicht begegnen. Also betätigten wir uns als

Schachspieler, die ihre Figuren über Berlins Landkarte zogen. Wir beschlossen einfach, daß wir ab jetzt zusammenarbeiten, ohne daß wir auch nur mit einem der Teams darüber diskutiert hatten. Und da niemand wußte, was wir denn alles so in der Matrix trieben, hat auch niemand Verdacht geschöpft. Gewußt wie! Nach ein paar Datenruns hatten wir endlich die Info, die wir benötigten: Aztech, wer sonst?!

Wir hatten sogar das Glück, einige Datenfetzen zu retten, die die Verbindung zu Aztech und dem 'lukrativen Run' beweisen. Mit den Daten sind wir quer durch den Berliner Cyberspace gehüpft, auf der Suche nach allen Parteien, die den Status F aufrechterhalten wollen und ihrem 'Mitbewerber' Aztechnology mal wieder richtig in den Arsch treten wollen. Eigenartigerweise meldeten sich einige namenhafte Firmen und Gruppierungen bei uns, nachdem wir unsere Hilfe bei der Racheaktion angeboten hatten. Und noch immer wußte nicht ein Mitglied unserer Teams, daß wir zusammen gegen Aztech vorgehen wollen!

Und jetzt ein bißchen zu der Geschichte der beiden Teams, unsere Team hatten schon ein paar mal schlechte Erfahrungen mit den Azzies gemacht. Nur in unserem Team befanden sich seit unserem letzten Run alle, außer dem Decker und ich, in einem Arbeitsvertrag mit Aztech. Ja, ihr habt richtig gehört, fünf unserer Runner arbeiteten für Aztech!! Kein, Scherz! Es ging bei dem letzten Run nämlich um unseren Arsch, und Aztech bot an uns da souverän herauszuholen, wenn jeder einen Zwei-Jahres-Vertrag mit ihnen abschließt. Wie gesagt, nur ich habe es abgelehnt für einen schleimigen Konzern zu arbeiten, der nur von Arschkriechern regiert wird. Unser zweiter Decker—Jester—hatte das unheimliche Glück, bei dem Run durch Abwesenheit gegläntzt zu haben. Aber bei dem Hintergrund, versteht ihr die Problematik, die wir hatten, als wir unseren Gruppen den Run gegen Aztech erklären sollten.

Weil ich die Idee hatte, daß unsere Gruppen zusammenarbeiten sollten, hatte ich auch die zweifelhafte 'Ehre' einen abschließenden Deal mit den neuen Auftraggebern zu machen, er lautete: 25.000 Nuyen pro Person, eine lange Liste möglicher Ausrüstungsgegenstände und ein Black Hammer Programm. Den anderen beiden Deckern erzählte ich etwas von 20.000 Nuyen und ein paar Ausrüstungsgegenständen. (Ich hab' doch wohl nichts vergessen???—HARR HARR!). Gleichzeitig machte ich den anderen beiden Deckern den

Vorschlag, daß—weil wir ja praktisch die ganze Arbeit gemacht haben—wir den anderen nur erzählen, daß es für den Job schlappe 10.000 Nuyen gibt—das übriggebliebene Geld teilen wir unter uns Deckern (hey wir brauche schließlich auch mal neue Programme, neh?).

Immerhin war ich der Initiator des ganzen und durfte dann auch den anderen unserer beiden Teams den Vorschlag unterbreiten. Wir Decker erzählten daraufhin getrennt unseren Gruppen, daß die andere Gruppe sich mit uns an der Friedenssäule treffen möchte. Ohne Waffen, ohne Hinterhalt. Wir trafen uns dort, der Hundeschamane der anderen baute seine Medizinhütte auf, um uns vor magischen Blauschungsangriffen zu schützen, während unsere Techs die Hütte technisch abschirmten. Drinnen waren wir also ungestört und ich begann ihnen alles zu erzählen, na ja, zumindest alles, was die Leute zu wissen hatten. Ich erwähnte, daß wir Decker uns einmal getroffen hatten und wir herausbekommen hatten, was da wirklich abließ, nämlich daß Aztech durch unsere Gruppe, die andere auslöschen wollte. Immerhin hatten die anderen Aztech schon des öfteren den Arsch versohlt. Das gesamte andere Team war sofort bei der Aktion dabei, jetzt galt es meine Gruppe davon zu überzeugen.

Mit dem Argument, daß wir den Arbeitsvertrag, den 5 unserer Crew hatten, auflösen könnten, wenn wir Aztech mal an den Eiern erwischen können, so daß es für sie zu gefährlich wird, sie weiterhin zu beschäftigen. Ein gewaltsamer Ausstieg aus einem Arbeitsverhältnis, was sonst? Alle waren einverstanden, außer Lionheart, unserem Leibwächter, der eine ziemlich große Loyalität mit Aztech, 'seinem' Konzern verlauten ließ. Alle in der Runde waren wie vor den Kopf gestoßen und paralysiert. Wie konnte ein Runner so klingen, als sei er ein waschechter Konzernmann. Die Reaktion der anderen Gruppe war gleich: geeken. Aber ich konnte unseren Chummer retten, indem ich den Vorschlag machte, wir sollten ihn einfach mit Hilfe eines Naturgeistes soweit verlangsamen, daß er keinen Schritt mehr machen kann, ohne lockere zwanzig Stunden dafür zu benötigen. Gesagt, getan. Meine nächste Idee bekam lauten Beifall, ich schnappte mir unseren Chummer und sperrte ihn in sein Auto, programmierte seinen Autopiloten auf Noworsibirsk und schickte ihn los. *Gute Fahrt!*

Der Rest war mit der Bezahlung und dem Run einverstanden. Dann ging es darum, welche Ausrüstung wir denn alles so benötigten; wir beka-



men echt fast alles, was wir brauchten, von Ares MP Lasern III, über Plastiksprengstoff-XII und vier Kanister voller Stun-VIII-Gas, bis hin zur Military Grade Armor und einem kleinen Jagd U-Boot als Einsatzzentrale. Wir waren ausgerüstet, als ob wir eine Regierung stürzen wollten. Aber es ging ja auch gegen Aztech.

Das Gelände von Aztech war knappe 200m x 200m groß, das Hauptgebäude wurde von vier im Quarre stehenden Wachtürmen umgeben. Auf dem Hauptgebäude befanden sich—für den zusätzlichen Spaß—ein paar Waffensysteme mit AA-Capability. Um den Nachschub aufhalten zu können, versahen wir die Zufahrtsstraße mit dem Plastiksprengstoff und mehreren militärischen Funkzndern, die unser Scharfschütze/Sprengexperte in einem Haus, daß dierkt in Sichtlinie auf die Straße lag, überwachen sollte. Unser zweiter Magier sollte bei ihm bleiben und auf magische Überraschungen reagieren. Unser zweiter Decker, sollte im U-Boot bleiben und alle Matrix-Aktivitäten überwachen. Der Rest (unsere zweite Scharfschützin und unsere Messerklaue, sowie deren Messerklaue, Hundeschamane, Scharfschütze/Rigger und meiner Wenigkeit [Magier/Decker]) sollte mit Hilfe der Nightglider den gefährlichen Teil des Runs übernehmen. Alle waren ausgestattet mit codierten Funkgeräten. Der Run lief folgendermaßen ab:

Auf drei Türme flogen jeweils 2 Personen, während auf den vierten nur einer flog. Dort angekommen, überlisteten wir bzw. die Decker und Techies der Gruppen, die Alarmsysteme, damit wir in jeden der Wachtürme durch die Belüftungsanlage das Stun-VIII-Gas einleiten konnten. Binnen weniger Sekunden lag die gesamte Mannschaft im Tiefschlaf.

Der Plan sah vor, daß oben auf zwei Türmen jeweils ein Scharfschütze Stellung beziehen sollte, während sich die anderen auf einem Turm treffen (via Nightglider), um dort über den Versorgungstunnel (unterirdisch) in den Hauptkomplex einzudringen. Drek, die Türen waren alle dicht und nur über massiven Sprengstoffeinsatz zu öffnen—weil das gesamte Türsystem eine eigene Matrix hatte und diese nicht in unserem Bereich lag, sondern in dem hinter der Tür, also dem Hauptegebäude. Soviel zum ursprünglichen Plan.

Wir mußten also auf das Hauptgebäude, was wiederum Anti Aircraft Geschütze aufwies. Unser Decker im U-Boot sollte also mal eben schnell herausfinden, womit man die Geschütze umgehen

kann. Gar kein Problem, wir müßten nur ganz einfach dann von dem Wachturm zum Hauptgebäude hinüberfliegen, wenn man sich im toten Winkel der zwei rotierende Radars befanden. Das erfordert ein wenig Können, wenn auch nicht gerade besonders viel (hust, röchel, würg). Der erste Tech sollte übersetzen, damit sie die Waffensysteme überlisten kann, sie also auf den Nightglider und nix wie rüber. Aber denkste, ihren Flieger hatte sie nicht ganz unter Kontrolle und drohte abzuschmieren. Über Funk rief ich ihr zu, sie solle einfach die Gurte lösen, bevor sie abstürzt und springen. Ein bißchen gutes zureden und sie tat was ihr geheiß, und ich fing sie auf, indem ich astrale Energie um sie herum entstehen ließ, die die Schwerkraft aufhob, ich führte sie, unbemerkt von den Radars, auf's Dach. Leider konnte sie allein das System nicht lahmlegen, also versuchten wir das ganze noch einmal und ich ließ mich mit demselben Zauberspruch hinüberschweben. Zu zweit zerhackstückelten wir das ganze System in Nullkommannichts. Gegen zwei gute Decker kommt eben selbst gutes Ice nicht gegenan. Jetzt konnten also auch die anderen mit den Nightglidern hinüberfliegen. Plötzlich bemerkte ich, daß sich der Scharfschütze/Sprengexperte nicht mehr meldete, genauso wenig wie der ihm zugeteilte Magier.

*Da ist etwas passiert*, schoß mir durch den Kopf, ich informierte alle per Funk und wechselte in den Astralraum, um so schnell wie möglich die Situation zu überprüfen. Als ich in dem Haus angelangt war, in dem beide auf der Lauer liegen sollten, sah ich sie auch...aber beide bewusstlos. Ich konnte noch die Magie spüren, aber den Verursacher nicht aufspüren. Urplötzlich wurde es hell und dunkel, völlig irritiert schwebte ich durch die Wand auf die Straße und sah, daß es in diesem ganzen Viertel hell und dunkel und wieder hell und wieder dunkel wurde. Dann kam mir der Gedanke, wer dafür verantwortlich sein mußte: Jester, der Decker in dem U-Boot, er schien mir mitzuteilen zu wollen, daß etwas ganz und gar nicht stimmte. Also machte ich mich so schnell wie möglich auf den Rückweg zu meinem Körper, der immer noch auf dem Dach des Hauptgebäudes lag. Kaum war ich wieder drin, überschwemmten mich Funkmeldungen über Funkmeldungen, und dann sah ich es auch: 4 gepanzerte Mannschaftstransporter mit dem Aztech-Logo fuhren über die Versorgungsstraße auf das Hauptgebäude und uns zu.

An jeder Fahrerkabine, war eine Halterung für Maschinengewehre, und an der Halterung des



ersten Wagnes sah ich, dank meiner Cyberaugen mit Lichtverstärker und einer Sichtvergrößerung, wen? Unseren Leibwächter, den ich persönlich nach Noworsibirsk geschickt habe, in Aztech Military Grade Armor und mit einem Ares MP Laser III. Nun wurde es wild, unsere Scharfschützin, war leider auch auf der Seite des Leibwächters und nutzte ihre Stellung auf dem einen Wachturm aus, um mich zu gecken, zum Glück vergebens. Und sowas nennt sich Chummer. Daraufhin wollte der Scharfschütze der anderen Gruppe sie in die ewigen Jagdgründe befördern, aber ich kam ihm zuvor, indem ich sie einfach mal schlafen ließ und dem Schützen per Funk zukommen ließ, es sei okay. Immerhin war sie einmal ein Chummer, und ich hatte irgendwie nicht das Bedürfnis sie zu gecken, auch wenn sie es bei mir versucht hatte.

Sowas kommt eben mal vor, wenn auch nicht gerade oft.

Inzwischen hatte der Leibwächter auf dem Aztech-Transporter versucht die Messerklaue des anderen Runnerteams mit seinem Laser zu zerschneiden, aber das Ding kam noch nicht einmal durch die Military Grade Armor des Kerls hindurch, aber die Rache war fürchterlich. Die Messerklaue nahm die Pantherkanone, die wir für Notfälle gedacht hatten, zielte via Smartgun genau zwischen seine Augen und drückte ab. Da Lionheart aus Prestigegründen irgendwie vergessen hatte, einen netten, kleinen Helm zu tragen, zerfetzte ihm die 40mm Kugel vollständig den Schädel. Es war einmal... und wird nie wieder sein! Er starb, noch bevor er auf dem Boden aufschlug. Die vier Transporter hielten knappe zwanzig Meter vor dem Gebäude und mehrere dutzend Gardisten sprangen in voller Bewaffnung heraus. Und wir standen dort oben... ein paar Mann, gegen eine Mini-Armee.

Soviel Panik hatten wir selten in unserem Leben, die Chance zu überleben wahr nahe Null. Da faßte ich den Entschluß unseren Abgang wenigstens ein bißchen zu verlangsamen, indem ich mehreren Gardisten dort unten einheize und eventuell ein paar verletzen oder gar kampfunfähig mache. Ich sprach meinen Zauber mit größter Verwüstung, einen noch stärker modifizierten Feuerball, ich legte meine



gesamte Kraft in diesen einen Zauber, ich nahm sogar die Hilfe meines stärksten Elementars an, ich saugte ihn regelrecht aus, ich holte mir soviel astrale Energie, wie ich konnte. Gleichzeitig wechselte

ich auf astrale Sicht und webte das größte Netz aus astraler Energie meines Lebens; es umfaßte, dank meiner früheren Initiationen und magischen Hilfsmitteln, knappe 20 Meter—groß genug, um wirklich jeden Transporter und Gardisten zu erwischen. Es war ein fürchterliches und blutiges Massaker, der Feuerball vernichtete wirklich alles Leben innerhalb seines Wirkungsradius. Niemand überlebte, selbst die Transporter waren danach unbrauchbar und schrottreif und ein Krater war an die Stelle der Straße getreten. Völlig fassungslos starteten wir auf das, was ich angerichtet hatte. Ich kann es bis heute nicht glauben, wieviel Menschen ich mit einem Spruch umgebracht habe.

#### Unschuldige.

Aber niemand konnte die wahre Macht, die da drin steckte wissen—aber schuldig werde ich mich immer fühlen. Den Rest Runs haben wir schnell hinter uns gekriegt,

Zwar habe danach alles wie unter Drogen erlebt, aber das hat den Run nicht sonderlich gefährdet.

Wir sind mit dem Fahrstuhl in das Stockwerk, in dem die Rechneranlage steht, nachdem uns der Naturgeist uns freundlicherweise mitgeteilt hat, wo wir suchen müssen. Wir klauten die Daten diesmal Hardware-mäßig, sprich, wir bauten die Mainframes auseinander, mehr oder weniger rabiat. Zu guter letzt hinterließ ich unbemerkt noch ein paar Päckchen mit Plastiksprenstoff-XII. Dann nichts wie raus, bevor noch mehr Verstärkung anrückt. Der Abgang verlief wie geplant, unser Honorar fand auch unsere Konten, die Ausrüstung mußten wir wieder abgeben, aber komisch, das U-Boot mußte bei dem Einsatz irgendwie beschädigt worden sein, es blieb nämlich eigenartigerweise verschwunden und wie konnten uns das gar nicht erklären. In der nächsten Zeit tauchten auf dem Schwarzmarkt seltsamerweise wichtige Einzelteile für U-Boote auf, wirklich in guten Zustand, fast wie neu—und irgendwie trugen viele die Seriennummer eines, erst vor kurzem, verschwundenen U-Bootes.... Aber wir können natürlich nichts dafür, wie es eben so ist! Nun gut, Jester und ich konnten uns auf alle Fälle mal wieder die Decks aufrüsten, woher das Geld bloß immer herkommt????

Aztech, und ja, ich finde es gut für den Kon zu arbeiten, da er mir soviel Forschungsgelder bewilligt, wie ich brauche. Aber nun zum Thema, ich habe einen meiner Geister losgeschickt, damit er den lächerlichen Naturgeist, der Lionheart verlangsamt hat, bekämpft. Und das war nun wirklich kein Problem für ihn—ein Überraschungsangriff, und niemand hat's gemerkt. Wir haben uns kurzgeschlossen, nachdem er befreit war, er solle Aztech warnen; ich habe ihm später den Plan haargenau erklärt, so daß Aztech zur rechten Zeit Verstärkung schicken konnte. Zu Anfang haben sie uns nicht einmal geglaubt, und dachten, es sei alles ein raffinierter Plan, um sie aus der Reserve zu locken.

Sie reagierten zum Glück noch rechtzeitig und schickten 4 Transporter hin, leider hat Geraldon die ganzen Gardisten umgelegt. Aber ich kann auf meiner Loyalitätsskala ein paar Punkte gut machen, und ich bekomme noch mehr Forschungsgelder! Es läuft doch alles gut. Der Plan hätte bestimmt noch besser funktioniert, wenn Lionheart nicht alles versaut hätte, indem er sich öffentlich zu Aztech bekannt hatte. Dafür hat er jetzt gebüßt. Und die Scharfschützin war die Freundin Lionhearts, aber daran hatte keiner mehr gedacht und so konnten wir sie hervorragend für einen Hinterhalt benutzen.

Ja, den Scharfschützen/Sprengexperten habe ich mit Hilfe meiner Magie schlafen gelegt, und mich gleich dazu. Zwar hat Geraldon mir gegenüber seitdem sehr viel Mißtrauen gezeigt, aber er konnte mir nichts beweisen. Aber inzwischen ist Gras über die Sache gewachsen, ist immerhin schon über ein Jahr her. Aber daß der Mistkerl das ganze Geld unterschlagen hat und uns als Schachfiguren benutzt hat, grenzt an Konzernmaßnahmen.)<<<<<

—Darth Vader (03:37:12/03-03-57)

>>>>>(Hey, und wenn Du die Geschichte schon jedem erzählst, solltest Du auch mal die ganze Wahrheit erfahren. Ich bin Darth Vader und der 'zweite Magier'—ja, ich arbeite für

**Projekt »Wolkenstadt«**

Nach dem unglaublichen Zwischenfall letzten Jahres, als nochmals einige Teile der Hamburger Altstadt/Speicherstadt überflutet wurden, hat sich ein Investor (Gera-Bautech) bereit erklärt eine Komplettsanierung voranzutreiben—ohne hohe Zuschüsse vom Senat zu verlangen.

Auf dem Rathausplatz steht nun eine Info-Box, in der man virtuell durch das ergeizige Projekt wandern kann.

Das Projekt: Drei Plattformen in einer Höhe von 40 bis 50 Metern auf genügend Stützen erschaffen. Dort soll es künftig genügend Platz für Wohnungen etc. geben.

>>>>[Das glaubt denen doch kein Mensch—Wohnraum?!]<<<<

—Matze (19:47:06/13-01-57)

>>>>[Ich hab die Info-Box via Matrix besucht. Ist beeindruckend. Hab' gehört, die wollen sich damit ein Denkmal oder sowas setzen...]<<<<

—WaxWeasel (21:09:27/13-01-57)

>>>>[Ich schwör', da ist was im Busch!]<<<<

—Matze (22:29:10/13-01-57)

>>>>[Nope! Hab Gera-Bautech mal ein bißchen unter die Lupe genommen—da ist nix.]<<<<

—Alsi (01:19:57/15-01-57)

**Habel-Q-12 vor Gericht**

Der Hamburger Tridsender Kabel-Q-12 wird angeklagt wegen moralischer Unverantwortlichkeit seiner Zuschauer gegenüber.

Der Sender strahlte eine Folge ihrer kleinen Kult-Serie "Masora—Geschichte einer Familie" aus, in der der verdrateter Schauspieler Peter Druus ums Leben kam. Der Tod desjenigen wurde aufgezeichnet und als die Folge auf Sendung ging, hatte man zwar eine Amplitudenbegrenzung vorgenommen bei dem Track des gestorbenen Schauspielers, aber die Staatsanwaltschaft meint, man hätte den gesamten Track löschen müssen. "Aus moralischer, wie gesundheitlicher Verantwortung den Zuschauern gegenüber.", wie die zuständige Staatsanwältin (S. Thiede) verlauten ließ. Das Urteil wird voraussichtlich in zwei, drei Monaten erwartet.

>>>>[So'n Drek, ich find' die Serie voll cool.

Echt verschärft, Chummers. Hab' mir auch die Folge aufgezeichnet, wo der Typ abgekratzt ist. Wow—ein echtes Feeling, sich bei ihm einzuklinken, hehe.)<<<<

—Kid Creole (12:10:09/14-01-57)

>>>>[Ja, die Dana ist echt nicht schlecht, aber daß sie den Track mit dem Todefall noch draufließen war echt krank. \*schauder\*)<<<<

—Kumpel Anton (23:01:41/14-01-57)

>>>>[Mal was anderes Leute, hat irgendjemand mal was von Armortech (Chicago) gehört? Dort soll angeblich irgendn' heißes Gerät rumstehen...]<<<<

—MasterBlaster (01:12:06/24-01-57)

>>>>[Na toll—Legendenmacher ist wieder unter uns. Und welches schöne Märchen von der 1001 Käferstadt hast Du jetzt schon wieder auf Lager?]<<<<

—Squezzle (01:14:38/24-01-57)

>>>>[Halt's Maul Arschgesicht. N' guter Chummer von mir...Liz...war auf'm Run nach Chicago deswegen und ist nicht wiedergekommen. Drek, nicht mal ein Lebenszeichen.]<<<<

—MasterBlaster (01:16:12/24-01-57)

>>>>[Vielleicht ist an der Sache ja was dran? Auf alle Fälle tut es mit leid um Liz.]<<<<

—MagDoc (01:20:09/24-01-57)

>>>>[Und hier kleine Lokalnachrichten aus dem Ruhr-Sprawl.]<<<<

—Kumpel Anton (20:57:01/04-01-57)

Zur Zeit ist es etwas rauh auf der Straße, es werden 4 Polizistenmörder gesucht—zwei Elfen und zwei Trolle. In dem Zusammenhang mit diesem Quartett scheint wohl auch der tödliche Überfall auf den bekannten Schieber

>>>>[...und Zuhälter...]<<<<

—Marianne (21:05:33/04-01-57)

Tom DeVanice in Köln.

<<<<<9 MP gelöscht>>>>

>>>>[Genug davon, interessiert doch echt keinen]<<<<

—MikeSpice (22:19:05/04-01-57)

## OPEN FILE...

## GRÜSSE

Hoi xxx! Ich hab' die Karre, es liegt an Deinen 400.00 ECU! Sag mir bescheid.

(Force)

Wir bieten allen SINlosen ein komplettes Angebot, damit sie ihren Traumpartner kennenlernen.

Wir sind eine Partnervermittlung nicht nur für Normalbürger—wir sind auch für Euch da!

(Partnervermittlung **Cupidon**)

Interesse??? Dann schreibt schnell an:

Florian Schlüter

Stichwort: Cupidon

Möncheholzring 11

38695 Langelsheim

An Euch adressierten und frankierten Rückumschlag nicht vergessen.

## GRÜSSE

Firecracker grüßt das schwere Kampfbattalion "Wallenstein der MET2000. Die letzte Runde ging leider an die Azzies. Aber beim nächsten Mal blasen wir ihnen den Arsch weg.

(Firecracker)

Frank grüßt Wildcat, Wolf und Apoll. Wie kommt ihr mit den anderen beiden Chummern zurecht?

Beste Grüße

(Frank Winkelmann)

Hoi xxx! Ich hab' die Karre, es liegt an deinen 400.000 ECU. Sag bescheid.

(Force)

Greetinx 2 Aderynn! Sorry, I've forgotten our date. Hope we'll find another—when do you can get out of Chicago next?)

(Dumble)

## SUCHE

Die Künstler Agentur ARTS UNLIMITED aus Seattle sucht körperbewußte Aktionskünstler aus aller Welt. Wir bieten gute Bezahlung, zuvorkommene Behandlung und absolute Diskretion!

**Kontakt über CHROME-Guide.**

Ich heiße Angie und bin 17 Jahre alt, ich habe keine SIN und auch nicht viel Geld. Da ich ein bißchen schüchtern bin, lerne ich auch nicht so viele neue Leute kennen. Ich sitze lieber zu hause und verwöhne meinen Freund. Leider habe ich die große Liebe noch nicht gefunden. Aber vielleicht bist gerade Du es? Bitte melde Dich bei Cupidon unter Chiffre #HC1312

Hallo ich bin Mona und habe meine große Liebe noch ncht gefunden, aber ich glaube fest an sie! Ich bin etwas schüchtern. deshalb gehe ich nicht viel in Clubs oder Bars. Aber vielleicht machst Du den Anfang und sprichst mich an. Bei Cupidon unter Chiffre #HM0233

Hoi, nenn' mich Starsky. Ich bin es leid durch die Sprawls zu ziehen, immer auf der Suche nach irgendwas. Hilf mir diese SINlose Suche zu beenden und melde Dich bei Cupidon. Chiffre #MC5012





die haben auch Katzen und Hunde halbroh gefressen. Völlig überzeugt von dieser Annahme macht sich Skip also auf, um ein paar verschreckte streunende Katzen zu fangen. Es hat zwar eine Weile gedauert, aber zwei Stück hat er erwischt. Er bricht ihnen das Genick, fährt zu ihrem Unterschlupf und sagt dem Troll, er müsse das Essen erstmal aufwärmen. In der provisorischen Küche steckt Skip die Kadaver in die Mikrowelle und wartet bis die Katzen halbdurch sind. Das stinkende Fleisch auf einen großen Teller gepackt und hereingebracht .... Skip konnte anfangs gar nicht verstehen, warum der Troll völlig ausgerastet ist. Jetzt ist er um die Erfahrung reicher: "Metamenschen essen normalerweise genau dasselbe, wie Menschen auch".

- Da haben wir den *partiellen Rassismus*, man hat eine heftige Abneigung gegen eine bestimmte Art von Gruppe (wie Trolle, Orks, Zwerge, usw.). Meistens keimt solche Abneigung auf, durch traumatische Ereignisse hervorgerufen (wie das Töten eines geliebten Menschen durch ein Mitglied einer bestimmte Gruppe). Alle anderen Rassen oder Gruppen werden toleriert. In einem solchen Fall kann es vorkommen, daß man trotz Haß einen mehr oder weniger guten Freund eben aus dieser Gruppe hat. Natürlich kann es vorkommen, daß man im Laufe seiner Zeit mehrere Gruppen hat, auf die man lieber nicht angesprochen werden möchte.

- Dann gibt es noch den *allumfassenden Rassismus*, im Endeffekt hat man etwas gegen alle, außer die Angehörigen einer bestimmten Gruppe, der man meistens selbst angehört (ansonsten müßte man

sich selbst hassen - na ja manche kriegen auch das hin). Ein solcher Kerl ist mit äußerster Vorsicht zu genießen.

## RASSISMUSGRADE

Schließlich gibt es auch noch verschiedene Grade einer rassistischen Ader:

- Da haben wir den *rassistischen Mitläufer*, der nicht direkt für, aber auch nicht gegen die Diskriminierung vorgeht. Dazu kann wohl eindeutig jeden zählen, der sich nicht aktiv gegen

Rassismus ausspricht. Es sind sowohl die harmlosesten, als auch die gefährlichsten Rassisten, die es gibt. Alleine stehen sie keinesfalls für die rassistischen Ideale ein, aber eine große Menge von einem fanatischen Führer aufgewiegelt haben ein gigantisches Gewalt- und Zerstörungspotential. Sie lassen sich leicht beeinflussen - es sind meistens die "kleinen Leute", die sich so verhalten, sie haben nicht die Kraft sich dafür oder dagegen auszusprechen und schwimmen immer nur mit dem Strom mit.

- Die *Novizen* haben sich für den Rassismus entschieden, sind also nicht so farblos, wie die Mitläufer, haben jedoch meist einfache Gründe, weshalb sie eine oder

mehrere Personengruppen hassen. Ihre Gründe reichen von Arbeitslosigkeit (sie selbst sind arbeitslos, aber z.B. einige Trolle haben Arbeit), über Pseudo-Fanatismus (das Glauben an eine Theorie von Rassisten, nur um Gewalt auszuüben), bis hin zu traumatischen Erlebnissen (siehe oben) - darin sehen sie die Möglichkeit sich zu rächen. Aber auch sie verläßt ihre verklärte Ansicht (wenn auch nur für kurze Zeit), wenn sie alleine einer größeren Gruppe von Personen





gegenüber steht, die mit seiner Meinung nicht ganz einverstanden sind. Dasselbe Phänomen wie die Mitläufer. Sie sind nicht unbedingt bereit Personen, die in ihren Haß fallen, sofort zu töten, aber bei mehreren Rassisten (3 bis 4 oder mehr) kann das gegenseitige Aufstacheln den Effekt mit sich bringen, daß das Opfer sogar getötet wird. In Organisationen muß solchen Leuten ein Grund gegeben werden, warum solche Typen für immer beseitigt werden müssen. Ist ein Grund vorhanden, können sie ihre eigene Verantwortung getrost beiseite schieben, schließlich hat man ihnen die Lösung des Problems vorgegeben. Als Beispiel kann ein Humanis-Policlub-Mitglied (siehe SR II, Seite 204) dienen.

- Als drittes gibt es *Getreue*, also Leute, die wirklich für ihre Meinung und Sicht der Dinge einstehen. (Hey, aber sie sind nicht dumml!) In rassistischen Organisationen haben sie meist eine Vorreiterstellung—trotzdem verlieren sie nicht so leicht den Kontakt mit den Massen. Zwar ist ihre Weltsicht durch den Rassismus, der seinen Weg in ihr normales Leben gefunden hat, verklärt, aber sie beweisen oft mehr Weltsicht und Grips als ihre Novizen. Rache ist nicht alles für sie, sie beschäftigen sich auch mit Hintergründen, um zu erkunden, daß sie wirklich an die Wahrheit glauben - leider erhalten sie von ihren Führern oft gefälschtes Material oder sie haben schon ihre Objektivität verloren und können nicht mehr anders. Das ist auch der Grund, warum sie das Töten der Individuen als legitimes Mittel zum Zweck ansehen. Es ist vielleicht grausam, aber nötig. Sie machen auch mal etwas für die Organisation (z.B. Runs)—auch wenn es dafür kein oder wenig Geld gibt. Gutes Beispiel sind Humanis-Policlub-Mitglieder mit einer Intelligenz von 4 und einer Gefahrenstufe von mindestens 3.
- Die nächst höhere Stufe sind *Fanatiker*, sie setzen sogar ihr Leben aufs Spiel, um für ihre Weltsicht einzustehen. In Organisationen kommen sie gleich nach der Führerschicht. Sie sind so sehr von dem Rassismus beherrscht, daß sie die Ausrottung nicht nur als legitimes Mittel ansehen, sondern für sie das normalste von der Welt ist. Sie können gar nicht verstehen, daß man diesen Konflikt auch anders lösen könnte. Sie sind vollständig von der Richtigkeit aller ihrer Argumente überzeugt, bei Vorlage anderer stichhaltiger Beweise, werden sie diese als gefälscht abtun. Fanatiker sind kranke Menschen, die unweigerlich in ihrem rassistischen Element

gefangen sind. Sie sind sehr intelligent und haben meist eine militärische Ausbildung hinter sich, womit sie nützliche Eigenschaften als Planer für Anschläge usw mitbringen.

Aber nicht nur das, eine gute militärische Ausbildung basiert, nach kämpferischen Qualifikationen, vor allen Dingen auf Gehorsam und Disziplin. Eigenschaften, die es den Führern einer Organisation sogar sehr erleichtert, seine Männer unter Kontrolle zu halten. Mit dem Drill, den diese Männer und Frauen erhalten haben, können sie die Befehle gar nicht mehr reflektieren. Sie haben die Chance zur Objektiven Beurteilung gänzlich verloren. Im Militär hat man sich unterzuordnen, Befehle auszuführen, ohne zu fragen.

Tatsächlich gibt es einige wenige Personen, die zwar Fanatiker sind und keinerlei militärische Ausbildung genossen haben, aber ihre Zahl ziemlich gering. Diese Menschen kann man, wenn man einen Befehlston anspricht, für eine fantastischen Verstärkung der Basis und als Vorbilder für die anderen benutzen. Gelegentlich verstricken diese Personen sich in eigene Theorien und schmieden eigene Pläne, was den Umgang mit ihnen erschwert (wie ein zweischneidiges Schwert). Die Organisation ist alles für sie, demnach erbitten sie schon für Aufträge im Namen der Gesellschaft; das Geld ist unwichtig, oft lehnen sie es aus eigenem Antrieb ab. Die Gefahrenstufe sollte mindestens 4 betragen, und die Person sollte neben den Fähigkeiten eines normalen Humanis-Policlub-Mitglieds noch über weitere militärische Fertigkeiten verfügen.

- Und zuletzt haben wir die *Drahtzieher* oder *Führer*, bei ihnen ist der Umgang mit dem Rassismus nicht völlig geklärt. Sie sind sehr häufig intelligent (sonst könnten sie ja nicht so viele Menschen unter einen Hut bringen), aber es bleibt umstritten, ob sie ihre Theorien wirklich glauben oder nur so tun, um viele Menschen zum mitmachen zu gewinnen.

Nehmen wir einmal an, sie glauben nicht an ihre Theorien, dann müssen sie perfekte Schauspieler sein, sie müßten so tun als ob und das 24 Stunden täglich. So etwas steht man nur durch, wenn man ein wirklich wichtiges Ziel vor Augen hat, daß man um jeden Preis erreichen will. Außerdem merken Mitglieder recht schnell, wenn einer nicht hundertprozentig hinter der Sache steht, und das tut man nicht, wenn man eigentlich etwas anderes glaubt und deshalb ständig im Zwiespalt steckt. Man kann also

davon ausgehen, daß über 90 Prozent der Führer selbst überzeugt sind, von dem was sie sagen. Und um so fest an etwas zu glauben, was völlig irrational ist, muß diesen Menschen etwas furchtbar schreckliches passiert sein. Oftmals hatten sie ein oder mehrere traumatische Erlebnisse; sie wandeln wahrhaftig am Rande des Wahnsinns, der ihnen immer neue Ideen verschafft. Ihre Ausbildung ist sehr unterschiedlich, aber sie ist (fast) immer eine höhere. Ihre Organisationen sind häufig nur ein Mittel zum Zweck, häufig gilt es noch höhere Ziele zu erreichen, von denen die untersten Mitglieder wie Novizen nicht einmal etwas ahnen. Die Eingeweihten befinden fast ausschließlich im näheren Umfeld des Führers und sind mindestens ebenso fanatisch.

*Was passiert, wenn man als Norm mit seinem Elfenfreund in einer zwielfichtigen Absteige ein Zimmer für jeden kriegen will? Es kommt recht häufig vor, daß einem dann der Besitzer sagt, daß er kein Zimmer mehr frei hätte, zumindest nicht für das Langohr. Bei manchen wird dem Elfen erst im "Guten" und dann mit der Schrotflinte nahegelegt hier zu verschwinden.*

Im Shadowrun II Regelwerk, Seite 182 wird zwar von Rassismus und wie er auf soziale Fertigkeiten wirkt, aber die Rassismuspunkte geben gleichzeitig das negative Verhalten des NSCs gegenüber Rassen, die seinen Rassenhaß schüren.

Rassismuspunkte sollten keine statische Angelegenheit sein, es ist vielmehr ein komplexer Organismus. Man kann seine Rassismuspunkte steigern oder verringern. Das kann so von staten gehen, daß er nach jeder Begegnung mit einem Mitglied der Rasse die er als rassistisch minderwertig sieht, mit einer Anzahl der Würfel gleich seinem Charisma gegen den Mindestwurf gleich seinen Rassismuspunkten würfeln. Bei einem Erfolg können diese Punkte gesteigert oder verringert werden, je nachdem, wie schlecht oder wie gut das Zusammentreffen gelaufen ist.

Der Spielleiter kann einen Modifikator nach der Intensität des Treffens auf diese Probe erheben. Bei einer Begegnung, die im völligen Chaos endete, kann man ruhig einen Modifikator von -4, verwenden, wenn es darum geht, ob der NSC in seinem Rassismus noch bestärkt wurde. Bei einem Norm mit 5 Rassismuspunkten würde dann nur noch ein Wurf gegen den Mindestwurf von 2 (der niedrigste zulässige Mindestwurf) fällig werden. Die normale Steigerung / Senkung beträgt 1; dabei können die Rassismuspunkte auch den Wert 6 überschreiten.

Ein Spielleiter mag auch zulassen, daß Rassismuspunkte mit Hilfe von Karma zu steigern sind. Wer also unbedingt noch rassistischer werden möchte, bitteschön, wir wollen ja niemanden an seinem Glück hindern, die Kosten sind gleich dem neuen Wert. Möchte jemand seine Rassismuspunkte von 5 auf 6 steigern, kostet ihn das 6 Karmapunkte.

Ein Rassist kann buchstäblich jeder sein, ob Squatter, Barkeeper oder gar Konzernexec. Selbst einige Rassen drücken ihre angst bzw. angebliche Überlegenheit durch Rassismus aus, wie die Japaner. Einem Japaner sollte man mindestens einen Rassismuspunkt geben, es liegt ihnen einfach im Blut (zumindest in ihrer Erziehung).

## Rassismuspunkte Verhalten (kumulativ)

- |             |   |
|-------------|---|
| <b>1</b>    | Kleine Sticheleien gegen die Rasse, wie auch ungehobertes Verhalten.  |
| <b>2</b>    | Sie zeigen offen, daß sie die Rasse nicht mögen, sie verhalten sich aber eher passiv, z.B. ignorieren sie diese Rassen oder legen ihren Mitgliedern nahe zu verschwinden.               |
| <b>3</b>    | Sie geben den Rassen auch durch angedrohte Gewalt zu verstehen, daß man hier unerwünscht ist. Sind mehrere Rassisten dabei kann die angedrohte Gewalt auch tatsächlich ausgeübt werden. |
| <b>4</b>    | Sie tragen ihre Meinung offen zur Schau, z.B. durch Buttons die gegen Metamenschen aufrufen. Reine Schikane gegen Schwächere ist bei ihnen an der Tagesordnung.                         |
| <b>ab 5</b> | Sie tragen auch ihre Meinung zur Schau, jedoch nur unter Gleichgesinnten, aber es sind oft die Planer von gemeingefährlichen Anschlägen auf Metamenschen.                               |

Bedenken Sie, daß es nicht nur *Rassismus* von Menschen gegenüber Metamenschen gibt, sondern auch umgekehrt: Elfen, die gegen Orks vorgehen, Trolle, die etwas gegen alle anderen Rassen haben, etc.

## Dae Gloria Dafoe

**NAME:** Dae Gloria Dafoe  
**STRASSENNAME:** Serin  
**GESCHLECHT:** weiblich  
**SPEZIES:** Elf  
**KÖRPERGRÖSSE:** 1,87 m

**HAARFARBE:** schwarzbraun, lang  
**AUGENFARBE:** braun  
**HAUTFARBE:** sonnengebräunt  
**GEBURTSTAG:** 22. Juli 2029  
**GEBURTSORT:** Los Angeles

Ihr Straßename "Serin" warft einmal das Mißverständnis auf, sie sei ein Mann; sie hat später niemanden davon in Kenntnis gesetzt, daß sie keiner ist. Diese Verwechslung gibt ihr bei der Ausführung der Aufträge eine gesicherte Verkleidung—jeder erwartet schließlich einen Mann. So ist und bleibt Serins Vergangenheit ein einziges Mysterium, man glaubt zu wissen, daß "er" im San Francisco Sprawl geboren wurde, zumindest ist das der erste Ort an dem man von Serin gehört hat.

Sie ist nicht nur eine bildhübsche Elfe, sie weiß sogar davon und nutzt ihren Körper schamlos für ihre Zwecke. Sie spielt seit längerem in der Oberliga und hat sich auf Wetwork spezialisiert, den sie stets alleine erledigt. Dae arbeitet nur ungern im Team.

Weiterhin hat sie nur einen Mr. Johnson, der alles für arrangiert. Er ist inzwischen eine Art Freund für sie und prüft die Aufträge auch zweimal, damit alles rein ist. Auch wenn sie nicht so aussieht, an ihr wurde keinerlei kosmetische Operation ausgeführt.

Sie benutzt und manipuliert so gut es geht, um ihre Ziele zu verwirklichen. Ihre letzten Aufträge spielten sich nur noch in der High-Society der Konzernwelt ab.

Auch wenn es nicht den Anschein hat, sie hat Gewissen—aber sie legt andere Maßstäbe an das Leben, als anders Sterbliche. Sie ist zwar auf sich fixiert und sieht die Form des Tötens als Kunst an, aber sie tötet nicht wahllos (und nicht nur des Geldes wegen). Ihre Prinzipien sind eigenartig und wirken weltfremd, aber sie hält sich strikt an sie.

**"Killerelfe"**

Serin

**ATTRIBUTE**

**Konstitution:** 5  
**Schnelligkeit:** 6  
**Stärke:** 3  
**Charisma:** 7(11)  
**Intelligenz:** 5  
**Willenskraft:** 4  
**Essenz:** 5,5  
**Reaktion:** 5(6)  
**Initiative:** 6+3W6

**Gefahren-/Professionalitätsstufe:** 5/4**WÜRFELPOOLS****Kampf:** 7**FERTIGKEITEN**

**Waffenloser Kampf (Kung Fu):** 4  
**Feuerwaffen:** 10  
**Gebräuche (Straße):** 6  
**Gebräuche (Elfen):** 3  
**Sprengstoff:** 3  
**Motorrad:** 3  
**Auto:** 4  
**Verhandlung:** 7

**CYBERWARE**

**Smartgunverbindung II**  
**(Induktionspad Tarnstufe: 14)**

## BIOWARE

- Gezüchtete Pheromone (2)
- Synapsen-Beschleuniger (2)
- Verbesserte Gelenke
- Schadenskompensator (4)

**Wichtig:** Bitte beachten Sie, daß die gezüchteten Pheromone +4 Würfel auf Soziale Fertigkeiten geben; Serin überredet Männer gerne auf ihre Weise. Ihre Pheromone sind auf den männlichen Trieb spezialisiert, sie funktionieren bei Männern jeder Rasse; bei weiblichen Personen werden nur 2 Würfel addiert.



## AUSRÜSTUNG

- einfacher Run: Ranger Arms SM-3 mit Smartgun II, hüllenlose Munition (7 Schuß), 4 Magazine
- schwieriger Run: Barret Model 121 Heavy Sniper Riffle, 3 Magazine Streetline Special in einem Tarnholster mit Smartgun II-System, hüllenlose Munition (7 Schuß), 2 Magazine
- Sonnenbrille: inclusive Head-Up-

Display (200 MP), Infrarot, Sichtvergrößerung-3

Statten Sie Serin mit einem Wagen und aufreizender Kleidung aus, die in die Umgebung passen, in der Serin den Auftrag erledigen muß

Sie besitzt einen dreifach geringten Kredstab, der das Geld direkt von einem anderen Konto abbucht, die-

ses Konto kann vielleicht durch eine

Computer(28)-Probe ausfindig gemacht werden. Sollte sich ein Decker wirklich die Mühe machen, den Gelddaten durch die Matrix zu folgen, dann muß er sich mit vielen Sackgassen und starkem Ice auseinandersetzen.

## BEGLEITER

Feuergeist (Stufe 8), ein befreundeter Magier hat sich

bereit erklärt Serin vor jedem Auftrag einen Geist mit durchschnittlich 6 Diensten zu beschwören. Sie wird den Geist meistens dazu benutzen, damit ihre Flucht gelingt. Sie befiehlt ihm in einem freundlichen, aber bestimmten Tonfall—sie behandelt ihn nicht wie einen Sklaven.



**Hey Chummer,  
wo gibt's die neuesten**



**SHADOWRUN®-Artikel  
zu ultracoolen Preisen?**

**Fordert unseren Versandkatalog gegen  
3 DM in Briefmarken an:**

**Imp's Shop**

Herrenkellergasse 20  
89073 Ulm

Tel. : 0731 / 61 94 63

FAX: 0731 / 61 95 84

z.B.



Regelwerk (engl.)	55.00
Awakenings	32.00
Virtual Realities 2nd	38.00
Romane (engl.)	11.00

Alle Shadowrun-Artikel  
ständig auf Lager!

**Bei uns gibt's natürlich  
auch alle anderen Spiele von**

2  
€ 5.00

**BSA**  
ORATION

Shadowrun ist eingetragenes Warenzeichen von FASA