



# SHADOWRUN

STATE



OF THE

ART



ADL



Pegasus Press

REGELBUCH



STATE



OF THE

ART



ADL



Pegasus Press



## INHALT

<b>INHALT</b>	<b>2</b>	<b>Der Schattenmarkt</b>	<b>40</b>	Müller-Schlüter Infotech	82
<b>IMPRESSUM</b>	<b>3</b>	Kram für Rigger	40	Novatech German Alliance	82
<b>PANOPTIKUM</b>	<b>4</b>	Boliden ohne Rigger	41	Siemens-Nixdorf	83
<b>EINLEITUNG</b>	<b>5</b>	Die richtig heiße Ware	42	<b>Schattenverbindungen</b>	<b>83</b>
<b>KEINE LOSEN ENDEN</b>	<b>6</b>	Drohnen	42	Der Schattenmarkt	83
<b>DATAPULS AUSRÜSTUNG</b>	<b>8</b>	<b>Fahrzeuge</b>	<b>43</b>	Gruppen im Netz	84
<b>ARSENAL ADL</b>	<b>10</b>	BMW Sleinir	43	<b>Cyberdecks und Kommlinks</b>	<b>86</b>
<b>Waffenfabrikanten</b>	<b>10</b>	Shiawase Motors Shuriken	44	Kommlinks	86
Die erste Liga	10	BMW Gaia	45	Cyberdecks	87
Die Großen und die Kleinen	11	EMC Celine	46	<b>DES DEUTSCHEN NEUE KLEIDER</b>	<b>88</b>
<b>Waffenlegalität</b>	<b>12</b>	Eurocar Escape	47	<b>Du bist, was du trägst</b>	<b>88</b>
Idee und Wirklichkeit	14	Mercedes 250 Classic	48	Modeschöpfer	88
<b>Waidmannsheil –</b>		Mercedes Click	49	Alltagskleidung und	
<b>Jagen in der ADL</b>	<b>14</b>	Mercedes Paladin	40	Körperpanzerung	89
Die Jagd ruft	15	Nordseewerke Thetis	51	<b>Schattenboutique</b>	<b>90</b>
<b>Waffen in den Schatten</b>	<b>15</b>	Caterpillar Omniwinder	52	<b>Neues an der Kleiderstange</b>	<b>90</b>
Selbst ist der Runner	16	EMC 2073 Catcher	53	E'lyzée Elio	91
<b>Neue Kampfkünste</b>	<b>16</b>	VW Freya	54	Rheingold Pro Tec Plus	92
Alpines Ringen	17	Kamow KA-226 Sergej	55	Stattkrieg Aufmarsch 79	93
Deutsches Ju-Jutsu	17	Airbus A140	56	<b>EIN BLICK IN DEN KOCHTOPF</b>	<b>94</b>
Esdo	17	Cargolifter Industries CL-180	57	<b>Die wunderbare</b>	
Stadtkrieg-Parkour	17	<b>Drohnen</b>	<b>58</b>	<b>Welt der Chemie</b>	<b>94</b>
Sternschutz Tactical	17	Jena Robotnik Pilalux	58	AG Chemie	94
<b>Waffen</b>	<b>18</b>	Jena Robotnik Tegenaria	59	Ruhrmetall	94
Walther Secura Superkompakt	18	M-K Hugin	60	Saeder-Krupp	94
Altmayr Black Moon	19	M-K Libelle	61	Zeta-Impchem	95
Glock-Swarovski Adlerauge	20	Ruhrmetall Skarabäus	62	<b>Schattenchemie</b>	<b>95</b>
HK Urban Fighter	21	Schiebel Rob. CRU5T Mark II	63	<b>Das Neueste auf der Straße</b>	<b>97</b>
Walther Secura II	22	Krupp Minion	64	Shiva (Vintage)	97
Glock 51	23	M-K Heuschrecke 2	65	Shiva II	97
Walther P118	24	Ruhrmetall Murmillo	66	<b>KATALOG FÜR RUNNER</b>	<b>98</b>
Glock MP Custodes	25	Siemens FWD Screamer	67	<b>KARL KOMBATMAGE</b>	<b>105</b>
HK 223C	26	M-K Jagdhund	68	<b>DATAPULS ERWACHTE ADL</b>	<b>106</b>
HK Urban Enforcer	27	M-K Jagdschrecke	69	<b>ERWACHTE MACHT</b>	<b>108</b>
Steyr AUG-CSL III	28	Mitsuhama FED-11	70	<b>Verbotene Magie</b>	<b>108</b>
HK G12A4	30	Ruhrmetall Wolfsspinne 8V2	71	Magie und gesetzliche	
Steyr UCR	31	Mitsuhama Honson	72	Restriktionen	108
HK DMR 11D	32	<b>KÖRPERPOWER</b>	<b>74</b>	Magie in der öffentlichen	
HK Urban Striker	33	<b>Frisch aus dem Labor</b>	<b>74</b>	Wahrnehmung	109
Altmayr SPX2	34	AG Chemie	74	<b>Taliskrämerei in der ADL</b>	<b>110</b>
Onotari Arms Pressure KS-X	35	Cyberdynamix	74	Der legale Markt	110
PJSS Modell 75	36	Proteus	74	Der Schattenmarkt	111
Ruhrmetall SMK 252	37	Saeder-Krupp	74	<b>Magische Traditionen</b>	<b>111</b>
<b>VON RÄDERN UND ROTOREN</b>	<b>38</b>	Swarovski-Joop	75	Armanentradition	111
<b>Wer lässt die Räder rollen?</b>	<b>38</b>	Zeta-Impchem	75	Dianismus	112
Saeder-Krupp	38	<b>Des Körpers Schattenseiten</b>	<b>77</b>	Friesenmagie	113
Der Rest	38	Legalitäten	77	Magie der Roma und	
		Wie es in die	77	Straßennomaden	114
		Schatten kommt ...	77	Svetovid	115
		... und wie in euren Körper	78		
		<b>Bodytech ADL</b>	<b>80</b>		
		<b>ADL VERNETZT</b>	<b>82</b>		
		<b>Ein kleines Bit-chen ADL</b>	<b>82</b>		
		Cyberdynamix	82		

Trollschamanismus	115	<b>PARABIOLOGIE</b>	<b>124</b>	<b>Geisterjägerin</b>	<b>140</b>
<b>Magische Gruppen</b>	<b>116</b>	<b>Haltung und Verwendung</b>		<b>Ostseepirat</b>	<b>141</b>
Blocksberggruppe	116	<b>von Crittern</b>	<b>124</b>	<b>SOX-Schmuggler</b>	<b>142</b>
Manouches	116	Critterfarmen in der ADL	124	<b>Faustianer</b>	<b>143</b>
Mephisto	117	Universitäre und andere		<b>Ex-Stadtkrieg-Spielerin</b>	<b>144</b>
Nihil Sine Causa	117	Randforschung	127	<b>Straßenhexe</b>	<b>145</b>
Nothung	118	<b>Parabotanik</b>	<b>127</b>		
St.-Michaels-Zirkel	118	<b>Critter in der ADL</b>	<b>128</b>	<b>SCHATTENLÄUFER ADL</b>	<b>146</b>
Thelem Svetovid	119	Alpenlindwurm	128	<b>Metareport 2079</b>	<b>146</b>
Verein Erwachter		Kanalkrake	129	<b>Neue Gestaltwandler</b>	<b>147</b>
Veranstaltungsmagier	119	Nachtgiger	130	Robbengestaltwandler	
Ziesak-Kommune	120	Proteus Dakuwaqa	131	erschaffen	147
<b>Schutzgeister</b>	<b>120</b>	Proteus Elektropode	132	<b>Neue Nachteile</b>	<b>147</b>
Eichelhäher	120	Roggenwolf	133	Arkologiekoller	147
Eichhörnchen	121	Silberhecht	134	VolksSIN	148
Fuchs	121	Trollmufflon	135	<b>Neue Lebensmodule</b>	<b>148</b>
Gezeiten	121	<b>Parapflanzen in der ADL</b>	<b>135</b>	Entwicklungsjahre	148
Heinzelmännchen	121	Aggropappel	135	Teenagerjahre	150
Murmeltier	122	Geistertanne	136	Weiterführende Bildung	151
Robbe	122	Glutapfel	137	Das wahre Leben	152
Schwein	122	Nachtkellerkatze	138		
Steinbock	123			<b>TABELLEN</b>	<b>156</b>
Wilde Jagd	123	<b>ARCHETYPEN</b>	<b>140</b>		

**IMPRESSUM**

**Texte:** Jamal Abu El-Hawa, Peer Bieber, Lars Blumenstein, Philipp Frey, Tobias Grunow, Lorenz Handstanger, Melanie Helke, Tobias Hamelmann, Peter Horstmann, Sascha Morlok, Martin Schmidt, Andreas "AAS" Schroth, Niklas Stratmann

**Chefredaktion Shadowrun:** Jason M. Hardy

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Redaktion:** Tobias Hamelmann

**Covergestaltung:** Ralf Berszuck

**Ikonografie:** Nigel Sade

**Illustrationen:** Rainer Harf, Thomas Kruckenberger, Ben Maier, Mathias Mauksch, Felix Mertikat, Andreas "AAS" Schroth, Ronja Wugk

**Lektorat:** Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga

**Layout der deutschen Ausgabe:** Tobias Hamelmann

**Anmerkung:** Drei der in diesem Band vorgestellten Archetypen entstammen dem Archetypen-Wettbewerb von Shadowrun Deutschland, der 2016 ausgeschrieben wurde. Dies sind: die Geisterjägerin (1. Platz, Mathias Mauksch), der Ostseepirat (2. Platz, Frederick Feulner) und der SOX-Schmuggler (3. Platz, Jonas und Malte Bollmeier). Vielen Dank für die tollen Ideen.

**Danksagung:** Vielen Dank an all die Fans, die Shadowrun 5 so gerne spielen und die wir daher auch genauso gerne mit neuem Spielzeug für ihre Runner versorgen. Ausrüstungsbücher waren immer schon ein wichtiger Teil des Shadowrun-Universums. Wir hoffen, dass sich das SOTA-ADL gut in diese Tradition einfügt.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2017 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-95789-111-2



Druck und Bindung via GrafikMediaPoduktion  
Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN5.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





## VERBINDE MIT PANOPTIKUM-VPN ...

... IDENTITÄT VERSCHLEIERT  
... VERSCHLÜSSELUNG GENERIERT  
... VERBUNDEN MIT ONION-ROUTER

>>>LOGIN: XXXXXXXXXXXXXXXX  
>>>PASSWORT EINGEBEN: XXXXXXXXXXXXXXXX  
... BIOMETRISCHER SCAN BESTÄTIGT  
VERBINDUNG HERGESTELLT. NUTZE SIE.

„DER WEISE IST AUF ALLE EREIGNISSE VORBEREITET“ – MOLIÈRE

## PANOPTIKUM-STATISTIK

Interaktionsfrequenz: +12 %  
Beiträge pro Stunde: +14 %  
Heutige Content-Qualität  
(Signal:Rauschen): 1:1

## NEWS-TICKER

- <02.03.79> Bitte keine Diskussionen darüber, wer in seinem Waffenschrank das längste Rohr hat. Das ist pubertär! –Tagwache

## DEIN PANOPTIKUM

- Du hast **4 neue** private Nachrichten.
- Dein interner **Q-Wert** ist 26 (minus 11 Punkte)
- Du hast **5 neue Antworten** auf deine Panoptikum-Einträge.
- Du hast **2 neue Freundschaftsanfragen**; 3 Freunde haben dich entfernt.
- **PDA**: BlueChrome hat sich gemeldet und lässt ausrichten, dass die "Kaugummis" noch nicht da sind. Du sollst bitte noch einen Tag Geduld haben.
- **PDA**: In drei Wochen hat dein Cousin Geburtstag. Dies ist eine Erinnerung, ihn weiter zu ignorieren.

## ENGSTER FREUNDESKREIS

Du bist für deine engste Kontaktstufe sichtbar.  
Deine Posts mit beschränkter Sichtbarkeit wurden 19-mal angesehen.  
Zeit: 02. März 2079, 03:11

## WILLKOMMEN ZURÜCK IM PANOPTIKUM, CHUMMER:

Letzter Login vor 09 Stunden, 34 Minuten und 29 Sekunden.

## AKTUELLE HINWEISE

- Nicht alles, was im Garten brummt, ist ein defekter Rasenmäher. Man sollte auch die natürlichen Gefahren kennen. [[Criterkompendium](#)]
- Es ist gut, sich in der ADL auszukennen. Trotzdem lohnt es sich, auch einen Blick über den Tellerrand zu werfen. [[Seattle](#)]

## NEUE DATEIEN

- Erforsche alternative Möglichkeiten der Existenz. [[Shadowrun: Anarchy](#)]

## TOP-NEWS

- Heckler & Koch kündigt auf einer Pressemitteilung an, den Verkauf der Urban-Reihe noch stärker zu kontrollieren. [[Link](#)]
- Recklinghausen ist eine Z-Zone. Bandenkriminalität bestimmt den Alltag. Die Polizei hat die Region vollständig aufgegeben. [[Link](#)]
- Bei einer Explosion in einem Chemiewerk im Metroplex Leipzig-Halle sind mehrere Mitarbeiter der AG Chemie umgekommen. Anwohner behaupten, sie hätten kurz vor dem Unglück in einer benachbarten Forschungsanlage Schüsse gehört. Die Firmenleitung bestreitet dies. [[Link](#)]

## STATE OF THE ART ADL

### BLEIBEN SIE DRAN:

- Die besten Knarren und coolsten Kaliber
- Eine Rundreise durch die Welt der Drohnen und Fahrzeuge
- Die Magie in der Allianz der Deutschen Länder. Was ist verboten und welche Gruppen muss man kennen?
- Erwachte Pflanzen und Critter: Wo werden sie gezüchtet und welche neuen Arten existieren in der ADL?

### BEITRÄGE/DATEIEN MIT TAG „STATE OF THE ART ADL“

- Ein Blick in die chemischen Labore
- Bodytech in der ADL
- Neue Modelinien
- [[mehr](#)]





## EINLEITUNG

In der Sechsten Welt muss man aufpassen, nicht plötzlich zum alten Eisen zu gehören. Gerade noch hatte man die beste Waffe der Welt in den Händen, schon hat der selbstgebaute Vorderlader keine Chance mehr gegen die vollautomatischen Granatwerfer der Konkurrenz. Und nicht nur die Technik muss ein urbaner Söldner im Auge behalten, auch neue Trends sind wichtig: Du dachtest, mit deinem Ford Americar würdest du in der Masse der deutschen Pendler verschwinden? Falsch gedacht. Während archaische Runner noch mit alten Kleinwagen durch die Gegend heizen, hat der zeitgemäße Schattenläufer schon auf einen Mercedes C!ck umgerüstet. Und wundert sich auch nicht, wenn sich plötzlich die neue Straßenjagd-Drohne von Saeder-Krupp an seine Stoßstange heftet, sondern schießt mit seiner Vollkeramik-Waffe ein paar hochmoderne Mikrogranaten in ihre Sensorik.

Bei allem State of the Art darf man aber auch nicht vergessen, dass man sich in der Szene seines Heimatlandes gut auskennen sollte. Es zählt nicht nur zu wissen, was es überhaupt gibt, sondern auch, wie man an den brandheißen Kram herankommt. Wer produziert die neuesten Straßenboliden, und wer modifiziert sie einem, damit man schneller als die Polizei sein kann? Welcher Konzern entwickelt gerade die innovativsten Medikamenten-Booster, und in welchen Straßenlabors werden sie nachgekocht? Und was für ein Tentakel schlingt sich in der Kanalisation da gerade um das eigene Bein, während man gleichzeitig an kaum etwas anderes denken kann als an einen riesigen Berg Lakritz-Soy-Riegel?

*State of the Art ADL* ist ein Handbuch für Ausrüstung, Magie und Parabiologie in der Allianz Deutscher Länder und ergänzt die bisherigen Regelwerke von *Shadowrun 5*. Es bietet einen Rundblick auf Entwickler und Fabrikanten innerhalb der ADL, auf die jeweilige Schattenszene und natürlich auch auf neue und bekannte Produkte, die Runnern das Leben versüßen. Und Critter, die es versalzen.

In *Arsenal ADL* geht es um Waffen. Von der neuesten Version der Altmayr-Schrottpistole bis zu den Modellen aus der Urban-Reihe findet sich hier ein buntes Sammelsurium. Neben Waffenschiebern und dem Konkurrenzkampf zwischen den Konzernen um den Markt präsentiert das Kapitel auch den deutschen Umgang mit verbotenen Schießprügel und deren Lizenzen.

*Von Rädern und Rotoren* führt in die Auto- und Motorszene hinein und überholt dort nicht nur die in Deutschland so wichtige Fahrzeugindustrie, sondern auch gleich die Tuning-Szene. Gehalten wird erst mitten in einer Produktpalette aus Autos, Hubschraubern, Motorrädern und neuester Drohnentechnologie.

*Körperpower* wirft einen Blick auf modifizierte Menschlichkeit in der ADL. Wo und wie kann man sich die neuesten Körperbeschleuniger einbauen, und worauf sollte man dabei tunlichst achten? Und in welchen Delaktiniken könnte im deutschen Sprachraum der nächste Cyberzombie zusammengeschraubt werden?

In der Matrixtechnologie ist die ADL international gesehen ein kleines Licht. Trotzdem zeigt *ADL Vernetzt*, dass auch in den hiesigen Schatten Talente arbeiten und neue Technik den Hacker von heute begeistert.

Wer einen in den Metropolen besonders fesch ankleiden kann, verrät *Des Deutschen neue Kleider*. Modeproduzenten und Panzerungsschneider zeigen unter anderem vier der neuesten Kollektionen, die jeder kennen sollte.

*Der Blick in den Kochtopf* erklärt, wo man in der ADL an welche Drogen und andere interessante Chemikalien kommt, und beschreibt, mit welchen neuen Schöpfungen die Chemiekonzerne die Straßen beglücken.

In *Erwachte Macht* geht es um das Arkane und die Mystik. Taliskrämerei, Gesetze zur Magie, neue Traditionen und magische Gruppierungen erweitern den Horizont der Er wachten. Und vielleicht findet sich für den einen oder anderen auch ein neuer Schutzgeist, der Zauberer oder Adepten in die Schatten begleitet.

Auch in der Natur sollte sich jeder Runner auskennen, und so liefert *Parabiologie* einen Überblick zur Haltung von Crittern in der ADL, zur biologischen Forschung an Tieren und Pflanzen und nicht zuletzt zu Informationen über neue Gefahren aus der Er wachten Flora und Fauna von Nordsee bis Schwarzwald.

Hinter sechs neuen Archetypen kommt das Kapitel *Schattenläufer ADL* mit einer Erweiterung der Lebensmodale aus *Schattenläufer*, spezifischen Vor- und Nachteilen aus der ADL und dem in einigen Veröffentlichungen schon erwähnten Robbengestaltwandler.

So viel Input führt hoffentlich dazu, dass die Schattenszene in der ADL noch bunter und vielfältiger wird, noch mehr zum Leben erwacht und nicht nur für dankbare Auftraggeber sorgt, sondern auch für das Überleben der Runner.







# KEINE LOSEN ENDEN

VON PEER BIEBER

„Das dürfte die letzte Kiste gewesen sein.“ Seit dem Morgen waren zahlreiche Lastdrohnen und ferngesteuerte Lastwagen zu der großen Lagerhalle nahe den Duisburger Außenhäfen gefahren. Ab und an war sogar noch eine metamenschliche Begleitperson dabei gewesen, wie gerade bei der letzten Lieferung des Tages. Wanda Jablonska versuchte, nur leicht zu lächeln. Es war leider so, dass ihre Hauer oftmals etwas einschüchternd auf Norms wirkten – was man sie an ihrem alten Arbeitsplatz nur allzu oft hatte spüren lassen. Für weibliche Orks war die sogenannte ‚gläserne Decke‘ meistens recht offensichtlich in Leuchtfarben markiert und unübersehbar. Der Niedriglohn-Lkw-Aufseher nickte ihr zu und stieg wieder in die Kabine seines ferngesteuerten Lasters, der umgehend rückwärts aus der Halle fuhr. Eine etwas zu kleine Ladedrohne mühte sich an einer der Kisten ab, deren Aufdruck ‚Kinderspielzeug‘ versprach, die aber Automatikpistolen enthielt, wenn Wanda sich richtig erinnerte.

Der von Saeder-Krupp und Ruhrmetall betriebene, exterritoriale Duisburger Freihafen samt seinen Außenhäfen und Lagerhallen, Zuliefer-, Technik- und Wartungsbetrieben war wahrscheinlich der größte Binnenhafen der Welt. Dementsprechend geschäftig ging es zu. Während die Sicherheit im Exter-Freihafen ziemlich hoch und professionell war, balgten sich in den Außenhafengebieten zahlreiche Sicherheitsanbieter, gerne auch aus der vierten

und fünften Reihe, um Aufträge und Marktanteile. Dazu kamen die vielen kleinen und mittleren Betriebe, die hier gute und größtenteils auch legale Geschäfte machten. Es war also viel los, ausreichend legal, aber keiner schaute genauer hin, wenn man gewisse Anforderungen an den Papierkram erfüllte. Was ziemlich praktisch war, wenn man eine größere, ziemlich illegale Operation am Laufen hatte.

Wanda war als Logistikerin bei Ares Arms in einer Sackgasse gelandet, als man sie ansprach, ob sie sich nicht ein paar ‚Credit Points‘ bei einem Sondereinsatz verdienen wolle. Etwas Aufregung, eine garantierte Beförderung und eine Gehaltserhöhung klangen richtig gut.

Mittlerweile war eine zweite Ladedrohne hinzugekommen, um bei der Kiste mit dem ‚Kinderspielzeug‘ zu helfen, und das große Rolltor der Halle schloss sich langsam, bis es kräftig klickend in das Sicherheitsschloss einrastete. Das war das Signal für den Rest des Teams, in die Halle zu kommen, um die Kisten noch mal umzuverpacken, bevor die Ware in die Schatten verschwand. Anfangs hatte Wanda noch gedacht, es ginge nur um einen der üblichen Undercover-Einsätze, für den man sie an Knight Errant ausgeliehen hatte. Aber sie hatte schnell gemerkt, dass das etwas tiefer ging, was sie überraschenderweise unglaublich spannend fand.





Letztendlich ging es um die Polizei im Rhein-Ruhr-Plex. Der RRP mit seinen urbanen Zentren bot einen der größten und lukrativsten Märkte für Polizeiaufträge, wenn man den Städtesenat irgendwie überzeugen könnte, die staatliche Polizei abzuschaffen und den Kontrakt – wie schon in Groß-Frankfurt und Berlin – an die Privatwirtschaft zu vergeben. Und für diesen Fall rechneten sich Ares und Knight Errant ausgezeichnete Chancen aus. Leider war es mit einfacher Bestechung der Amtsträger diesmal nicht getan, denn Saecker-Krupp und Lofwyr hatten es anscheinend weitaus lieber, wenn die Polizei in öffentlicher Hand blieb. Was auch irgendwo verständlich war, schließlich steckten da Jahrzehnte an Connections und Einflussnahme für S-K drin. Und niemand fand es besonders lustig, wenn die direkte Konkurrenz plötzlich die Sicherheit bei einem ‚zu Hause‘ regelte. Weswegen sich Knight-Errant-Chef Major Mark Woods entschlossen hatte, zu härteren Bandagen zu greifen. Bandenkriege und ein Haufen Tote waren schon immer ein erstaunlich wirksames Mittel gewesen, um die öffentliche Meinung zu manipulieren. Und um „Da muss was getan werden! Der Staat versagt mal wieder! Knight Errant würde sicherlich viel besser aufpassen!“ zu erreichen, brauchte es halt eine ganze Menge Waffen auf der Straße. Natürlich gab es auch Lobbyarbeit, Bestechung, Unterstützung von Bürgerinitiativen und Sabotage der staatlichen Polizei, wobei sich Knight Errant da gar nicht so viel Mühe geben musste, weil ein Großteil der aufgedeckten Skandale bei der Polizei im RRP auch so schon schlimm genug war. Aber am Ende war der Bodycount auf der Straße dann doch der entscheidende Faktor – insbesondere, wenn man das Problem nicht mehr in den Ghettos verstecken konnte. Und dafür brauchte es Waffen auf der Straße. Jede Menge Waffen.

Anfangs hatte Wanda noch ein paar kleinere moralische Bedenken gehabt, aber die waren recht schnell verflogen. Schließlich hatten die Gangs eh Waffen. Und wenn eigentlich unbeteiligte Zivilisten zwischen die Fronten gerieten, war das doch deren eigene Schuld, oder? Da war sie mittlerweile ganz auf Konzernlinie: Wenn die Zivilisten sich bei Ares mit Waffen eingedeckt hätten, hätten sie sich auch wehren können!

Wandas Chef kam mit zwei Tassen Soykaf, der ihrer Meinung nach wirklich erschreckend schlecht schmeckte, in die Halle und reichte ihr eine davon. „Ich nehme an, es gab keine Probleme und es war alles dabei?“ Wanda zwang einen Schluck Ekel-Soykaf runter, der immerhin

wach machte. „Lief wie geschmiert! Ich hatte aber auch nicht damit gerechnet, dass es irgendwelche Probleme gibt. Wir sind immerhin ein vollkommen legales Unternehmen, das für alles eine Genehmigung hat und dessen Datenspuren über zwanzig Jahre zurückreichen. Okay, die sind zwar gefälscht, aber bis das jemand rausfindet, vergehen Jahre.“

Sergeant Klaus Meineke, ehemals Mitglied der Bravo-Gruppe des Ares-Firewatch-Teams 6, lächelte sie an. „Ausgezeichnet wie immer!“ Auch der Rest der Undercover-Gruppe gab zustimmende Geräusche von sich oder winkte ihr kurz zu. „Was echt schade ist, weil sich unsere Wege leider wieder trennen werden.“ Wanda hatte gewusst, dass ihre Entsendung zu diesem Sondereinsatz begrenzt war, aber sie hätte gerne noch weitergemacht. „Das kommt jetzt doch etwas schneller als erwartet. Ihr werdet mir alle ziemlich fehlen, aber hey, dafür bekomme ich auch wieder anständigen Soykaf im Büro.“

Wanda hatte nicht erwartet, dass der Witz eine große Resonanz auslöste. Und die, die er auslöste, schien eher traurig zu sein. Meineke stellte seine Soykaf-Tasse ab. „Tja, Wanda, das wird leider so nicht möglich sein.“ Die zwei kleinen Ladedrohnen hatten es endlich geschafft, die Kiste mit den Automatikpistolen in den Griff zu bekommen, und transportierten sie eifrig ab. „Ich werde also in eine andere Abteilung versetzt?“ Meineke schüttelte den Kopf. „Der Konzern hat dir ja schon viel durchgehen lassen, Wanda. Die Spielsucht, die Drogen, sogar Diebstahl. All die protokollierten Therapie- und Beratungsstunden, die alle nichts gebracht haben. Sie mussten dich vor sechs Monaten einfach feuern.“ Wanda fiel der Soykaf-Becher aus der Hand, der auf dem Plasterboden zerschellte. „Aber ich habe doch nie ... Oh!“ Wanda sah plötzlich eine sehr dunkle, madenverseuchte Decke in etwa sechs Fuß Tiefe vor sich. „Aber ich kann euch ...“

Meineke schoss ihr mit einer abgenutzten Walther Secura in den Kopf, zwei Mal, um sicherzugehen. Wanda schlug dumpf auf dem Boden auf. „Tschuldige, Wanda, aber nein, kannst du nicht. Keine losen Enden.“ Die Waffe war bei mehreren Morden im Junkie-Milieu benutzt worden, und Meineke steckte sie vorsichtig zurück in einen frischen Plastikbeutel. Wenn die Zeit reif war oder es nötig wurde, würde man Wanda und die Waffe finden, samt der passenden Geschichte. Aber mit etwas Glück würde das noch eine ganze Weile dauern, falls es überhaupt jemals nötig werden würde, sie zu finden. „Auf geht’s, Leute, wir haben Waffen auf die Straße zu bringen!“





# DATA PULS

DEMEKO ADL :: PERSÖNLICHER NACHRICHTENFILTER EIN

## Hamburg am Morgen

### HAMBURGER NÄCHTE

18 tote HanSec-Mitarbeiter – das ist die traurige Bilanz des letzten Monats in Hamburg. Wo am Tage die Pfeffersäcke und Konzernangestellten ihrer Arbeit nachgehen, tobt in der Nacht ein Kampf im Untergrund, der langsam auch Wellen an die Oberfläche wirft. „Wir befinden uns in einer Auseinandersetzung, von der nur die Spitze des Eisbergs wahrzunehmen ist“, beschreibt HanSec-Sprecher Dr. Jannis Havermon die Lage. „Hamburg war immer schon ein wichtiger Umschlagplatz für illegale Geschäfte. Und derzeit ist dieses Terrain hart umkämpft.“ Laut Havermon streiten sich osteuropäische Gruppierungen, chinesische Triaden und die sogenannten Likedeeler – eine verbrecherische Vereinigung

von Hehlern und Schiebern – um die Vorherrschaft auf den verschiedenen Lieferwegen und um die Kundschaft für Waffen und andere illegale Waren.

„Die gut ausgerüsteten Parteien haben sich schon seit einiger Zeit umkreist. Nun hat sich die Krise offenbar entzündet“, so Havermon. Die HanSec habe trotzdem alles unter Kontrolle, es werde nun mit harter Hand zurückgeschlagen.

Eine Aussage, der man nur wenig Glauben schenken kann, schaut man auf die seit Monaten steigenden Deliktzahlen im Plex. Auch die Regierung um Bürgermeisterin Vesna Lyzhichenko hat schon Bedenken geäußert und in einer aktuellen Stellungnahme gefragt: Wird die HanSec als privater Dienstleister mit der Situation alleine fertig?

## RuhrBlick

### PARTY HINTER GITTER-MAUERN

Im lokalen Gitter von Dortmund innerhalb des RRP-Verbundes hat am ersten März ein neuer Matrixclub mit einer großen Opening-Party seine Pforten geöffnet. Der Host des Neverwinter ist eine strahlende, mittelalterliche Burg mit einem riesigen, grünen Garten darin, in dem sich die Gäste unterschiedlichen Vergnügen hingeben können. Schon jetzt haben die Gitterbetreiber angekündigt, das Neverwinter genauer im Auge zu behalten, da sie vermuten, dass es eine Wiedereröffnung der Gasturbine ist, eines berühmten Treffpunkts für Hacker und Verkäufer illegaler Matrixprogramme.

## Business Punk

### EIN SCHUSS NACH HINTEN

Die Firma Heckler & Koch hat eine landesweite Rückrufaktion initiiert, von der Waffen der Serie HK 227 betroffen sind. Offenbar sind bei einigen dieser weitverbreiteten Waffen teils schadhafte Prozessoren verbaut worden, die bei den Maschinenpistolen schon bei kleineren elektromagnetischen Störungen das interne System blockieren und den Ladestreifen auswerfen. Während die Konkurrenz von einem „peinlichen Fehler und billigen Komponenten“ spricht, ließ H&K durch einen Sprecher erklären, dass es sich bei dem Vorfall zweifellos um Werkssabotage handele.

... Datapuls kontaktiert ...  
 ... kompiliere Informationen ...  
 ... Themenfilterwahl: **Ausrüstung** ...  
 ... Filter arbeitet ...  
 ... Inhalte werden bereitgestellt ...

## WDR

### SZENELICHTER: RRP

**WDR:** Herr Turbo, was ist eigentlich genau ein Autoduellist?

**Turbo:** Nur Turbo, bitte. Autoduellisten wie ich suchen den Kick, die Gier nach Geschwindigkeit. Die Gesellschaft setzt Grenzen, die wir nicht akzeptieren. Wir treffen uns zu Wettkämpfen, Rennen, Auseinandersetzungen auf den Straßen, um zu sehen, wer der Härteste ist. Das lässt uns leben.

*Ist da nicht viel Technik im Spiel?*

Sehr viel. Natürlich ist es entscheidend, was du unter der Haube hast. Panzerung, Turbolader, Bewaffnung, das zählt alles mit hinein. Der RRP ist ein Eldorado für Autotuner, daher ist die Szene auch so groß. Aber ohne Talent ist all die Technik nichts wert.

*Wie gehen Sie mit den Kollateralschäden um?*

Na ja, normalerweise passiert da wenig. Wir fahren ja nachts und fechten unsere Kämpfe fast nur untereinander aus. Dass mal ein Konzertruck mit hineingezogen wird ... ach, die Großen sollen ruhig merken, dass die Straßen ihnen nicht alleine gehören.

*Würden Sie sich als Anarchist bezeichnen?*

Ich? Nein. Ich bin keiner von diesen Berliner Irren. Ich habe ein normales Leben, muss meine Familie ernähren. Aber die Nacht gehört halt mir. Da kann ich sein, was wirklich in mir steckt.



## Rundschau ADL



### EIN KNALL IN BLAU

In den frühen Morgenstunden des 2. März explodierte in einer Wohnsiedlung am Rande der Stadt Leverkusen ein illegales Chemielabor. Dabei trat eine chemische Farbwolke aus, die mehrere Häuser, Autos und auch Personen im direkten Umfeld der Explosion hellblau einfärbte.

Ein zugezogener Sachverständiger der AG Chemie gab Entwarnung: Es besteht keine direkte gesundheitliche Gefährdung. Allerdings verblasse die Farbe zumindest auf metamenschlicher Haut erst nach mehreren Tagen. Die Polizei sucht in diesem Zusammenhang zwei

Personen, die vom Tatort flüchteten und nun vermutlich durch eben diese hellblaue Hautfärbung gekennzeichnet sind. Nach derzeitigen Ermittlungen handelt es sich bei den beiden Gesuchten um zwei Italiener aus dem Rhein-Ruhr-Megaplex, die entweder das Labor betrieben haben oder aber für die verheerende Explosion verantwortlich sind. Anwohner hatten die zwei Männer, einen Zwerg und einen Menschen, dabei gesehen, wie sie sich mit einer dritten, unbekannt Person stritten und in den Kellerräumen verschwanden, in denen offenbar das illegale Labor untergebracht war.

## Money



### SCHWÄRZER ALS SCHWARZ

Die Ankündigung der brandneuen Kollektion von Rheingold hat bei der Kundschaft offensichtlich zu Verwirrung und besorgten Nachfragen geführt: Ein Pressesprecher der Firma verkündete gestern, dass Rheingold nicht mit Naniten arbeite: „Wir verarbeiten Nanomaterialien, das ist etwas völlig anderes und hat nichts mit Naniten zu tun.“ Bei der Ankündigung ging es um Stoffe mit lichtabsorbierenden Eigenschaften, mit denen das „schwärzeste Schwarz“ aller Zeiten zu schaffen sei.

## WDR



### KRISENMEDIZIN

Trotz der Unruhen in Recklinghausen scheint nicht in der gesamten betroffenen Region die medizinische Versorgung ausgefallen zu sein. Innerhalb der sogenannten Z-Zone, die von der Polizei nicht mehr angefahren wird, haben sich nach Aussagen einiger Anwohner mehrere sogenannte Straßenärzte niedergelassen. Sogar ein Body-Modder soll darunter sein, ein Mediziner also, der sich auf die Implantation von Cyber- und Bioware spezialisiert hat. Im Zweifel bedeutet das: noch mehr Ärger für die Polizei.

## DeMeKo lokal



### DURCH DIE WAND

Die Aufklärungsarbeit des Diebstahls einer Planierdrape kann die Polizei in Hannover direkt mit einem neuen Verbrechen weiterführen. Das vor einer Woche den Straßenbaubetrieben abhanden gekommene Fahrzeug wurde

heute Morgen wiedergefunden: geparkt in einem Forschungskomplex der Firma Drohnea. Unbekannte nutzten das schwere Gerät, um eine komplette Wand einzureißen und die dahinter gelagerten Prototypen einer neuen Robotdrohne zu entwenden.

## NEWSTICKER



DER KAISERIN NEUE KLEIDER. Modell Isa DeBeraine erscheint fast nackt auf einer Party der High Society. Der neueste Schrei?

SHIVA IS BACK. Amokläufer musste von zehn Polizisten niedergedrungen werden. Offenbar stand er unter einer Kampfdroge.

EIN LICHT AM HORIZONT. Flutlichtscheinwerfer der Übertragungszepeline über dem Waldstadion sind zu hell eingestellt.

TOD BEIM NIESEN. Mann erschießt sich beim Reinigen einer illegalen MP dank schadhafter Steuerungssoftware des Smartsystems.

DIGITALE SCHMIEREREIEN. Graffiti-Software beschmiert Hoststrukturen im Frankfurter Megaplex mit Anarchie-Zeichen.

ALARM BEI DER MET. Die MET2000 meldet den Verlust militärischer Hardware. Offenbar wurde das Pilotprogramm eines Transports gehackt.

SCHLAFF WAR GESTERN. Z-IC bringt neues Medikament mit Wunderwirkstoff auf den Markt. Das Potenzmittel soll sämtliche Altersprobleme für immer beseitigen. Jetzt bestellen.

DER GRÜNE BLITZ. Unbekannter Rennwagen räumt derzeit bei den illegalen Straßenrennen im RRP alle Preise ab.

DROHNE AM KOPF. Bei der Eröffnung der BOOT-Messe trifft den Star-Designer Jorge Wolff eine Paparazzi-Drohne am Kopf.

DEMEKO ADL :: Basisnewsletter mit persönlicher Anpassung :: Werbefilter aktiv :: Bereichsscanner für News auf ADL und deutschsprachigen Raum eingestellt :: alle Medien :: ACHTUNG - Sicherheitssperre wurde entfernt und Algorithmus individuell verändert





# ARSENAL ADL

## WAFFENFABRIKANTEN

### GEPOSTET VON: CORPESHARK

Deutschland ist und bleibt einer der größten Rüstungsexporture der Welt, da deutsche Wertarbeit nun mal auch bei Mordinstrumenten seit eh und je geschätzt wird. Neben Panzern und Drohnen werden vor allem Kleinwaffen in alle Welt, aber auch im eigenen Land verkauft. Dabei richten sich nicht alle Produkte ausschließlich an das Militär. Im folgenden Text möchte ich euch kurz die wichtigsten lokalen Hersteller vorstellen.

## DIE ERSTE LIGA

### ARES ARMS DEUTSCHLAND

Die Geschäfte von Ares' Rüstungssparte liefen in Deutschland schon immer etwas schleppend, da es zu jeder Zeit eine Vielzahl lokaler wie auch europäischer Wettbewerber gab, deren bessere Vernetzung dazu führte, dass Ares lukrative Großaufträge vor der Nase weggeschnappt wurden (womit es Ares Arms ähnlich ergeht wie Knight Errant). Dennoch hat es der Megakon geschafft, sich seit dem Crash 2.0 durch diverse Lobbymaßnahmen in der ADL besser zu etablieren. So hält Ares etwa sechs Prozent an Ruhrmetall und 17 Prozent an der MET2000 und könnte dadurch das Zünglein an der Waage bei einer geplanten Fusion der beiden Konzerne spielen. Was Kleinwaffen angeht, bedient Ares Arms hauptsächlich Privatkunden, kleinere Sicherheitsdienstleister und liefert einige wenige Waffen an die MET2000. Geleitet wird der deutsche Zweig von Ares Arms direkt aus dem „Ares Tower“ (der C.W.-Abrams-Arkologie) im Herzen Frankfurts von Keith Lambert.

### CARL WALTHER AG

Der ewige Zweite auf dem deutschen Handfeuerwaffenmarkt. Dieses traditionelle Familienunternehmen mit Hauptsitz in Ulm und Suhl gehört zur Ruhrmetall AG. Diese ist auch der größte Aktionär (61 %), dicht gefolgt von der Familie Walther (25,1 %) und dem Frankfurter Bankenverein (9 %). Die meisten von euch kennen wohl

die Walther Secura, die gängige Dienstwaffe der meisten Polizeibehörden in der ADL. Aber auch auf dem Markt für Privatkunden macht Walther eine gute Figur und bietet passende Waffen zur Selbstverteidigung für jeden Geldbeutel an. Was Großaufträge angeht, hinkt man dem direkten Konkurrenten Heckler & Koch hinterher, was sowohl Ruhrmetall-Chefin Martina Gehrke als auch dem aktuellen Walther-CEO Gustav Walther ein Dorn im Auge ist. Unter dem Dach des Konzerns befinden sich zudem noch die Marken einiger Jagd- und Sportwaffenhersteller wie Hämmerli, Mauser und Umarex, die im Laufe der Jahre von Walther geschluckt wurden.

### HECKLER & KOCH

Der deutsche Marktführer - und das seit mehreren Jahrzehnten - ist und bleibt Heckler & Koch. Der deutsche A-Konzern mit Sitz in Oberndorf am Neckar im schönen Württemberg schafft es trotz anhaltender Kritik an seinen Produkten und Geschäftsmethoden (Korruption, illegale Waffenverkäufe usw.), immer noch ganz oben mitzuspielen. Zudem konnte er sich auch vor Übernahmen durch andere Konzerne immer wieder schützen, wobei in den Schatten gemutmaßt wird, dass H&K in Wirklichkeit eine heimliche Tochterfirma von Saeder-Krupp ist. Geleitet wird der Konzern nämlich von Quirin Lapplasse, einem ehemaligen Manager von Krupp Munitions, und auch einer der größten Anteilseigner, die Commerzbank, ist eine S-K-Tochter. Darüber hinaus ist H&K Hauptwaffenlieferant der S-K-Konzernsicherheit. In der Öffentlichkeit steht der Konzern immer wieder wegen seiner schwer aufspürbaren Waffen der Urban-Serie in der Kritik. H&K wird vorgeworfen, gezielt Waffen für Terroristen herzustellen, worauf H&K antwortet, dass diese Waffen für Sicherheitspersonal und verdeckte Ermittler gedacht sind und auch nur an diese verkauft werden.

- ◆ Wer's glaubt.
- ◆ Red Anya

### KRUPP MUNITIONS

Die Rüstungssparte der in Essen ansässigen Krupp-Gruppe. Hier wird vom Panzer über Schiffsgeschütze bis hin zu





Handfeuerwaffen alles Mögliche gefertigt. Dabei richtet man sich in der Regel aber an (staatliche wie private) Militärfürer. KM ist zwar einer der größeren Hersteller im Saeder-Krupp-Konzern, gleichzeitig aber auch nur eines von vielen Rädchen im Bereich der Rüstungsproduktion. So sind die aus dem Schweizer SIG-Konzern hervorgegangenen Onotari Arms als Hersteller von Handfeuerwaffen deutlich bekannter. Die Unterabteilung Krupp Arms produziert allerdings neben in Lizenz gefertigten H&K-Waffen auch eigene Produkte wie das Sturmgewehr Kriegsfaust.

## ONOTARI ARMS

Diese Firma entstand nach der Übernahme BMWs durch Lofwyr im Zuge der Umstrukturierung zwischen 2037 und 2040, als der Drache mehrere verschiedene deutsche und Schweizer Waffenhersteller (darunter SIG, Sauer & Sohn, Brügger & Thomet, W+F) zu einem neuen Konzern vereinte. Onotari Arms ist der größte Waffenhersteller in der Schweiz und hat mehrere Zweigstellen auf der ganzen Welt. Der deutsche Hauptsitz befindet sich in Eckernförde, weitere Fabrikanlagen gibt es im Ruhrplex und in Leipzig-Halle. Deutschlandchefin ist Kathrin Lischka, die sich mit dem dritten Platz hinter H&K und Walther nicht abfinden möchte.

- Wer glaubt, dass drei verschiedene Waffenfirmen unter einem Dach friedlich zusammenleben, irrt sich gewaltig. Zwischen H&K, Krupp Munitions und Onotari schwelt ein kleiner Schattenkrieg. Besonders Onotari und H&K behalten sich bei Forschung und Entwicklung genau im Auge.
- Zwieblbloodz
- In diesen Kalten Krieg einzusteigen, lohnt sich übrigens für Runner durchaus. Man kann sowohl beim Konkurrenten einiges mitgehen lassen als auch beim Auftraggeber in handfesten Waren abkassieren. Eine der wenigen Möglichkeiten, an eine Waffe der Urban-Serie zu kommen, ohne seine Organe verkaufen zu müssen.
- Imperativ

## RUHRMETALL WAFFE MUNITION

Nicht alle Waffen bei Ruhrmetall werden von Walther produziert. Die Ruhrmetall Waffe Munition GmbH ist

eine der ältesten Töchter des Konzerns und fertigt schon seit weit über hundert Jahren Geschützrohre, Maschinenkanonen und Maschinengewehre für Panzer, andere Militärfahrzeuge, Drohnen und die Infanterie. Seit Neuestem betätigt man sich im Feld der modernen Laserwaffen und hofft, bald erste Ergebnisse vorstellen zu können, die sich von den Modellen von Anfang des Jahrtausends abheben sollen. Bis dahin aber wird die Firma wohl weiterhin mit den durch die MET2000 populär gewordenen Waffen SF20, SMK305 und R506 Balmung im Geschäft bleiben. Weniger bekannt ist, dass die Ruhrmetall-Tochter einer der größten Munitionshersteller in der ADL ist. Wenn ihr also Munition für euer Sturm-, Scharfschützen- oder Maschinengewehr kauft, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sie von Ruhrmetall stammt.

- Wo stiller Krieg in den eigenen Reihen herrscht, hauen sich Ruhrmetall, Ares und die S-K-Gruppe nach außen hin ordentlich auf die Mütze.
- Ruhrork
- Angeblich haben Ares- und Onotari-Waffen in letzter Zeit Probleme mit Ruhrmetall-Munition. Ich halte das für eine ausgemachte PR-Ente. Die Frage ist, wem so ein Gerücht wohl mehr schadet.
- König

## DIE GROSSEN UNTER DEN KLEINEN

### ALTMAYR WAFFEN GMBH

Dieser süddeutsche Kultwaffenhersteller sollte jedem ein Begriff sein. Sein Hauptprodukt, die Altmayr SP, ist nicht nur in den Schatten äußerst beliebt, sondern taucht auch regelmäßig bei Stadtkriegsspielen oder im Trid auf. Der traditionelle Jagdflintenhersteller wollte jedem Deutschen eine effektive Selbstverteidigungswaffe anbieten und entwickelte deshalb diese Schrottpistole, die nach den damaligen Waffengesetzen auch von Zivilisten erworben werden durfte. Schnell landete die Firma in der Kritik, da durch einige kleine Modifikationen an Lauf und Kammer auch militärische Gewehrgranaten mit dieser Waffe abgefeuert werden konnten. Bei den neueren Modellen ist dies - laut Hersteller - nicht mehr möglich.





Ein weiterer Rückschlag war der Versuch, mit der Altmayr White Star, dem Prototyp einer neuen Dienstwaffe für den Sternschutz, in den Sicherheitsmarkt vorzustoßen, was nicht zuletzt aufgrund des Crashes 2.0 scheiterte. Seitdem wurden neben der SP in Ulm nur noch verschiedene Jagd- und Sportschrotflinten gefertigt. Allerdings scheint durch den nun vollzogenen Generationswechsel mit Konrad Altmayr, der einen konsequenten Modernisierungskurs eingeschlagen hat, wieder ein neuer Wind zu wehen.

- ◊ Und noch ein kleines Schlachtfeld. Ihr seht schon, auf dem Waffenmarkt geht es heiß her. Altmayr, Walther und die PJSS sind alle in Ulm beziehungsweise Suhl vertreten und machen die Nächte in dieser beschaulichen, süddeutschen Gemeinde etwas ... bleihaltiger.
- ◊ Zwieblblootz

## GLOCK GRUPPE

Das Familienunternehmen Glock ist neben Steyr der wohl berühmteste Waffenhersteller Österreichs. Der A-Konzern ist mittlerweile aber auch zu einem diversifizierten „Sicherheitskonzern“ geworden, der neben seinen berühmten Pistolen und Messern auch Überwachungstechnik, Personenschützer und einen eigenen Matrixsicherheitsdienst anbietet. Das Markenzeichen von Glock bleibt aber weiterhin die sparsame Verwendung von Metallteilen, was die Waffen einerseits deutlich leichter macht, andererseits aber auch die Entdeckungswahrscheinlichkeit durch Detektoren verringert. Nicht zuletzt deshalb sieht man sich ähnlichen Vorwürfen ausgesetzt wie Heckler & Koch, wobei es Gerüchte gibt, dass H&K die Debatte künstlich am Leben erhält, um zum einen von sich abzulenken und zum anderen einen seiner Hauptkonkurrenten im Pistolenmarkt klein zu halten. In den Schatten bekriegen sich die beiden Unternehmen jedenfalls schon seit Jahrzehnten.

## PRODUKTIONSGEMEINSCHAFT JAGD- UND SPORTWAFFEN SUHL

Die PJSS ist ein Zusammenschluss mehrerer traditioneller Unternehmen der Stadt Suhl in Thüringen, die eine lange Geschichte in der Waffenherstellung hat. Hier werden noch sämtliche Produkte von gelernten Fachmännern und -frauen in Handarbeit für eine gut zahlende Kundschaft hergestellt. Wer die PJSS allerdings als mittelständischen Betrieb abtut, der liegt falsch: Es handelt sich hier durchaus um ein global agierendes Unternehmen, das seine hochgeschätzten Produkte auf allen Kontinenten verkauft. Die hochwertigen Waffen werden nicht nur von Jägern und Forstbeamten, sondern vor allem von Sportschützen - wie zum Beispiel der olympischen Auswahl der ADL - in den höchsten Tönen gelobt. Als schärfste Konkurrenten in Europa gelten die beiden österreichischen Unternehmen Mannlicher, der Büchsenmacherbund Ferlach und die italienischen Beretta-Werke.

## STEYR MANNLICHER GMBH

Steyr Mannlicher ist die Handfeuerwaffensparte des österreichischen A-Konzerns Steyr-Daimler-Puch und produziert hauptsächlich Jagd-, Sport- und Militärwaffen. Den meisten dürfte der Hersteller wegen seiner Produkte Steyr AUG-CSL, dessen Nachfolger und der Mannlicher Wildhüter bekannt sein. Trotz seines breiten Angebots verkauft Steyr Mannlicher seine Militärwaffen hauptsächlich nach Südost- und Mitteleuropa sowie an einige wenige staatliche und Konzern-Sicherheitsdienste. Im Segment der Jagd- und Sportwaffen ist die Firma deutlich erfolgreicher und versucht in letzter Zeit verstärkt, Großaufträge für sich zu gewinnen.

## WAFFENLEGALITÄT IN DER ADL

### GEPOSTET VON: ZWIEBLBLOOTZ

Das Waffenrecht der ADL ist so bunt wie seine Ländergrenzen. Fast sämtliche Allianzländer haben irgendwelche Sonderrechte, Ausnahmeklauseln oder speziellen Spezialregeln - alles noch mal gewürzt mit den unterschiedlichen Konzernrechten auf exterritorialem Gelände.

Aber fangen wir vorne an, um zumindest eine gewisse Übersicht zu schaffen. Seit den Eurokriegen, Gewaltexzessen, Kometen-Ausschreitungen, KFS-Vorfällen, Bandenschlachten und der aufkeimenden Magie (mittlerweile sind ja manche Unbewaffnete gefährlicher als hochgerüstete Waffennarren) sind die Waffengesetze in der ADL zwar deutlich gelockert worden, aber immer noch vergleichsweise streng. Will heißen: Man darf zwar mehr, aber wenn man die Grenzen überschreitet, schlägt der Knüppel der Justiz schnell und zielgerichtet zu.

Fast alle Schusswaffen und die meisten Nahkampfwaffen, die für euch relevant sind, unterliegen in der ADL der Lizenzpflicht. Sprich, man braucht eine Lizenz dafür. Einige Waffengruppen wiederum sind für den privaten Gebrauch komplett verboten - wohlgermerkt aber nicht für berufliche Fachkräfte.

Lizenzen für Handfeuerwaffen und Kleinkaliber bekommt man relativ schnell und leicht, wenn man die Notwendigkeit ihres Besitzes nachweisen kann. In manchen Bundesländern braucht man dafür nur den richtigen Amtsmann und den Wohnsitz in einer Gegend, in der es ein bisschen mehr Metamenschen als woanders gibt. Württemberg ist ein gutes Beispiel dafür.

Gewehrlizenzen bekommt man mit einem Jagdschein quasi hinterhergeworfen, ansonsten braucht man auch hier eine Ausnahmebescheinigung oder eine berufliche Notwendigkeit, was fast immer Hand in Hand geht. So dürfen Forstbeamte, Sicherheitspersonal oder Kammerjäger Langwaffen tragen, vom Sportgewehr bis zur Schrotflinte.

Anders sieht es aus, wenn die Waffe, egal ob Handfeuerwaffe oder Langwaffe, einen Salven- oder vollau-



tomatischen Feuermodus besitzt. Für Privatpersonen und zum privaten Gebrauch sind diese Waffen in der ADL fast durchgängig verboten. Sicherheitskräfte dürfen sie natürlich verwenden, allerdings nur während der Ausübung ihrer beruflichen Tätigkeit – weswegen auch für solche Waffen in diesen Fällen eine Lizenz erteilt wird. Eine Maschinenpistole darf man also besitzen, wenn man sie beruflich benötigt – auch wenn man zu einer privaten Sicherheitsagentur gehört. Man darf sie allerdings nicht im privaten Auto nach Feierabend durch die Gegend karren – und schon gar nicht damit durch die Einkaufspassage schlendern. Ganz allgemein bekommen nur solche Personen eine Erlaubnis für automatische Waffen, die für eine Firma arbeiten, die ihrerseits wiederum eine Lizenz für solche Waffen hat. Einzelpersonen schauen in die Röhre.

- Eine gesetzliche Erlaubnis ist eben kein Freifahrtschein für uneingeschränkte Nutzung oder Transport. Wer mit einer Maschinenpistole im Kofferraum erwischt wird, wird in der Regel genau überprüft werden. Habt ihr tatsächlich irgendwie eine Lizenz dafür bekommen, bleibt die Frage, ob euer Wagen auch auf die gleiche Lizenz oder Sicherheitsfirma eingetragen ist, oder wohin ihr unterwegs ward.
- Justizopfer
- Und mit einem Sturmgewehr offen durch die Gegend zu rennen, dürft ihr euch eben nur in den Bereichen erlauben, in denen eh keine Sau danach fragt (oder das Recht des Stärkeren gilt und eine automatische Waffe quasi für sich selbst die Lizenz stellt, sie zu tragen). Rennt ihr offen mit einer automatischen Waffe durch die Frankfurter Innenstadt, werdet ihr vermutlich erst erschossen und danach befragt, wo ihr denn damit hinwolltet.
- Ruhrork
- Stadtkrieg-Lizenzen sind vielleicht ein gutes Beispiel: Als Spieler dürft ihr automatische Waffen besitzen und tragen. Allerdings



## WAFFENRECHT UND SPIELWERTE

Zur Vereinfachung des Spielgeschehens gelten sämtliche Verfügbarkeiten einschließlich E- und V-Angaben aus den bisher publizierten Regelwerken auch für die Waffen in der ADL. Bezüglich etwaigen Unterschieden im Hinblick auf die Handhabung von eingeschränkt verfügbaren Waffen und entsprechenden Lizenzen hat der Spielleiter das letzte Wort. Um herauszubekommen, was in einzelnen Gebieten in der ADL geduldet wird (ob etwa der Kiez gegen bewaffnete Runner vorgeht oder in einem Viertel in der Z-Zone Recklinghausen überhaupt mit Kontrollen gerechnet werden muss), sollten Runner über Beinarbeit oder mit ihrem eigenen Straßenwissen in Erfahrung bringen.

dürft ihr sie nur auf dem Spielfeld bei euch führen, müsst sie ansonsten unter Verschluss halten und dürft sie höchstens in einem gesicherten Behälter in einem genehmigten Auto von A nach B fahren. Und ihr dürft sie nicht am Straßenrand auspacken, um ein paar Ganger damit abzuwehren. Dann hat euch die Polizei am Arsch.

- Zeitgeist
- Der Tipp, mit Kumpels zusammen eine Sicherheitsagentur zu gründen, hilft nur bedingt weiter. Die Agentur muss auch eingetragen werden, wird dann überprüft und bekommt dann erst eine Lizenz für die Vergabe von automatischen Waffen an Mitarbeiter. Ehe ihr das alles durchhabt (oder gefälscht habt), könnt ihr euch auch einfach einen nachgemachten Konzernausweis von Knight Errant machen lassen.
- Imperativ

Militärisches Equipment und schwere Waffen sind ausnahmslos verboten und nur Söldnereinheiten, besonderen Einheiten von Sicherheitsdiensten und der Bundeswehr erlaubt. Und natürlich den großen Konzernen mit ihren Gardisten und Armeen.

Habt ihr eine Lizenz – warum auch immer – und dürft Waffen aus beruflichen Gründen in der gegebenen Situation tatsächlich tragen, dann dürft ihr sie tragen, wo ihr wollt. Verdeckt oder nicht verdeckt spielt mittlerweile kaum noch eine Rolle.

Worauf ihr allerdings achten solltet, ist, welche Munition ihr geladen habt. Keine Lizenz oder Erlaubnis dieser Welt nutzt euch was, wenn ihr zwar eine Waffe legal mit euch führt, diese im Magazin aber beispielsweise APDS-Munition geladen hat. APDS und andere Munitionsarten sind verboten und gelten als militärisches Equipment. Um aus so einer Nummer wieder rauszukommen, hilft nur: die APDS benutzen.

- Denkt daran, dass auch einige Modifikationen oder Zubehör einer zusätzlichen Lizenz bedürfen oder sogar verboten sind. Eine elektrische Übertaktung etwa macht einen Elektroschlagstock zu einem illegalen Gerät. Und auch wenn euer Magazin in der Hand des unbefugten Konzerngardisten aus Sicherheitsgründen explodiert, ist das verboten. Wobei ihr dann vermutlich ganz andere Probleme habt.
- Ruhrork





## IDEE UND WIRKLICHKEIT

Buchstaben sind langmütig, und Gesetze wollen interpretiert oder gebeugt werden. Demzufolge sollte man wissen, was einzelne Lizenzen in unterschiedlichen Allianzbereichen überhaupt bedeuten oder wie man an sie herankommt. Außerdem ist Gesetz nicht immer Wahrheit. Die eigentliche Realität sieht oft ganz anders aus. Hier einige Beispiele:

In **Westphalen** unterliegen sämtliche Waffenlizenzen dem Kirchenrecht und werden nur an Gläubige vergeben. Bist du nicht katholisch, kommst du ganz schlecht an Lizenzen heran. Außerdem werden Lizenzen anderer Allianzländer oft gar nicht anerkannt - gerade wenn es um automatische Waffen geht.

In **Berlin** ist die Duldung von Waffen sehr stark regionsabhängig. In den normalen Stadtteilen gilt quasi Allianzrecht. In den Konzernvierteln gilt Konzernrecht, und das bedeutet meist: Bist du kein Konzernbürger, darfst du höchstens versuchen wegzulaufen, wenn die Konzernsicherheit dich erschießen möchte. Dafür darf man in manchen Kiezen auch sein Sturmgewehr über der Schulter hängen haben: Solange du friedlich bist, kräht kein Hahn danach. Und wenn du es gegen den Kiez einsetzt, wirst du halt ganz unbürokratisch über den Haufen geballert.

In der **Trollrepublik** hat jeder ein Gewehr (Jagdgewehr oder Schrotflinte) zu Hause rumhängen. Der Besitz, gerade außerhalb der größeren urbanen Gelände, ist obligatorisch. Die Lizenzen dafür werden einem hinterhergeschmissen beziehungsweise einfach gar nicht erst überprüft.

In den Weiten von **Brandenburg** muss man schon wirklich Pech haben, wenn man von einem Polizisten kontrolliert wird. Meistens sind die Gesetzeshüter dann auch noch so schlecht ausgerüstet, dass sie sich nicht mit Leuten mit geschulterten Sturmgewehren anlegen und lieber winken und weiterfahren.

In **Württemberg** würde ich das allerdings nicht versuchen. Hier und in **Bayern** gelten auch die schärfsten Lizenzvergaben für automatische Waffen, was die Vergabe fast ausschließlich auf militärische Anwendung beschränkt. Lizenzen für Handfeuerwaffen bekommt man hingegen fast genauso leicht wie überall sonst - wenn man ein Mensch ist.

**Pomorja** hat zwar ähnliche Waffengesetze wie der Rest der ADL, duldet aber keine verdeckten Waffen. Und offen getragene auch nicht. Was die interessante Frage aufwirft, was man eigentlich mit seiner legalen Waffe machen sollte, damit man keinen Ärger mit den Sicherheitsorganen bekommt.

Im **Rhein-Ruhr-Megaplex** zuletzt ist es ähnlich wie in Berlin: Ob ein Runner mit einer Waffe rumrennen darf oder überhaupt kontrolliert wird, hängt sehr von der Gegend ab, in der er sich rumtreibt. Normalerweise sollte man Waffen lieber unter der Jacke tragen. Im Essener Süden lieber gar keine. Im Essener Norden, Recklinghausen oder Wuppertal kann es dagegen nicht schaden, wenn dein Gegenüber weiß, dass du bewaffnet bist.

## WAIDMANNSSHEIL - JAGEN IN DER ADL

### GEPOSTET VON: ECOTOPE

Offiziell darf in der gesamten ADL nur mit einem gültigen Jagdschein gejagt werden. Außerdem müssen je nach Allianzland noch weitere Rahmenvorgaben beachtet werden. Die Anforderungen für einen Jagdschein sind höchst unterschiedlich. Es gibt jedoch immer einen theoretischen Teil, der sich auf die Kenntnisse der einschlägigen Gesetze und Vorschriften sowie des notwendigen Jagdwissens konzentriert. In der praktischen Unterweisung steht das Schießen mit Lang- und Kurzwaffe im Vordergrund, und bei Waldgängen lernt der angehende Jäger, Spuren zu erkennen und zu lesen, Tiere fachmännisch zu zerlegen und Hornsignale zu erkennen. Nach einer erfolgreichen, staatlichen Abschlussprüfung erhält man seinen Jagdschein, der meist mit einer Lizenz für Handfeuerwaffen und Jagdgewehre verbunden ist. Auch hier gelten unterschiedliche Vorschriften, aber die Waffen müssen beim Transport immer sicher verschlossen und von der Munition getrennt sein.

- Es gibt keinen allianzweiten Jagdschein. Wenn ihr sichergehen wollt, dann macht den Schein in Bayern. Der wird überall akzeptiert. Seid vorsichtig beim Überqueren von Landesgrenzen, wenn ihr eure Jagdausrüstung mit euch führt und ihr kontrolliert werdet. Sonst heißt es: kein Jagdschein, kein Waffenschein und ab in den Knast. Jagdausrüstung bedeutet im Klartext: keine vollautomatischen Waffen! Die Handfeuerwaffe kann ein Revolver oder neuerdings auch eine Halbautomatik sein - und ein Scharfschützengewehr ist kein Jagdgewehr. Die Waffen dürfen mit entsprechenden Gadgets wie einem Zielfernrohr ausgerüstet sein. Das muss allerdings alles amtlich eingetragen werden, sonst ist der Entzug eurer Jagdlizenz die geringste eurer Sorgen.
- Zwieblbloodz

Die Jagdlizenz ist kein Freifahrtschein, um einfach so und überall auf Tiere oder Critter schießen zu dürfen. Auch hier müssen wieder die regionalen Bestimmungen beachtet werden. Allgemein gesprochen muss man sich ein Jagdrevier (die sogenannte Pacht) dauerhaft mieten oder kann in einem privaten Jagdrevier seinem Hobby nachgehen. Doch auch hier gilt es, Schonzeiten und Ausschussquoten zu beachten, für die der Reviereigentümer verantwortlich ist. Manche Critter stehen dauerhaft unter Schutz und dürfen überhaupt nicht bejagt werden.

Alle Verstöße gegen das Jagdrecht gelten als Wilderei, die 2078 immer noch streng geahndet wird. In befriedeten Gebieten darf nicht gejagt werden, außer man besitzt eine Ausnahmegenehmigung - aber diese wird an Privatpersonen eigentlich nie vergeben. Zu den befriedeten Gebieten gehören Ortschaften, Gebiete und Gebäude, die vorwiegend dem Aufenthalt von Metamenschen dienen, sowie Friedhöfe. All diese Vorgaben sind jedoch nichtig, wenn ihr euch auf exterritorialem Gebiet befindet - dann gelten ganz andere Spielregeln.



- In Westphalen und Württemberg ist immer noch die Rede von Menschen. Es gab schon Freisprüche, bei denen Jäger Metas „versehentlich“ erschossen haben, weil die ihnen bei der Jagd im Weg waren, ihr Wohngebiet aber eben nicht als befriedete Zone gilt.
- Zeitgeist

## DIE JAGD RUFT

Warum gehen Metamenschen jagen? Heute geht es längst nicht mehr - wie noch vor einigen Hundert Jahren - um die Verwertung des Fleisches. Da aber manchen Crittern oder Teilen von ihnen eine besondere Wirkung zugeschrieben wird, ist die Verwertung nach wie vor von Interesse. Offiziell steht die Hege, also die Revierpflege, an erster Stelle, doch nicht minder interessant und auch deutlich lukrativer sind die Fang-, Kopfgeld- und Prämienjagden. Hier geht es entweder darum, einen Critter als Ganzes (tot oder lebendig) zu fangen und zu verkaufen, gefährliche Critter zu erledigen oder sich als Führer für zahlungskräftige Kunden zu verdingen.

- Und bei all diesen Dingen kommen immer auch wieder Runner mit ins Spiel. Manchmal sorgt man für den Schutz einer illegalen Jagdgesellschaft, die sich nicht von irgendwelchen Parkhütern oder Naturschützern belästigen lassen will. Ein anderes Mal geht man selbst auf die Jagd, weil sich einige Teile von Crittern wirklich teuer an den nächsten Taliskrämer verschauern lassen. Und dann gibt es noch die skurrilen Aufträge, bei denen man erst im Zoo einbrechen muss, um danach für exklusive Kundschaft ein ganz besonderes Beutetier im nächsten Wald auszusetzen.
- König

Zur klassischen Jagdbeute in der ADL gehören das Reh-, Rot- und Schwarzwild sowie allerlei Vögel und das Niederwild wie Hasen, Kaninchen, Biber und anderes Getier. Diese Liste hat sich durch das Erwachen natürlich enorm erweitert und ist inzwischen kaum noch überschaubar (und regional unterschiedlich geordnet). Was in Brandenburg als Erwachtes Schwarzwild Schonzeiten bekommt, könnte in Bayern unter die Liste der gefährlichen Critter fallen und jederzeit bejagt werden dürfen.

## WAFFEN IN DEN SCHATTEN

### GEPOSTET VON: ZWIEBLBLOOTZ

Für illegale Waffen in den Schatten der ADL gibt es drei große Bezugsquellen: Aus dem Westen kommt Ware hauptsächlich über die See und landet entweder in den Niederlanden oder direkt in Hamburg. Dort haben die Penosen beziehungsweise die Likedeeler den Handel unter ihrer Kontrolle, allerdings nicht so fest, wie sie es gerne hätten. Vor allem nach Hamburg strömen gerade die Roten Vory ein und versuchen, Kunden zu überneh-

men. Und die Triaden bringen über ihre neue Schattenlogistik asiatische Ware in die Hansestadt. Das Pflaster ist heiß an der Elbe, die Waffenpreise fallen gerade rapide, dafür wollen Schieber mit noch etwas anderem als Credits bezahlt werden: mit Loyalität.

- Wenn ihr in Hamburg momentan an High-End-Waffen kommen wollt, könnte euer Dealer von euch als Gegenleistung ein paar Gefallen einfordern. Im besten Fall sind das nur aktuelle Informationen. Aber ich habe auch schon von kleineren Runs gehört, die mit dem neuesten Zielfernrohrsystem aus Übersee bezahlt wurden.
- Labskaus

Die Likedeeler sind noch aus einem anderen Grund eine gute Adresse. Durch ihre internationale Vernetzung können sie meistens auch komplizierten Spezialkram oder seltene Waffen aus Kleinproduktionen beschaffen. Das dauert manchmal ein wenig, und sie liefern auch nicht an jeden - aber was sie liefern, ist beste Qualität.

Die zweite Bezugsquelle ist der Osten. Über Osteuropa mit Umschlagsort Berlin kommen meistens Militärware oder russische Massenproduktionsgüter. Die Qualität mag durchwachsen sein, dafür kommt man hier auch an höhere Stückzahlen, günstige Restposten, noch günstigere Secondhandware und größeres Equipment. Der meiste Kram kommt über die Vory ins Land, einiges schmuggeln aber auch Straßennomadenstämme über die Grenze.

- „Günstige Restposten“ ist ein Synonym für veraltete Militärgewehre. Ihr solltet solche Ware immer erst testen, bevor ihr kauft. Im Zweifel am Verkäufer selbst.
- Russenrigger
- Gerade Secondhandware findet sich auf den Schatten- und Russenmärkten in Berlin zuhauf. Günstig, meist gut gepflegt und robust. Elektronik-Schnickschnack darf man hier nicht erwarten, dafür haben die Vory keinen Sinn. Ein Hehler der Roten ist durch Zufall mal an eine Urban Enforcer gekommen und hat sie für ein japanisches Spielzeug gehalten. Hat sie seinem kleinen Neffen geschenkt, der damit versehentlich einen Stuffer Shack und einen Blumenladen zerlegt hat.
- Tolstoi
- Bei der Secondhandware aus solchen Quellen solltet ihr aber aufpassen: Vielleicht ist die Waffe schon bei einem Verbrechen verwendet worden und ballistisch erfasst. Dann habt ihr nach dem ersten Schuss plötzlich im schlimmsten Fall einen Konzern am Hals, der dringend irgendwas wiederhaben will, das ihm der Vorbesitzer der Waffe geklaut hat.
- Imperativ
- Waffen, die über die Ostsee und aus Skandinavien kommen, landen übrigens auch entweder in Berlin oder in Hamburg und wandern von dort landeinwärts. Auch hier haben die Vory ihre Finger im Spiel.
- Russenrigger





## WAFFENSCHIEBER IN DER ADL

**Red Anya:** Die russische Waffenhändlerin gehört zu den Likedeelern und hat viel Erfahrung in den Schatten. Früher Rotarmistin, heute knallharte Geschäftsfrau, versorgt sie vor allem die Hamburger Schatten mit Handfeuerwaffen, Schnellfeuergewehren, Sprengstoff und anderem illegalem Zeug. Derzeit gilt sie allerdings als heißes Eisen, da sie sich sowohl mit den Vory als auch mit den Triaden angelegt hat. Schaut ruhig mal bei ihr vorbei, vielleicht könnt ihr Anya einen Gefallen tun.

**Daisy Fix:** Ebenfalls ein Likedeeler, allerdings in Berlin. Daisy hat gute Kontakte zu Konzernen und deutscher Konzernware, besonders gut scheint sie an Sachen von H&K, Onotari und Krupp zu kommen. Für größere Aufträge vermittelt sie euch gerne an freundliche Osteuropäer, die euch euer Zimmer neu tapezieren, wenn ihr nicht rechtzeitig zahlt.

**Marsmann:** Noch ein Name, an dem man kaum vorbeikommt, wenn es um Waffen geht. Und schon wieder ein Likedeeler. Marsmann hat die Stuttgarter Schatten quasi fest in seiner Hand. Der Ork mit der Chlorophyllhaut (damit spart er Essen, er ist Schwabe, mehr sage ich dazu nicht) besorgt fast alles und liefert an fast jeden – außer an Rassisten. Was in Württemberg leider einen größeren Teil der Klientel ausmacht.

**Der General:** Urgestein der Münchener Schatten. Der General, ein älterer Mensch mit militärischen Manieren und einem Sinn für ehrenhaften Handel, kommt besonders gut an militärische Ausrüstung. Dabei fängt seine Wohlfühlzone bei leichten Maschinengewehren erst richtig an. Als Job-Schieber vergibt er auch Söldneraufträge im Ausland.

**Der Dachs:** Dieser Zwerg ist vor einigen Monaten wie aus dem Nichts aufgetaucht und beliefert den Untergrund und die Schatten des RRP von Oberhausen aus mit bester Ware. Von der Holdout bis zum modernen Sturmgewehr mit Granatwerfer bekommt man fast alles bei ihm, und irgendwie scheint er fast alles auch vorrätig zu haben. Anscheinend bedient er sich dabei einiger Bergwerksschächte als Lager und soll dafür Deals mit der Grubenwehr eingegangen sein. Auffällig ist, dass er nichts an Leute aus dem Umfeld des Gasperi-Syndikats verkauft. Zusammen mit seinem Auftauchen kurz nach dem Tod von Don Lupo sorgt das für interessante Gerüchte.

Die dritte wichtige Quelle für Waffen in der ADL ist die ADL selbst. Im Land gibt es Militär, eine der besten Söldnereneinheiten der Welt (die MET2000), viele Sicherheitsfirmen und vor allem wirklich gute Waffenproduzenten – da verwundert es nicht, wenn öfter mal was verschwindet, vom Lastwagen fällt, heimlich aus Produktionslisten ausgetragen wird und dann in den Schatten landet. Sämtliche größeren Verbrecherorganisationen haben irgendwo einen Finger in diesem Handel, natürlich auch die Likedeeler.

- ◊ Manche kleineren Waffenfirmen verkaufen sogar absichtlich in die Schatten und füllen damit ihre schwarzen Kassen für illegale Operationen.
- ◊ Spime

## SELBST IST DER RUNNER

Und was, wenn ihr gerade keinen Schieber an der Hand habt und trotzdem dringend ein Schießisen braucht? Nun, die ganzen illegalen Händler haben ja auch keine Waffenwerkstatt im Keller und bauen ihre Ares Combatgun selbst zusammen. Zwar lassen sie über Schwarzmarktkanäle Waffen ins Land bringen, es gibt aber auch durchaus Bezugsquellen, die man quasi proaktiv selbst anzapfen kann.

Braucht ihr nur eine Handfeuerwaffe, dann könnt ihr meist den nächsten Dealer hochnehmen. Im Essener Norden oder in den Berliner Kiezen rennt kaum jemand vom illegalen Gewerbe ohne Bleipuste durch die Gegend. Das Gute ist: Sie zeigen euch auch nicht wegen Raubes bei der Polizei an. Schlecht dagegen, wenn sie ihren Freunden Bescheid geben. Deswegen sollte man bei solchen Aktionen auch einen Bogen um Gangs machen.

Braucht ihr was Schlagkräftigeres, dann brecht den Kofferraum eines Polizei- oder Sternschutzwagens auf. Darin findet sich fast immer eine automatische Waffe oder eine Schrotflinte. Und wenn euch das nicht reicht, dann müsst ihr einen Einbruch beim Militär oder in die Asservatenkammer der Polizei auf die Liste setzen. Nehmt beim Militär aber lieber die Bundeswehr als die MET2000 – letztere ist meist engagierter in der Bewachung ihrer Hardware und verfügt über bessere Überwachungstechnik.

- ◊ Dafür findet sich bei der MET2000 aber auch das geilere Zeug.
- ◊ Ivan
- ◊ Nützt dir nur nix, wenn du vorher mit dem geilen Zeug erschossen wirst.
- ◊ Ruhrork

Bei allen militärischen Schießprügeln oder Tötungsmaschinen von Sicherheitskräften solltet ihr aber daran denken, dass sie meist RFID-gekennzeichnet sind. Das ist übrigens bei diversen paramilitärischen Kommunen in Brandenburg, die sich vom Staat losgesagt und ihre eigene kleine Festung aufgebaut haben, nicht der Fall. Auch bei denen findet sich manchmal erstaunlich gutes Equipment – hin und wieder kann man mit denen sogar richtig gut handeln.

Wenn ihr eure Waffen nur modden wollt, könnt ihr euch von eurem Schieber einfach einen Waffenschrauber empfehlen lassen. Gerade in Berlin ist die Szene besonders groß, vermutlich, weil die Kiez-Leute andauernd ihre alten AKs auseinander- und wieder neu zusammenschrauben müssen, um sie funktionsfähig zu halten.

## NEUE KAMPFKÜNSTE

Die folgenden Kampfkunststile können nach den Regeln in *Kreuzfeuer*, Seite 128, erworben werden. Die angegebenen, erlernbaren Kampfkunsttechniken findet man ebenfalls dort auf den Seiten 135 bis 140.



## ALPINES RINGEN

Als eine in Europa entstandene Kampfsportart ist das Ringen überall auf dem Kontinent verbreitet und hat in vielen Regionen zur Entwicklung lokaler Varianten geführt. So auch im alpinen Raum, wo sich in Süddeutschland, der Schweiz und Österreich verschiedene, aber im Grunde ähnliche Varianten wie Rangeln und Schwingen herausgebildet haben. Ähnlich wie beim normalen Ringen geht es darum, den Gegner mithilfe der eigenen Körperkraft durch Hebel- oder Wurftechniken auf den Boden zu drücken.

**Erlernbare Techniken:** Alte Eiche (Verteidigung gegen Sturmangriff), Baumwurzel, Clinchen, Karmischer Ausgleich, Person Werfen, Statue

## DEUTSCHES JU-JUTSU

Die „sanfte Kunst“ ist eine Selbstverteidigungstechnik, deren Entwicklung 1967 vom Bundesinnenministerium in Auftrag gegeben wurde. Sie vereint dabei Elemente aus Aikido, Judo und Karate und wurde im Laufe der Jahre um Elemente aus anderen asiatischen Kampfsportarten erweitert. Sie gehört zur Standardausbildung eines jeden Mitgliedes der Landes- oder Bundespolizei, von Justizvollzugs- und Zollbeamten, von Bundeswehrosoldaten sowie der Landwehreinheiten („Ländermilizen“). Auch etliche Personenschützer und Mitglieder privater Polizeikonzerne wie etwa der HanSec werden hierin ausgebildet.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Beinfeger, Clinchen, Kampftritt, Person Werfen, Tan-zender Aal

## ESDO

Esdo ist eine Selbstverteidigungs- und Gesundheitssportart, die 1989 in Deutschland als europäische Alternative zu asiatischen Kampfsportarten erfunden und seitdem beständig weiterentwickelt wurde. Sie berücksichtigt die unterschiedliche Statur von Europäern und ist so aufgebaut, dass ein körperlich schwächerer Anwender gegen einen körperlich stärkeren Angreifer bestehen kann. Esdo zwingt den Anwender bei der Selbstverteidigung nicht in ein starres Korsett, sondern lehrt ihn verschiedene Techniken, die er individuell in den verschiedenen Situationen passend einsetzen kann. Als Gesundheitssportart trainiert Esdo die Kraft und Kondition und verbessert die allgemeine Gesundheit (etwa Herz-Kreislauf-System). Esdo ist vor allem bei Konzernbürgern als Alternative zu Yoga oder Tai-Chi sehr beliebt.

## SPEZIALISIERUNGEN

Jeder Stil kann als Spezialisierung einer Fertigkeit verwendet werden. Einige der hier vorgestellten Stile können für mehrere Fertigkeiten eine Spezialisierung sein. Der Spielleiter entscheidet, ob ein Stil als Spezialisierung für eine bestimmte Kampffertigkeit zulässig ist. So kann Stadtkrieg-Parkour als Spezialisierung von Akrobatik oder Pistolen gelten.

### WAFFENLOSER KAMPF

Alpines Ringen  
Deutsches Ju-Jutsu  
Esdo  
Sternschutz Tactical

### AKROBATIK

Stadtkrieg-Parkour

**Erlernbare Techniken:** Alte Eiche (Verteidigung gegen Niederschlag), Biegen des Schilfs, Gegenschlag, Kampftritt, Umhauen, Weiche Kraft (Gegenschlag)

## STADTKRIEG-PARKOUR

Dieser Kampfstil entwickelte sich zusammen mit dem beliebten Sport Stadtkrieg und ist eine Mischung aus Parkour und dem effektiven und effektvollen Einsatz von Feuerwaffen. Dieser Stil ist eine Abwandlung des normalen Parkour, der sich für die urbanen Schlachtfelder bei Stadtkrieg einfach anbietet. Entwickelt, vorangetrieben und angewendet wird er vor allem durch die offensiven Spielklassen, wie Scout und Jäger, aber auch von einigen Sanis, um schnell zu den Verletzten zu gelangen, und von Fans, die die Bewegungen ihrer Idole nachahmen.

**Erlernbare Techniken:** Angeberei, Kletteraffe, Schießen im Nahkampf (Pistolen), Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf, Verzweifelter Sprung, Wolkenwirbel

## STERNSCHUTZ TACTICAL

Dieser Kampfkunststil wurde nach dem Crash 2.0 beim Sternschutz eingeführt, nachdem dieser vom Frankfurter Bankenverein übernommen worden war, und ist eine Abwandlung des Knight Errant Tactical. Ares wollte beim FBV damals ein wenig Aufbauhilfe leisten. Inzwischen wurde der Kampfstil weiterentwickelt und hat sich von seinem Ursprung entfernt - ähnlich wie der FBV von Ares.

**Erlernbare Techniken:** Alte Eiche (Verteidigung gegen Sturmangriff), Angesagtes Ziel (Waffe Zerbrechen), Brechen der Zähne, Hammerfaust, Harte Kraft (Parieren), Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf







## WALTHER SECURA SUPERKOMPAKT

### HOLDOUT-PISTOLE

Die Walther Secura Superkompakt ist das neueste Modell der Serie verdeckt getragener Pistolen aus dem Hause Walther. Sie entstand aus dem Bedürfnis von Personenschützern, verdeckten Ermittlern und Agenten, eine schlagkräftige Pistole für ihren Einsatz mitführen zu können. Konnte die erste Generation - die Secura Kompakt - in diesem Umfeld bereits Erfolge feiern, erhöhte man bei Walther die Rufe nach einer noch kleineren Waffe. Natürlich verliert sie aufgrund des kurzen Laufs etwas von ihrer Durchschlagskraft, aber es ist noch genug Mannstoppwirkung vorhanden, damit sie als Retter in der Not dienen kann. Ein weiterer Vorteil ist die Verwendung nichtmetallischer Bauteile, um die Waffe auch vor der Entdeckung durch MAD-Scanner besser zu

schützen. Dies verkompliziert natürlich die Produktion und erhöht den Preis gegenüber anderen Modellen um ein Vielfaches.

**Standardupgrades/-zubehör:** Keramik-/Plasstahlkomponenten 4

- ◆ Trotz des Verzichts auf einen Großteil der metallischen Komponenten solltet ihr im Hinterkopf behalten, dass dies keine HK Urban Fighter ist. Es ist immer noch möglich, dass sie von einem Scanner entdeckt wird
- ◆ Boomstick
- ◆ Eine weitere Neuerung ist, dass die neue Superkompakt im Gegensatz zu ihrem Vorgänger hülsenlose Munition verschießt. Kein stundenlanges Suchen nach verräterischen Patronenhülsen mehr.
- ◆ Spime

## WALTHER SECURA SUPERKOMPAKT

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Walther Secura SK	4	7K	-1	HM	-	4(s)	8E	1.000 €

**Anmerkung:** Die Walther Secura Superkompakt verwendet Munition für Schwere Pistolen.





## ALTMAYR BLACK MOON

### SCHWERE PISTOLE

Eigentlich sollte der erste schwere Revolver des Unternehmens unter der Bezeichnung „Altmayr SR“ verkauft werden. Mit der Umbenennung in Black Moon in Anlehnung an das einstige Erfolgsmodell White Star präsentierte Konrad Altmayr einen ersten Vorgeschmack seiner Handschrift: Zeitgleich mit dem Release hat der 38-jährige neue Firmenchef ankündigen lassen, in naher Zukunft eine deutlich modernere Version entwickeln lassen zu wollen, bei der die gesamte Trommel per Klicksystem ohne Herausklappen nachgeladen werden kann. Das gerade erschienene „Basismodell“ findet ungeachtet seines Verzichts auf derartige Features bei Waffenkennern viel Anerkennung: Stabil und von simpler Eleganz, bietet der Black Moon große Präzision und Durchschlagskraft und darüber hinaus eine Montageschiene, auf der entsprechendes Waffenzubehör mit wenigen Handgriffen an- und abmontiert werden kann.

**Standardupgrades/-Zubehör:** Elektronisches Feuern, Montageschiene (oben)

- ❖ Der Altmayr SR (ja, verdammt, so heißt er!) ist ein fantastisches Stück Revolvertechnik, das sich außer zum Zünden kein einziges elektrisches Bauteil leistet. Eine Schande, dass das „verbessert“ werden soll.
- ❖ Konnopke
- ❖ Zugegebenermaßen sind Revolver, bei denen man die Trommel erst ausklappen muss, ehe man sie abziehen und gegen eine frische austauschen (oder, oh Gott, Kugel für Kugel nachladen) kann, etwas retro. Andererseits leiden Revolver mit Klicksystem, bei dem man mit der vollen Ladetrommel die leere einfach „durchdrückt“, unter einer höheren Störanfälligkeit: Trommeln rasten nicht richtig ein oder werden durch unbeabsichtigten Seitenstoß in der Drehachse verkantet. Unschön.
- ❖ Zwieblblootz

## ALTMAYR BLACK MOON

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Altmayr Black Moon	6	8K	-1	HM	1	6(tr)	4E	1.150 €







## GLOCK-SWAROVSKI ADLERAUGE

### SCHWERE PISTOLE

Manchmal wird eine Waffe für ein ganz spezielles Einsatzgebiet designt: Hier zum Beispiel, um einer Gruppe von Stadtkriegern eine Chance zu geben, mit der internationalen Konkurrenz mitzuhalten. Das von Swarovski gesponserte Team Anarchie Wien ist zwar der unangefochtene Platzhirsch in Österreich, aber international haben sie riesige Probleme mit ungewohnt offenen Schlachtfeldern. Deswegen hat ihr Geldgeber gemeinsam mit Glock eine Waffe entwickelt, mit der die Scouts des Teams in Zukunft hoffentlich auch Gegner treffen, die weiter als 10 Meter entfernt sind.

**Standardupgrades/-Zubehör:** Verbesserter Entfernungsmesser, Verlängerter Lauf, Smartgunsystem

- ◆ So muss Technik! Die Pistole ist zwar mühsam zu bedienen, aber wenn das Smartgunsystem richtig eingestellt ist, können die Anarchen damit auch endlich aus der Ferne Blei hageln lassen. Wollen wir nur hoffen, dass sie trotzdem noch diese schnuckelige Adeptin als Brecher behalten. Wie die im letzten Spiel dem einen Kerl die Patella mit ihren Cyberklauen rausgerissen hat – unbeschreiblich!
- ◆ Boomstick
- ◆ Hab mir eine gekauft, weil sie cool aussieht. Aber sie klemmt.
- ◆ Ivan
- ◆ Du musst den Plastikstift am Abzug vor dem Gebrauch abziehen. Das ist eine Sicherung ab Werk.
- ◆ Zwieblbloodz
- ◆ Oh.
- ◆ Ivan

## GLOCK-SWAROVSKI ADLERAUGE

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Adlerauge	6(8)	7K	-1	HM	–	12(s)	11E	890 €





## HK URBAN FIGHTER

### SCHWERE PISTOLE

Die schwere Pistole aus der legendären Urban-Familie aus dem Hause Heckler & Koch erhielt ein Facelift und ist immer noch die führende Handfeuerwaffe auf dem Markt, wenn es um Unauffälligkeit und Unauffindbarkeit geht. Das geringe Gewicht von 900 Gramm und die kompakten Maße von unter 20 Zentimetern lassen die Waffe bei Leibesvisitationen praktisch unsichtbar werden. Ihre nichtmetallischen Komponenten machen sie für traditionelle Magnetanomaliedetektoren unauffindbar. Um die Fighter gegen elektronische Angriffe sicherer zu machen, wurde das Smartgunsystem entfernt. Gleichzeitig erhielt die Rückstoßdämpfung eine Aufwertung, was ein noch präziseres Abfeuern ermöglicht. Die Munition der Waffe wird versiegelt zugeführt, was die Munition für Chem-

sniffer quasi unsichtbar macht. Weiteres Zubehör kann nicht montiert werden. Einzige Ausnahme ist der spezielle Schalldämpfer, der ebenfalls nicht aus Metall besteht.

**Standardupgrades/-zubehör:** -

**Optionales Zubehör:** Schalldämpfer (Preis: 1.000 €, Verfügbarkeit: 16V)

- ❖ Der Ruf der Fighter ist legendär, auch wenn sie auf der Straße nie wirklich auftaucht. Ist aber auch kein Wunder. Wenn ich eine hätte, dann wäre meine Angst viel zu groß, sie zu verlieren.
- ❖ Konnopke
- ❖ Die Waffe ist übrigens für Chemsniffer nur unsichtbar, wenn das Magazin noch versiegelt ist und die Waffe nach dem letzten Abfeuern gründlich gereinigt wurde. Und die Standardmunition ist auch immer noch aus Metall ...
- ❖ Zwieblblootz

## HK URBAN FIGHTER

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
HK Urban Fighter	6	7K	-1	HM	1	10(s)	16V	2.400 €

**Anmerkung:** Ein versiegeltes Magazin für diese Waffe ist ähnlich schwer wie die Waffe selbst zu bekommen (Preis: 150 €, Verfügbarkeit: 16V). Solche Magazine gibt es nur mit Standardmunition. Sie sind zwar auch mit anderen Munitionsarten nachladbar, dann aber natürlich nicht mehr versiegelt.







## WALTHER SECURA II

### SCHWERE PISTOLE

Die Walther Secura ist die bekannteste Pistole von Walther - ist sie doch eine der meistverwendeten Dienstpistolen von Polizeibehörden und Sicherheitsdiensten in ganz Europa. Zu ihrem 35. Dienstjubiläum erschien nun das Nachfolgemodell, das einige Überraschungen bereithält. Zum einen ist das Smartgunsystem serienmäßig integriert, zum anderen ist die Waffe nun in der Lage, Salven abzufeuern, und zu guter Letzt verfügt sie über ein größeres Magazin. Was bleibt, sind die gewohnte Präzision und Verarbeitungsqualität, die natürlich einen hohen Verkaufspreis zur Folge haben. Walther bewirbt die Waffe schon kräftig und versucht aggressiv, neue Märkte außerhalb der ADL und Europas mit ihr zu erschließen.

**Standardupgrades/-zubehör:** Smartgunsystem, Taktische Lampe (Standard)

- Es sollte klar sein, dass Walther damit auf die Ares Predator zielt. Das gehört wohl alles zu einer größeren Strategie, um den Branchenriesen aus dem deutschen Markt rauszuhalten.
- Corpshark
- Bis jetzt sind noch nicht alle Polizeibehörden auf die neue Waffe umgestiegen, aber vor Kurzem hat Walther die Ausschreibung der HanSec gegen Ares, Glock und H&K gewonnen
- Stout
- Heißt das, dass bald ein Haufen gebrauchter Walther Securas auf dem Schwarzmarkt auftauchen?
- Konnopke
- Einige Ladungen dieser Waffen haben letzten Monat Hamburg und Bremen mit Ziel UCAS und Nordafrika verlassen.
- Red Anya

## WALTHER SECURA II

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Walther Secura II	6(8)	8K	-1	HM/SM	-	18(s)	10E	925 €

**Anmerkung:** Alle Arten von Salven mit dieser Waffe benötigen eine Komplexe Handlung.







## GLOCK 51

### AUTOMATIKPISTOLE

Diese neue Pistole aus der Manufaktur von Glock könnte auf dem Markt für Seitenwaffen von Sicherheitsleuten für eine kleine Revolution sorgen. Dank dem Lasermarkierer und der Schnellfeuer-Option treffen auch schlecht Ausgebildete verlässlich. Die Polymerbauweise macht die Pistole vergleichsweise leicht und billig.

**Standardupgrades/-zubehör:** Keramik-/Plasstahlkomponenten 2, Lasermarkierer

- Chummers, die Pistole enthält zwar ab Werk noch einiges an Metall, aber ein geübter Techniker kann fast alles entfernen. Zusätzlich hat die Waffenelektronik kaum eine Magnetsignatur. Wenn ihr eine Waffe wollt, die durch MAD-Scanner durchkommt, müsst ihr zwar schon einiges an Geld und Arbeit reinstecken, aber dann gibt es kaum eine bessere Wahl.
- Boomstick

- Bis auf die Urban-Serie. Glock macht sich nicht sonderlich glücklich damit, auf etwas zu setzen, was fast alle anderen Produzenten irgendwie besser können. Zumal es ein Euphemismus ist, dass man mit der Waffe besser trifft, nur weil sie Salven abschießen kann.
- Zwieblbloodtz
- Einem Freund von mir ist ein Vorgängermodell der Waffe mal um die Ohren geflogen. Angeblich ein Materialfehler in den Kompositteilen. Jetzt hat er eine Cyberhand. Und eine Steyr.
- Konnopke

## GLOCK 51

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Glock 51	5(6)	7K	–	HM/SM/AM	–	28(s)	10E	450 €







## WALTHER P118

### AUTOMATIKPISTOLE

Diese Automatikpistole von Walther ist in vielerlei Hinsicht ein gewagter Schritt. Offiziell ist sie der Nachfolger der älteren P108 aus den 2010er Jahren, hat mit dieser aber nur noch wenig gemeinsam. So verfeuert die komplett redesignede Waffe über einen elektronischen Zündmechanismus hülsenlose Munition. Da die P118 zudem keinen mechanischen Abzug hat, wird sie via Kabel oder WiFi über das interne Smartgunsystem ausgelöst. Um das Ganze abzurunden, wurden in die Waffe noch ein biometrisches Sicherheitssystem und ein Freund/Feind-Erkennungssystem eingebaut. Dieses Gesamtpaket hat den Vorteil, dass die P118 nicht einfach von irgendwelchen dahergelaufenen Straßengängern aufgehoben und gegen den Besitzer verwendet werden kann.

Diese Eigenschaften haben auch dazu geführt, dass einige Berliner Polizeidienste die Walther P118 angeschafft haben. Auch der eine oder andere Berliner „Marschall“ soll mit solch einer Waffe schon gesehen worden sein.

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausgebauter Abzug, Elektronisches Feuern, Freund/Feind-Erkennungssystem (Basis), Gasventilsystem 2, Smartgunsystem, Verbesertes Sicherheitssystem (normal, biometrisch), Vergrößerter Ladestreifen 1

- Die 24 Schuss sind viel zu schnell leer, zumal die Ares Crusader II 40 und die Ceska 35 Schuss hat. Da scheint mir der einzige Vorteil der ganze Elektronikschickschnack zu sein, der die Waffe aber verdammt teuer macht.
- Konnopke

### WALTHER P118

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Walther P118	5(7)	7K	–	HM/SM/AM	3	24(s)	9E	2.300 €

**Anmerkung:** Wird die Walther P118 mit einem Vergrößerten Ladestreifen der Stufe 2 ausgestattet, steigt der Munitionsvorrat nur um 50 %. Die Waffe kann nur hülsenlose Munition verwenden.







## GLOCK MP CUSTODES

### MASCHINENPISTOLE

Die Custodes ist der erste Versuch einer Maschinenpistole aus dem Hause Glock. Sie entspringt dem Bedürfnis der Personenschützer des Glock-Sicherheitsdienstes nach größerer Feuerkraft, die auch verdeckt getragen werden kann. Es gibt sie in zwei Versionen. Die MPK (Maschinenpistole „kurz“) ist die gängige Version und dafür gedacht, von Leibwächtern verdeckt unter der Kleidung getragen zu werden. Hierfür wurde zusätzlich die Schulterstütze entfernt, um sie noch kompakter zu machen. Falls man nicht darauf verzichten möchte, ist sie separat erhältlich und kann nachträglich an der Waffe angebracht werden. Die MPV (Maschinenpistole „verdeckt“) wird zusammen

mit einem Koffer geliefert. In dessen Griff ist ein Knopf eingebaut, der den Koffer aufklappen lässt und die Waffe freigibt. Der Griff ist zudem die Armschleufe des Tragegurtes, die aufgrund der verwendeten Smartmaterialien nun nicht mehr fest, sondern flexibel und dehnbar ist.

**Standardupgrades/-zubehör:** Entfernbare Schulterstütze, Gasventilsystem 1, Keramik-/Plasstahlkomponenten 2, Tragegurt

- ◆ Ich habe die Waffe schon mal in Aktion gesehen. Bodyguards ziehen die Armschleufe bereits unter ihrer Kleidung über und tragen die Schulterstütze separat in der Tasche, um sie – wenn die ersten Kugeln geflogen sind – an der Waffe anbringen.
- ◆ Galore

### GLOCK MP CUSTODES

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Glock MP Custodes	5	7K	–	HM/SM/AM	1(2)	24(s)	15V	1.500 €

**Anmerkung:** Ohne die Schulterstütze hat die Custodes einen Tarnmodifikator von 0 (mit Schulterstütze +2), aber auch nur 1 Punkt Rückstoßkompensation. Die separate Schulterstütze kostet 50 €. Sie lässt sich mit einer Komplexen Handlung an der Waffe anbringen und mit einer weiteren Komplexen Handlung wieder entfernen.

Die MPV-Variante kostet 500 € mehr und wird mit Schulterstütze geliefert. Die Waffe lässt sich mit einer Einfachen Handlung aus dem Aktenkoffer herauslösen. Um den wahren Zweck des Koffers zu erkennen, gilt ein Tarnmodifikator von -6.







## HK 223C

### MASCHINENPISTOLE

Bereits Anfang des Jahrtausends überarbeitete Heckler & Koch die beiden von der US-Armee verwendeten Sturmgewehre M4 und M16. Das fertige Produkt hieß HK 416 und wurde von vielen geschätzt, war es doch deutlich zuverlässiger als die Gewehre, auf denen es basierte. Mit der HK 223 (bei den Amis auch HK M223 genannt) versucht Heckler & Koch, seinen damaligen Erfolg zu wiederholen, indem es eine überarbeitete und zuverlässigere Version der M22 und M23 herausbringt.

Die spezielle „Commando“-Variante HK 223C hat einen stark verkürzten Lauf und die typische ausklappbare Schulterstütze. Natürlich verwendet sie dieselbe Munition wie die normale HK 223, verliert jedoch durch den kurzen Lauf etwas an Wucht. Sie wurde für Kommandoeinheiten des Militärs sowie für Spezialeinheiten der Po-

lizei und privater Sicherheitsdienste entwickelt. Heckler & Koch hat natürlich auch einige Verbesserungen eingeführt. So sind an der Waffe Montageschienen angebracht, und es wurden moderne Polymere verwendet, um das Gewicht der Waffe zu senken. Außerdem wurde der Magazinschacht verkürzt, was das Einführen eines neuen Magazins in Gefechtssituationen deutlich vereinfacht. Hinzu kommt ein perfekt gefertigter Lauf, der eine erhöhte Präzision der Waffe garantiert. Die Waffe kann mit den 30-Schuss-Magazinen von HK (Standard) oder mit den 40-Schuss-Magazinen von Colt geladen werden.

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausklappbare Schulterstütze, Montageschienen (oben, Seiten)

- Neben dem nordamerikanischen Markt gibt es schon einige Interessenten bei der Bundeswehr, der MET2000 und einigen Polizeibehörden.
- Spime

### HK 223C

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
HK 223C	4	8K	-1	HM/SM/AM	(1)	30(s) o. 40(s)	9V	850 €

**Anmerkung:** Die HK 223C verwendet Sturmgewehr-Munition.





## HK URBAN ENFORCER

### MASCHINENPISTOLE

Die Enforcer ist eine Maschinenpistole, die alle Vorteile der Urban-Familie in sich vereint: Sie besteht in Gänze aus nichtmetallischen Komponenten und beherrscht sämtliche Feuermodi. Ein weiterer Pluspunkt ist der integrierte Schalldämpfer, unter dem ein Mikrogranatwerfer verbaut ist. Schalldämpfer und Granatwerfer bilden allerdings eine feste Einheit, die bei Beschädigung oder Störfällen ganz gewechselt werden muss. Die Enforcer besitzt keinen Abzug und kann nur über das eingebaute und besonders gesicherte Smartgunsystem abgefeuert werden. Die inzwischen serienmäßige biometrische Sicherheitsschaltung verhindert einen unrechtmäßigen Zugriff auf die Waffe. Der fehlende Abzug und der feh-

lende Hülsenauswurf lassen die Waffe unnatürlich glatt erscheinen, doch ihre kompakte Bauweise zeugt von der robusten Bauart und ihrer Einsatzbereitschaft auch in anspruchsvolleren Gefilden. Wie alle Waffen aus der Urban-Familie wird die Munition in versiegelten Streifen zugeführt, die für Chemsniffer nicht aufspürbar ist.

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausgebauter Abzug, Elektronisches Feuern, Schalldämpfer, Smartgunsystem, Verbessertes Sicherheitssystem (normal, biometrisch)

- ❖ Ich bin nach wie vor skeptisch, was den Mikrogranatwerfer angeht. Auch nach all den Jahren stelle ich mir die Frage nach der Serienreife der Waffe, denn anders als bei der Fighter und dem Striker kenne ich niemanden, der sie jemals in den Händen hielt oder auch nur eine in Aktion gesehen hat.
- ❖ Ruhrork

### HK URBAN ENFORCER

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
HK Urban Enforcer	7(9)	8K	–	HM/SM/AM	1	36(s)	20V	6.200 €
Mikrogranatwerfer	4(6)	*	*	EM	–	4(m)	–	–

**Anmerkung:** Ein versiegeltes Magazin für diese Waffe ist ähnlich schwer zu bekommen wie die Waffe selbst (Preis: 200 €, Verfügbarkeit: 20V). Solche Magazine gibt es nur mit Standardmunition. Sie sind zwar auch mit anderen Munitionsarten nachladbar, dann aber natürlich nicht mehr versiegelt. Die Enforcer kann nur hülsenlose Munition abfeuern und weder weiteres Zubehör noch laufbasierte Modifikationen aufnehmen.

\* Die speziellen Mikrogranaten existieren derzeit nur in der Ausführung als Sprenggranate (Schaden 14K, DK -2, Sprengwirkung -2/m), kosten 200 € pro Stück und haben eine Verfügbarkeit von 20V.







STURMGEWehr



KARABINER



LEICHTES MASCHINENGEWehr (OHNE ZWEIFEIN)



SCHARFSCHÜTZENGEWehr (OHNE ZWEIFEIN)





## STEYR AUG-CSL III

### WAFFENSYSTEM

Schlank, zielgenau und auf jede Situation anpassbar, wird das Steyr AUG-CSL vor allem von Spezialeinheiten und Söldnern eingesetzt, die gern auf alles vorbereitet sind. Zum 100-jährigen Produktionsjubiläum 2078 wurde im Rahmen großer Feierlichkeiten bei Steyr Mannlicher die neueste Variante vorgestellt. Am Design hat sich kaum etwas geändert, auch sonst blieben die Entwickler eher konservativ. Das größte Argument für die neue Variante ist wohl das stark vereinfachte Wechseln des Laufs, was für Soldaten im Einsatz leichte und schnelle Wartung bedeutet und es Runnern erlaubt, im Ernstfall einen kurzen Karabiner zu einem Sturmgewehr upzugraden.

**Standardupgrades/-zubehör:** Lasermarkierer, Vordergriff (nur für Sturmgewehr- und Karabinerkonfiguration), Zielfernrohr, Zweibein (nur für LMG- und Scharfschützengewehrkonfiguration)

- Ich weiß nicht. Das Gewehrssystem erhöht war die Flexibilität im Einsatz, aber normalerweise ist doch klar, auf was man bei einem Run stoßen wird. Da braucht man doch nicht so viele unterschiedliche Waffen am Mann!
- König

- Warum? Wie viele Waffen tragt ihr denn normalerweise so mit euch?
- Imperativ
- Drei. Messer, Maschinenpistole, Pistole. Mehr habe ich noch nie gebraucht.
- König
- Mir reicht meist schon ein Revolver. Was will ich zusätzlich mit einem Waffen-Puzzle im Rucksack?
- Studiosa
- Sechs. Letztlich sollte man auf alles vorbereitet sein. Ich überlege tatsächlich, ob so ein Waffensystem nicht seinen Sinn hat. Man kann es ja im Kofferraum liegen haben.
- Zwieblblootz
- 13.
- Ivan
- 13? Ivan? Das würde erklären, warum du immer so schepperst, wenn du durch die Gegend rennst. Und kaum noch irgendeine Mauer hochkommst!
- Russenrigger
- Hast du dich selbst dabei mitgezählt?
- Snow-WT

### STEYR AUG-CSL III

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Sturmgewehr	6(7)	10K	-2	HM/SM/AM	1	30(s)	13V	3000 €
Karabiner	6(7)	8K	-2	HM/SM/AM	1	36(s)	–	–
LMG	6(7)	10K	-2	SM/AM	(2)	50(s)	–	–
Scharfschützengewehr	7(8)	10K	-3	HM	(2)	10(s)	–	–

**Anmerkung:** Das Steyr AUG-CSL kann keine zusätzlichen unterlaufmontierten Upgrades aufnehmen.

Die verschiedenen Konfigurationen verwenden die Reichweiten und Tarnmodifikatoren ihres jeweiligen Waffentyps.

Das Wechseln zwischen der Karabiner- und der Sturmgewehrkonfiguration ist durch das einfache Laufwechselsystem mit einer Ausgedehnten Probe auf Schnellfeuerwaffen + Geschicklichkeit [Körperlich] (5, 1 Kampfrunde) möglich. Das Umbauen zu einem LMG oder Scharfschützengewehr erfordert mehr Wissen und Zeit sowie eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Geschicklichkeit [Körperlich] (5, 1 Minute).







## HK G12A4

### STURMGEGWEHR

Dies ist das Nachfolgemodell des G12A3, das im Zuge des „Kampfwertsteigerung 2070“-Programms der Bundeswehr entwickelt wurde. Es wurden etliche Verbesserungen am Lademechanismus vorgenommen, der nun sowohl mit elektrischem Motor wie auch mechanisch funktioniert und besser mit verschiedenen Umweltbedingungen zurechtkommt. Beim Nachladen klappt der Munitionsschacht nun nach oben auf und erlaubt so das Einführen eines neuen Ladestreifens. Des Weiteren wurde standardmäßig ein Smartgunsystem eingebaut, um die Treffsicherheit auch bei ungeübten Schützen zu erhöhen. Auch ist in dieser neuen Ausführung der Granatwerfer direkt bei der Waffe dabei, aber durch die ebenfalls vorhandenen Montageschienen leicht abnehmbar. Die Schulterstütze ist verstellbar, um sie an die Größe des Be-

nutzers anzupassen. Das digitale Zielfernrohr unterstützt den Schützen beim Feuern auf weite Entfernung. Durch das integrierte Gasventilsystem wird das Abfeuern der hülsenlosen Munition quasi rückstoßfrei.

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausklappbare Schulterstütze, Gasventilsystem 2, Montageschienen (oben, unten, Seite), Smartgunsystem, Vordergriff, Zielfernrohr

- ◆ Das Ganze klingt ja, als wäre es direkt aus der HK-Werbebrochüre abgeschrieben worden.
- ◆ Cynic
- ◆ Das Ding ist schon seit etlichen Jahren die Ordonnanzwaffe der Bundeswehr, taucht in vielen Serien und Trids auf und war natürlich während der KFS-Pandemie oft in den Nachrichten zu sehen. In gewissen Kreisen hat sich die Waffe durchaus einen Kultstatus erarbeitet.
- ◆ Spime

## HK G12A4

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
HK G12A4	6(8)	9K	-2	HM/SM/AM	3(4)	32(s)	9V	2.850 €
Granatwerfer	4(6)	wie Granate	wie Granate	EM	–	8(m)	–	–





## STEYR UCR

### STURMGEGWEHR

Die österreichische Gendarmerie und einige Spezialeinheiten der Landespolizei waren bis vor Kurzem mit den verschiedenen Versionen des Steyr AUG-CSL ausgestattet. Es wurde mit der Zeit jedoch klar – insbesondere bei den Einsätzen nach dem Crash 2.0 –, dass das komplexe Waffensystem in vielen Fällen zu unflexibel war. Der Umbau der Waffe während des Einsatzes stellte sich als äußerst schwierig dar, nicht zuletzt, da nicht immer alle Komponenten mitgeführt werden konnten. Auch war bis auf die Karabiner-Variante keine der Waffen für die eher beengten Verhältnisse im Häuserkampf ausgelegt. Da sich die Anforderungen an eine solche Waffe stark gewandelt hatten, wurde ein neuer Entwurf kreiert. Statt eines Multiwaffensystems wurde ein normales Sturmge-

wehr mit einer Unterlaufwaffe konstruiert. Hierdurch können Präzisionsschüsse mit dem Sturmgewehr abgegeben werden, während im Nahkampf die Unterlauf-Schrotflinte zum Einsatz kommt.

**Standardupgrades/-zubehör:** Lasermarkierer, Schockpolster

- ❖ Bei dem Entwurf hat sich wohl jemand das Nitama sehr genau angesehen. Aber das hat sich schließlich auch schon bewährt. Besser gut geklaut als schlecht erfunden.
- ❖ Stout
- ❖ Mir scheint, nicht nur Österreich hat Interesse an dieser Waffe. Einige Abgesandte aus Pomorya sind vor ein paar Monaten in Steyr gewesen und haben sich die Waffe sehr genau vorführen lassen.
- ❖ Zeitgeist

### STEYR UCR

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Steyr UCR	6(7)	9K	-2	HM/SM/AM	1	40(s)	10V	1.850 €
Unterlauf-Schrotflinte	3(4)	10K	-1	EM	–	4(m)	–	–

**Anmerkung:** Die Spielwerte für die Unterlauf-Schrotflinte gelten für normale Massivgeschosse. Für das Verschießen von Schrot gelten die Regeln für Schrotflinten, Chokeyeinstellungen und Flechettemunition (SR5, S.182).







## HK DMR 11D

### SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

Bewährte Zuverlässigkeit und überlegene Leistungsfähigkeit zeichnen die Waffensysteme von Heckler & Koch aus. Seit fast 20 Jahren gehört das DMR 11D nun schon zur Standardausstattung von Infanterieeinheiten der deutschen und österreichischen Streitkräfte. Das Gewehr wurde aus den Erfahrungen der Eurokriege zur Unterstützung im direkten Frontkampf konzipiert. Sein robustes Design wurde für den Einsatz in unterschiedlichen Umgebungen entwickelt und getestet: von der trockenen Wüste über den schlammigen Dschungel bis hin zur kalten und vereisten Tundra. Als sogenanntes Designated Marksman Rifle ist das DMR 11D in den Waffenklassen zwischen Sturm- und Scharfschützengewehr angesiedelt. Es wird mit Standardkaliber und Ladestreifen für Sturmgewehre bestückt, sodass die Munitionsversor-

gung auch in längeren Gefechten gewährleistet ist. Dank des innovativen gasbetriebenen Kurzhub-Kolbensystems kann der Schütze bei Bedarf in den Salvenmodus wechseln und die Schlagkraft der Waffe auch in kritischen Situationen voll ausnutzen. Das Gewehr verfügt serienmäßig über eine Montageschiene und ein einklappbares Zweibein. Es wird mit einem abnehmbaren Zeiss SKX3 Präzisionszielfernrohr geliefert.

**Standardupgrades/-Zubehör:** Montageschiene (oben), Zielfernrohr, Zweibein

- ◆ Das Gewehr ist robust – keine Frage –, aber sicher keine eierlegende Wollmilchsau. Wenn die Kacke am Dampfen ist, kann einem der Salvenmodus vielleicht den Arsch retten, die Präzision ist dann aber erst mal dahin. Wenn man Pech hat, darf man die Waffe danach neu kalibrieren, bevor sie wieder einen geraden Schuss abgibt.
- ◆ Tolstoi

## HK DMR 11D

WAFFE	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis
HK DMR 11D	6/4*	11K	-3	HM/SM	(2)	30(s)	10V	8.500 €

**Anmerkung:** \* Im Salvenmodus beträgt die Präzision 4. Die Waffe verwendet Munition für Sturmgewehre.





## HK URBAN STRIKER

### SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Auch zehn Jahre nach seiner Einführung ist das Striker das Vorzeigemodell der Urban-Serie und weiß mit seiner Ausstattung zu überzeugen. Es verfügt über ein integriertes Smartgunsystem mit rein kybernetischer Auslösung, versiegelte Munitionsstreifen für größtmögliche Heimlichkeit, einen schallgedämpften Lauf, ein Zweibein, ein Zielfernrohr mit dreifacher Vergrößerung und eine biometrische Sicherheitsschaltung und ist komplett zerlegbar. Dazu besteht es – wenn man von der Munition absieht – komplett aus nichtmetallischen Komponenten. Hinzu kommt noch ein spezieller Transportkoffer, der zusätzlichen Schutz gegen Waffenscanner bietet.

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausgebauter Abzug, Elektronisches Feuern, Leicht zerlegbar (manuell), Schall-

dämpfer, Smartgunsystem, Verbessertes Sicherheitssystem (normal, biometrisch), Zielfernrohr, Zweibein

- ◆ Das Striker ist für Attentäter gedacht, um in sensible Bereiche vorzudringen. Doch wer kommt schon an ein solches Gewehr? In der ADL ist es das BIS, dessen Agenten mit derartigen Spielzeugen ihre helle Freude haben. Für die Straße ist es nichts. Zu teuer, und es gibt vergleichbare Waffen, was die Feuerkraft oder Zuverlässigkeit angeht.
- ◆ Spime
- ◆ Es ist halt – wie eigentlich alle Knarren aus der Urban-Serie – eine Waffe zum Träumen.
- ◆ König

## HK URBAN STRIKER

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
HK Urban Striker	8(10)	13K	-4	HM	1(3)	10(s)	18V	45.000 €

**Anmerkung:** Ein versiegeltes Magazin für diese Waffe ist ähnlich schwer zu bekommen wie die Waffe selbst (Preis: 200 €, Verfügbarkeit: 18V). Solche Magazine gibt es nur mit Standardmunition. Sie sind zwar auch mit anderen Munitionsarten nachladbar, dann aber natürlich nicht mehr versiegelt. Das Striker verschießt nur hülsenlose Munition.







## ALTMAYR SPX2

### SCHROTFLINTE

Mit Vorstellung des Modells SPX nahm Altmayr im Jahr 2075 die erste grundlegende Überarbeitung seiner beliebten Schrottpistole seit über 40 Jahren vor. Mit Einführung des Modells SPX2 und der gleichzeitigen Einführung des schweren Revolvers Altmayr Black Moon erweitert das traditionsreiche Mittelstandsunternehmen sein Portfolio deutlich - auch eine Wiedereinführung des Modells White Star wurde schon angekündigt. So viel Umtriebigkeit kommt nicht von ungefähr: Die Umsätze steigen kontinuierlich, seitdem die Altmayr SPX in den Händen des beliebten Bochumer „Tridbullen“ Georg Götzinger sowie zuletzt als vergoldete Gangsterwaffe im UCAS-Tridstreifen „Nullzone“ prominent zu sehen war. Neben optischen Veränderungen und einer veränderten Griffneigung verfügt das neue Modell der SPX über eine verbesserte Griffbarkeit im Pumpmechanismus, dessen tatsächliche Verwendung optional wird: Der Pump-/La-

devorgang wird durch interne Servos übernommen; die SPX2 „pumpt“ sich selbst.

### Standardupgrades/-zubehör: -

- ◆ Genau das habe ich befürchtet: Sohnmann Konrad hat jahrelang in den UCAS studiert und gearbeitet (bei NeoNET, no less). Auf Traditionen gibt der nix. Statt weiterhin auf Lowtech zu setzen, versucht er, Altmayr komplett umzukrempeln. „Innoversify“, da weißte alles.
- ◆ Konnopke
- ◆ Ja, der Tod von Alfred Altmayr ist tragisch. Aber alles richtig gemacht hat der auch nicht: In den frühen Sechzigern haben vom FBV-Personenschützer bis zum Psi-Aid-Ermittler zwar viele die White Star verwendet, dann drängten aber technisch überlegene Pistolen mit AimAssist, SmartShot usw. auf den Markt. Da hat der Alte den Anschluss verpasst, und die White Star verschwand.
- ◆ Tolstoi
- ◆ WTF ist eine White Star?
- ◆ .rez

### ALTMAYR SPX2

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Altmayr SPX2	4	10K	-1	EM/HM	-	8(m)	4E	475 €

**Anmerkung:** Die Altmayr SPX2 verwendet die Reichweiten für Schwere Pistolen. Sie hat wegen ihres kurzen Laufs einen Tarnmodifikator von +2 statt +6.





## ONOTARI ARMS PRESSURE KS-X

### SCHROTFLINTE

Mit der Pressure KS-X hebt Onotari Arms die Klasse der Kampfschrotflinten auf ein neues Level. Kaum größer als eine Maschinenpistole, ist die Pressure ausgelegt für den engen Häuserkampf. Ob weiche Ziele wie gefährliche Tiere und Wachcritter oder als Türbrecher, die Pressure ist als Unterstützungswaffe die erste Wahl für polizeiliche wie militärische Spezialeinsatzkommandos.

Das kompakte Design erlaubt das verdeckte Tragen für Strafverfolgungsorgane und Sicherheitskräfte in zivil. Die Waffe verfügt über eine ausziehbare Schulterstütze sowie einen eingebauten Lasermarkierer. Die fixe Montageschiene kann optional weiteres Zubehör wie taktische Lampen oder Waffenkameras aufnehmen. Erstmals stat-

tet Onotari Arms eine Schrotflinte mit einem patentierten Schalldämpfer aus. Das revolutionäre Design erlaubt es nun auch mit dieser Waffenklasse, nahezu lautlos auf feindlichen Territorium zu operieren und das Überraschungsmoment beim Zugriff voll ausnutzen zu können.

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer, Montageschiene (oben)

**Optionales Zubehör:** Schalldämpfer (Preis: 900 €, Verfügbarkeit: 14V)

- ◆ Als Meinungsverstärker sicher nicht zu gebrauchen, da greift man dann doch lieber zu den großen, lauten Flinten. Weiche Ziele, Schalldämpfer, kompaktes Design – das sieht mir jedoch nach dem richtigen Werkzeug aus, wenn Herr Schmidt mal wieder eine Botschaft der blutigen Art überbringen will.
- ◆ Boomstick

## ONOTARI ARMS PRESSURE KS-X

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Pressure KS-X	4(5)	10K	-1	HM/SM	(1)	6(s)	12V	1.200 €

**Anmerkung:** Tarnmodifikator +2 (bei eingezogener Schulterstütze und ohne Schalldämpfer). Kann kein unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen.







## PJSS MODELL 75

### SCHROTFLINTE

Als Nachfolger der PJSS 55 ist das Modell 75 der „Produktionsgemeinschaft Jagd- und Sportwaffen Suhl“ für den gehobenen Sport- und Jagdschützen die erste Wahl. Mit präzise an den Schützen angepasstem Schaft aus Wurzelholz, nahezu unsichtbar eingearbeitetem Rückstoßdämpfer und einer Backe mit Muskin-Auflage, einem antibakteriellen und kontaktfreundlichen Kunstleder aus Pilzkappen sowie Läufen aus modernster Fertigung kombiniert es das Design klassischer Eleganz des traditionellen Jagdsports vergangener Jahrhunderte mit modernen Materialien und Produktionsmethoden. Neben der in der Fachpresse

ausgiebig gerühmten Zielgenauigkeit auch bei intensiver Nutzung und der damit einhergehenden Erhitzung des Laufs besticht das Gewehr durch hohen Nutzungskomfort bei einfacher Pflege und robuster Verarbeitung. Auch das Grundmodell verfügt schon über zwei Abzüge, sodass über Einsteckläufe unterschiedliche Kaliber möglich sind. Darüber hinaus ist ein an den Vorderschaft montierbares Zielsystem optional möglich. Damit wird das anvisierte Objekt anhand einer Wärmesignatur erfasst und dem Schützen über eine AR-Aufblendung auch bei Bewegung mit maximaler Zielerfassung präsentiert.

In der Variante M75-III wird das Schrotgewehr als Drilling ausgeführt, sodass ein untergehängter Kugellauf die Wahl des Kalibers erweitert.

**Standardupgrades/-zubehör:** Schockpolster

### PJSS MODELL 75

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Modell 75	6	11K	-1	EM	(1)	2(k)	8E	1.200 €
Modell 75-III							8E	1.700 €
- Flintenläufe	6	11K	-1	EM	(1)	2(k)		
- Büchsenlauf	6	12K	-2	EM	(1)	1(k)		

**Anmerkung:** Die Waffe verfügt über zwei Abzüge, die jeweils auf einen der beiden Flintenläufe wirken. Beim Modell 75-III wirkt einer der beiden Abzüge nach Betätigung eines Umschalters auch auf den Büchsenlauf.

Die Läufe können über eine entsprechende Abzugstellung auch gleichzeitig abgefeuert werden und gelten dann als Salve (beim M75-III) oder als kurze Salve (Modell 75) (s. SR5, S. 181). Voraussetzung dafür ist, dass alle Läufe dieselbe Munition geladen haben.





## RUHRMETALL SMK 252

### STURMKANONE

Die „Sturmmaschinenkanone“ 252 von Ruhrmetall ist eigentlich ein leichtes Geschütz, das für Schützenpanzer wie den Wolf II entwickelt wurde. Nach dem Drachenbürgerkrieg, aber auch dem Einsatz der MET2000 in Bogotá, wurden die Rufe nach einer schweren, aber vor allem tragbaren Infanteriewaffe immer größer, was verschiedene Hersteller veranlasste, eine entsprechende Waffe zu entwickeln. Ruhrmetall setzte dabei auf die weite Verbreitung von Körpermodifikationen oder die „natürliche Statur“ des Soldaten (sprich Orks und Trolle) und modifizierte einige seiner Schützenpanzerkanonen zu

tragbaren Versionen um. Diese schultergetragene Version eines 25-mm-Geschützes bringt trotz ihrer Leichtbauweise immer noch stolze 60 Kilogramm auf die Waage. Mit ihrer hohen Durchschlagskraft und dem großen Magazin macht die Sturmkanone das aber wieder wett - sofern ihr eines dieser Dinge in die Finger bekommt.

**Standardupgrades/-zubehör:** Vergrößerter Ladestreifen 1, Verlängerter Lauf, Vordergriff, Zielfernrohr, Zweibein

- ◊ Beim Entwurf haben sie bereits versucht, so viel Rückstoß wie möglich zu kompensieren. Trotzdem kann einem schon nach nur einem Schuss gewaltig die Schulter schmerzen. Nichts für ungeübte Schützen.
- ◊ Red Anya

### RUHRMETALL SMK 252

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ruhrmetall SMK 252	6	16K	-5	HM	1(2)	20(s)	22V	50.000 €

**Anmerkung:** Die Ruhrmetall SMK 252 verwendet die Reichweite für Scharfschützengewehre. Der verlängerte Lauf und der vergrößerte Ladestreifen können nicht entfernt werden. Der Munitionsvorrat der Waffe steigt mit einem vergrößerten Ladestreifen der Stufe 2 nur um 50 %. Es können jeweils nur Vordergriff (in Bewegung, 1 Punkt Rückstoßkompensation) oder Zweibein (stationär, 2 Punkte Rückstoßkompensation) verwendet werden.





# VON RÄDERN UND ROTOREN

## WER LÄSST DIE RÄDER ROLLEN?

### GEPOSTET VON: SERVO

Aus Deutschland kommen nicht nur Waffen. Viele Metamenschen im Ausland verbinden die ADL eher mit den schönen Autos, die an etlichen Standorten, die über das ganze Land verteilt sind, vom Band rollen. Doch wer produziert eigentlich die ganzen Fahrzeuge, Flugzeuge und Drohnen, für die wir im Ausland so beneidet werden?

### SAEDER-KRUPP

Durch seine Diversifikation und die Gesamtverkäufe aller seiner Marken hat unser hauseigener Megakonzern die EMC von der Poleposition in der ADL abgelöst. Durch die Probleme der letzten Zeit gab es natürlich einige Engpässe bei der Neuproduktion, im Service und bei der Herstellung von Ersatzteilen. Dennoch konnte der Essener Megakon den ersten Platz halten. Das S-K-Imperium ist recht unübersichtlich, aber ich gebe euch mal einen kurzen Überblick über die wichtigsten Hersteller und Marken.

Die Marke, die sicher jeder von euch kennen dürfte, ist **BMW**, das Autos der Mittel- und Oberklasse sowie Sportwagen und SUVs produziert. Hier kann eigentlich jeder mit dem nötigen Kleingeld ein passendes Fahrzeug für sich finden, das sich zudem auch gut aufmotzen lässt - was echte BMW-Besitzer natürlich in Rage versetzt. Zusätzlich gibt es noch Motorräder und Spezialfahrzeuge für Militär, Polizei und Sicherheitskräfte. Daneben besitzt BMW noch die britischen Marken **Mini** und **Rolls-Royce**, die im Klein- beziehungsweise Luxuswagensegment tätig sind. Seit über zehn Jahren befindet sich zudem **Volkswagen** im Besitz des Drachen, das den Markt vor allem mit Kleinwagen und Elektroautos überschwemmt, sich mit seiner Tochter **Audi** aber auch im oberen Preissegment einen Namen gemacht hat. Außerhalb Deutschlands (und vor allem außerhalb Europas) ist S-K vor allem für seine Sportwagen des **Eurocar-Konsortiums** bekannt. Das Konsortium gründete sich als Außenhandelsbündnis von BMW, Ferrari und Porsche, um gegen die erstarkende

Konkurrenz aus Amerika (Ares) und Ostasien bestehen zu können. Es vertreibt im Ausland nicht nur die normalen Modelle der drei Hersteller, sondern bringt auch Gemeinschaftsprojekte auf den Markt - für Leute, die sich die PS-Monster auch leisten können. Zu guter Letzt hätten wir noch **Messerschmitt-Kawasaki**, das neben BMW die wohl schönsten Motorräder herausbringt, aber vor allem Flugzeuge, Schiffe und Drohnen für den militärischen Bereich produziert. Weitere Drohnen kommen vom britischen Elektronikonzern **ATT**, **Siemens Autonomie Systeme** (Teil von Siemens Mobilität), **Diehl Defence** und **Saeder-Krupp Aerospace** (beide nur Militärdrohnen). Zum Schluss bleiben nur noch die Hersteller von Nutzfahrzeugen, die für mich eher uninteressant sind, bei euch Schattenläufern aber sicher höher angesehen sind (nutzt ihr die Fahrzeuge doch gerne zur Tarnung). Jeder von euch dürfte in seiner Stadt wohl schon mal einen Müllwagen, Straßenkehrwagen, Lkw, Kleintransporter oder eine Baumschiene von **Krupp Automotive** oder **Saurer-Rieter** gesehen haben. Auch Volkswagen stellt einige Nutzfahrzeuge her, die gerne von Handwerkern und Lieferdiensten, aber auch privaten Rettungsdiensten benutzt werden.

### DER REST

Trotz der immer wieder behaupteten Übermacht von S-K ist der Megakon weder der einzige noch der beste Hersteller. Es gibt noch etliche andere Konzerne in der ADL, die teils unabhängig, teils im Besitz von deren Konzernen auf den Markt drängen und um Marktanteile kämpfen.

### DAIMLER-BENZ

Der gute, alte Mercedes. Die Stuttgarter Autobauer gehören inzwischen zu Sony, nachdem der Japanokon schon Chrysler-Nissan übernommen hatte. Trotz der neuen Chefs aus Fernost produziert Daimler-Benz immer noch schöne Oberklassewagen, die nicht nur von Neureichen, sondern auch von vielen Regierungen und natürlich der Polizei genutzt werden. Viele Regierungsbonzen in Hannover, aber auch in den anderen Landeshauptstädten, lassen sich in einem Mercedes durch die Gegend chauff-





fieren. Was sich jedoch geändert hat: Ein neuer Mercedes profitiert nun von der modernen Elektronik des Mutterkonzerns. Außerdem führt man (auf Weisung aus Tokio) eine Linie von Liefer- und Transportdrohnen aus der IFMU-Zeit fort und drängt mehr in diesen Bereich.

- Daimler hat seit der Übernahme verstärkt Industriespionage im Zusammenhang mit Drohnen in Auftrag gegeben. Inzwischen hat man wohl genügend Daten für eigene Drohnenmodelle.
- Russenrigger

## EUROPEAN MOTOR COMPANY

EMC war bis vor Kurzem die Nummer eins nach Gesamtzulassungen in der ADL, musste die Poleposition aber an Saeder-Krupp abgeben. EMC entstand in den 30er-Jahren, gehört zu Ford und ist das Dach für die Marken Citroën, DAF, Jaguar, Lancia, Land Rover, Opel, Peugeot und Škoda. Der Konzern bietet ein großes Segment vom Kleinwagen über Kleintransporter bis hin zum Sportwagen und Lkw. In der Öffentlichkeit ist er vor allem wegen seiner günstigen Familienkarren und natürlich seiner Polizeiautos bekannt. Schon solange ich denken kann, stellt EMC den Fuhrpark des Sternschutzes, etlicher Länderpolizeien und auch zu weiten Teilen den der HanSec.

## JENA ROBOTNIK

Dieser Spezialhersteller ist auf den ersten Blick ein kleiner mittelständischer Drohnenproduzent, der in seinem regulären Katalog einige Haushalts- und Unterhaltungsdrohnen anbietet. Für mich und meine Leute komplett uninteressant. Spime bat mich jedoch, den Hersteller hier mit aufzuführen, faselte was von Geheimprojekten und schmiss mit Bilanzen und Budgetplänen um sich. Ich habe zwar nur die Hälfte davon verstanden - wenn überhaupt -, aber was ich aus all seinen Daten herauslese: Die kleine Firma wird massiv von der MET2000 und deren Geheimdienst Argus gefördert. Das meiste Geld fließt dabei in die Entwicklung von Mikro-Spionagedrohnen. Diese sind zwar per se nicht illegal, aber es darf sie auch nicht jeder einfach so kaufen. Jena Robotnik sucht sich seine Kunden mit Bedacht aus.

## RUHRMETALL AG

Das zweite große Fahrzeugkonglomerat aus Deutschland ist die ebenfalls im Pott ansässige Ruhrmetall AG. Die meisten - wie auch ich - kennen den Konzern vor allem wegen seiner schweren Panzer aus Action-Trids und den Nachrichten. Spätestens seit dem zweiten Crash konnte Ruhrmetall jedoch einige Konkurrenten übernehmen und sein Portfolio erweitern. **Ayreon Systems** ist eine dieser neuen Firmen, die aus Überresten der IFMU und der ECC hervorging und nun Teil von Ruhrmetall Electronics ist. Die Leipziger Firma baut vor allem Drohnen für die Polizei und fürs Militär - wie etwa die Wolfsspinne und den SSP2 Skorpion - und ist des Öfteren Ziel von Schattenoperationen. Die Automobilsparte Ruhrmetall Automotive gab es auch schon vor dem Crash. Sie war vor allem ein Zulieferer von Bauteilen für andere Hersteller (**Ruhrmetall Fahrzeugtechnik GmbH**), aber auch bekannt für ihre Industriefahrzeuge vom Bagger bis zum Baukran (**Ruhrmetall Baumaschinen GmbH**). Nun hat sich noch der bekannte Lkw- und Bushersteller **MAN** dazugesellt, wodurch Ruhrmetall seinen Marktanteil auf dem zivilen Fahrzeugsektor deutlich steigern konnte. Einer der Weltmarktführer ist Ruhrmetall jedoch als Hersteller von Zügen und Lokomotiven. Schon seit den 60ern dominiert hier die **Ruhrmetall Rail AG** den Markt von Eurasien und Afrika.

## PORSCHE-DORNIER HOLDING

Wer sich so für (illegale) Autorennen interessiert wie ich, der wird um den Namen Porsche nicht herumkommen. In den 30ern gehörte der Sportwagenhersteller noch - mit etlichen anderen Automarken - zu Volkswagen, bis er BMW und anderen zu gefährlich wurde. Tja, und dann war er auf einmal wieder unabhängig. Um den Untergang des Familienunternehmens zu verhindern, griff man auf das beliebte Mittel der Heiratspolitik zurück und verbündete sich so mit einer anderen berühmten und einflussreichen Familie der Region - der Familie Dornier. Heute umfasst der A-Konzern sämtliche Unternehmen im Besitz der Familienmitglieder. Wir verbinden den Familienkonzern jedoch vor allem mit Sportwagen, -flugzeugen und -booten (von der Lürssen-Werft in Bremen produziert). Für die Langweiler unter euch haben





## FAHRZEUGSCHIEBER UND -MODDER

**Der irre Igor:** Dieser Oberhausener Zwerg stammt aus dem RRP und gilt als einer der besten Modder der Szene für Runner. Wo andere sich auf Rennfahrer und Duellisten als Kunden festgelegt haben und unsereins nur „mitmachen“, hat Igor sich auf Runner spezialisiert. Er versteht auch eure merkwürdigsten Wünsche.

**Turan:** Noch ein Modder aus dem RRP, der Runner als Kunden mag. Turan kann aber nicht nur Fahrzeuge modifizieren, er kann euch auch Drohnen aller Art besorgen und ist ein echter Elektronik-Freak. Der Mensch türkischer Abstammung hat seinen Sitz in Klein-Babel in Nord-Essen.

**Siam:** Diese zierliche Elfe hat es faustdick hinter den Spitzohren. Sie arbeitet als Schieberin und Mechanikerin für die Geisterratten an der Grenze zur SOX und ist daher auf schweres Fluggerät spezialisiert, macht aber auch andere Anpassungen. Vor allem aber kommt sie an militärisches Equipment – solange es einen nicht stört, dass manches davon im Dunkeln leuchtet.

**Engländer:** Dieser Ork südlich von Frankfurt an der Oder ist Osteuropäer und hat sich nach dem gleichnamigen Werkzeug benannt. Er hat gute Kontakte zu Nomaden und anderen Osteuropäern, auch jenseits der ADL-Grenze. Größter Vorteil: Er wohnt am Arsch der Heide und besitzt dort mehrere Lagerhallen, in denen man ganz ungestört vor sich hinbasteln kann.

**Zion:** Diese Menschenfrau war früher angeblich Technikerin bei einem Megakonzern, bis sie wegen Betriebsespionage untertauchen musste. Anscheinend hat sie noch ein paar Kanäle von damals offengehalten, denn sie kommt an verblüffend gute Elektronik und Kleindrohnen heran. Mittlerweile beliefert sie vor allem die Frankfurter Unterwelt.

sie auch noch Hovercrafts, Wasserflugzeuge, Ultraleichtflugzeuge, Commuter und einige weitere zivile Flugzeuge im Angebot.

## PROTEUS

Nachdem Proteus 2076 aufgrund von KFS alle Schotten dicht machte, hört man nicht mehr viel von seinen Anlagen auf See. Die alten Arkoblocks sind aber bei Weitem nicht alles, was der Nordsee-Konzern sein Eigentum nennt. Zwar befinden sich eigentlich alle Schiffswerften des Konzerns in einem der Stahlmonster, aber nach dem Untergang der IFMU konnte man sich auch die beiden bekannten Tochterkonzerne **Airbus Aerials** und **Zeppe-lin** sichern – und zu unserem Glück befinden sich diese beiden an Land.

## STEYR-DAIMLER-PUCH

Dieser österreichische Mischkonzern bietet ein breites Sortiment, vom Fahrrad (das klassische „Steyr Waffenrad“, aber auch moderne Mountainbikes) über Kleinwa-

gen, Lkw (meist Lizenzproduktionen von Volkswagen und Renault-Fiat) und Landwirtschaftsmaschinen bis hin zu geländegängigen Militärfahrzeugen. Ein Verkaufsschlager sind weiterhin die bekannten Modelle Haflinger und Pinzgauer, aber man stellt auch einige weitaus modernere Kettenfahrzeuge für das Bundesheer und andere Armeen her.

## DER SCHATTENMARKT

### GEPOSTET VON: BRANDKIND

Der Schattenmarkt von Fahrzeugen ist ein völlig anderer Turf als der von Waffen. Wo ihr im letzteren schon bei alltäglichem Handwerkszeug zum Schieber laufen müsst, könnt ihr einen fahrbaren Untersatz einfach so beim Händler kaufen – eine legale oder gut gefälschte SIN mal vorausgesetzt. Nein, ehrlich Leute, niemand schmuggelt heimlich irgendwelche Sportwagen oder Lieferwagen über die Grenze, damit sie unter dem Ladentisch vertickt werden.

Für normale Aufträge oder Transporte könnt ihr euch euer Equipment selbst beschaffen. Und jeder handwerklich geschickte Metamensch schafft es auch, zumindest ein kleineres Geheimversteck für seine illegalen Lieblingsknarren irgendwo einzubauen. Aber mir ist klar: Die wenigsten Aufträge sind normal. Was also, wenn ihr besondere Anforderungen an euer Gefährt habt?

## KRAM FÜR RIGGER

Erste Möglichkeit: Lasst es euren Rigger machen. Die Frage bleibt aber: Woher nimmt der Rigger den Kram, mit dem er seine Fahrzeuge modifiziert?

Das meiste Material liegt auf der Straße herum, oder kann im Fachhandel erworben werden. Selbst einfache Panzerung kann man sich mit einem Schneidbrenner zurechtschneiden und dann an wichtigen Stellen ins Auto oder in den Hubschrauber setzen. Kompliziert wird es, wenn es illegale Technik ist, Waffenhalterungen, ausfahrbare Geschütztürme oder Spezialpanzerung, die das Fahr- oder Flugverhalten eures Fluchtgefährts nicht beeinflussen sollen.

- ◆ Ich erinnere mich noch an den Rigger, den wir mal für echt wenig Geld gebucht haben, damit er uns mit einem Hubschrauber aus einer Gefahrenzone abholt. Der Kerl hatte solche Angst vor dem Job, dass er seinen Liebling mit zusätzlichen Stahlplatten verkleidet hat. Machte den Hubi zwar schussicher, sorgte aber auch dafür, dass er nicht mehr abhob, als wir und die geklaute Ware mit an Bord waren. Das war ... nicht so lustig.
- ◆ König

Illegale Waffenhalterungen, Ölsprüher und Sperrbandwerfer bekommt ihr normalerweise nicht von der Stange. Das Zeug wird in semiprofessionellen Hinterhäusern zusammengesammelt und dann auf den Markt geworfen. Ent-







weder ihr kennt solche Schattenproduzenten selbst, oder ihr habt Kontakt zu einem Schieber, der ein Bein in der Szene hat. Ansonsten müsst ihr selbst zum Schraubenschlüssel greifen: Ein Ölsprüher zum Beispiel ist gar nicht so schwer herzustellen.

Besondere Motormodifikationen oder Steuerungstuning gibt es in den Hinterhöfen der großen Konzerne. Meistens muss bei den modernen Motoren das Zeug eh perfekt auf den jeweiligen Motortyp zugeschnitten sein und ist mit mehr Elektronik als Mechanik versehen.

Richtige Elektronik kommt vom Elektronikfachmann eures Vertrauens. Ein illegales GridLink-Override, eine Signaturmaskierung oder eine vernünftige Chamäleonfarbe sind normalerweise Spezialequipment, das irgendwo vom Lastwagen gefallen ist und dann modifiziert wurde. Dass so etwas im großen Stil von Verbrechersyndikaten über die Grenze geschmuggelt wird, ist höchst selten.

- Ich sage es ja, als Rigger lebst du eigentlich viel sicherer. Deine Materialbeschaffung führt dich selten in Konflikt mit dem Gesetz. Und du musst dich auch nicht mit dem Russen oder Italiener von gegenüber einigen und stehst dann auf deren Watchlist.
- Russenrigger
- Das funktioniert aber nur so lange, wie du an deine Waffenhalterung keine Waffen montierst. Deine Donnerbüchse, die aus dem Dach rausklappt und für Tod und Verwüstung sorgt, stammt dann

nämlich doch wieder aus den gleichen Schattenkanälen wie jede andere Waffe auch.

- Zwieblblotz

## BOLIDEN OHNE RIGGER

Zweite Möglichkeit: Ihr habt keinen Rigger, weil ihr selbst auf der Straße oder in der Luft totale Hengste (oder Adler) seid. Allerdings habt ihr schon Probleme mit der Technik, sobald sich auch nur eure Tankklappe verhakt.

In diesem Fall braucht ihr einen guten Schrauberkontakt. Für Bodenfahrzeuge kommt ihr dafür kaum am Rhein-Ruhr-Megaplex vorbei. Klar haben auch Berlin oder Hamburg einige gute und höchst illegale Mechaniker. Aber wenn ihr die gesamte Bandbreite auskosten und wirklich den neuesten heißen Scheiß verwenden wollt, geht in den RRP. Dank der dortigen Autoduellstszene hat man einen Höchstgrad an Praxiserfahrung. Außerdem sitzt man im Hinterhof des größten Fahrzeugherstellers des ganzen Landes, wenn nicht der ganzen verfluchten Welt, und kommt dadurch an erstaunlich interessante Prototypen heran.

- Man ist zudem auch auf dem Laufenden, was die Gegner gerade so an neuem Equipment verbauen. Wenn die GridLink-Sicherung erhöht wird oder es irgendwelche neuen Smart-Abtaster zur Au-





toidentifizierung gibt: Die ersten Gegenmaßnahmen dazu stammen sicher aus dem RRP.

◆ Ruhrork

Für Wasserfahrzeuge müsst ihr in den Norden. Zwar gibt es im Spreewald eine kleine Community für Wasserfahrzeuge, und auch Pomorya und die Ostseeküste haben einige echte Koryphäen in der Schiffsmodifikation zu bieten. Aber die eigentlichen Gurus sitzen in den Nordfriesischen Hebriden zwischen Itzehoe und Dänemark. Dort findet ihr alles, was das Herz begehrt, und gegen das richtige Geld hilft man euch bei allen Problemen.

- ◆ Vieles von der Ware, die man euch dann einbaut, ist allerdings erst vor Kurzem aus anderen Wassergefährten ausgebaut worden. Gegen den Willen des Vorbesitzers.
- ◆ Wattegel
- ◆ Manche der Modder wollen gar kein Geld. Das sind alles Piraten, und die brauchen für manchen Job auf See hin und wieder Fachkräfte oder Feuerschutz-Verstärkung. Eine Hand wäscht die andere.
- ◆ Labskaus
- ◆ ... mit Nordseewasser. Tolles Bild. Und übrigens: Die meisten dieser Leute sitzen auf irgendwelchen Inseln ohne Brücken. Ihr braucht also schon ein nordseetaugliches Fahrzeug, um zu dem hinzukommen, der euer Fahrzeug nordseetauglich macht. Problem erkannt?
- ◆ Russenrigger

Bei Luftfahrzeugen müsst ihr euch selbst umhören. Für Hubschrauber und Flugzeuge gibt es keinen Hotspot in der Szene, nur einzelne Fachkräfte, die über sehr spezielle Kanäle ihre Ausrüstung beziehen. Meistens ist das Zeug frisch beim Hersteller gestohlen.

## DIE RICHTIG HEISSE WARE

Klar gibt es auch Fahrzeuge, für die ihr echte Schieber braucht: Militärzeug nämlich. Und auch manchen Hubschrauber oder Zeppelin gibt es nicht einfach so beim nächsten Gebrauchtwagenhändler. Zivile Luftfahrzeuge bekommt ihr trotzdem mit der richtigen Lizenz direkt vom Hersteller. Es dauert nur etwas länger, um sie dann „unsichtbar“ zu machen und zu anonymisieren.

Wollt ihr illegal beschaffte Ware, dann müsst ihr in Osteuropa schauen oder einen wirklich guten Schieber ha-

ben. Oder Runnerfreunde, die bei ihren Runs gerne mal ein wenig Equipment mitgehen lassen.

- ◆ Wenn der Hubschrauber schon auf dem Dach steht, warum sollte man ihn für die Flucht nicht einfach mitnehmen? Bei solchen Aktionen solltet ihr nur sehr schnell die Transponderchips und alles andere aus dem Gefährt ausbauen, was senden, funken oder telefonieren kann. Und einen Ort an der Hand haben, wo ihr einen Hubschrauber umlackieren könnt.
- ◆ König

Braucht ihr militärische Hardware, dann werdet ihr wohl osteuropäische Kanäle anzapfen müssen - und das bedeutet Straßennomaden oder Vory - oder selbst tätig werden müssen. Ganz ehrlich, ich bin ja der Meinung, wenn man für einen Run einen Schwebepanzer zu brauchen glaubt, dann stimmt doch schon im Fundament des Plans irgendwas nicht. Aber gut. Wenn ihr so was braucht, klaut euch einen. Und überlegt vorher, wo ihr ihn versteckt.

## DROHNEN

Drohnen sind prinzipiell kleine Fahrzeuge. Und daher gilt fast alles oben Gesagte genauso hier. Mit ein paar Ausnahmen und Ergänzungen: Spionagedrohnen werden tatsächlich gedealt. Die gibt es meistens dort, wo ihr auch eure Waffen findet. Irgendwie scheinen die kleinen Dinger eher als Runnerequipment angesehen zu werden und sind daher zumindest in den Schatten besser verfügbar als Vektorschubdrohnen.

Richtige bewaffnete Drohnen fallen irgendwo vom Laster oder werden von erfahrenen Riggern oder Hackern gekapert. Kein Scheiß, es gibt Runner, die sich darauf spezialisiert haben, die Fuhrparks der Konzernsicherheit zu plündern! Es könnte also sein, dass ihr mit einer Steel Lynx irgendwo einbrecht, wo diese vor ein paar Wochen selbst noch Streife gefahren ist. Andere militärische Drohnen bekommt ihr dort, wo ihr auch schwere Waffen erhaltet: Meist sind das die Grauen Wölfe oder irgendeine Vory-Bande, die sich darauf verlegt hat, so was über dunkle Kanäle ins Land zu schmuggeln. Hier trifft ihr viel öfter auf taufrische Konzernware als bei anderem Material.

- ◆ Denkt daran, dass solche Drohnen frisch vom Fließband noch kalibriert werden müssen und einige Einstellungen ab Werk noch gar nicht besitzen. Kaufen, auspacken und losfliegen funktioniert nur in den seltensten Fällen.
- ◆ Russenrigger







## BMW SLEIPNIR

### GELÄNDETRIKE

Das BMW 3XT ist nicht das einzige Produkt des Münchner Fahrzeugherstellers, das sich gezielt an unsere großen Mitmetamenschen richtet (das ‚T‘ steht für Troll, das ‚X‘ für Offroad). Das Besondere ist jedoch, dass es sich für jeden Metatyp eignet: Alle entscheidenden Teile, wie Griffe, Sitz und Pedale, lassen sich über eine unglaubliche Bandbreite von Settings stufenlos verstellen. So wird aus einem ursprünglich für Trolle konzipierten Fun-Trike schnell ein echt fettes Teil für Orks, Elfen, Menschen oder „Andere“. Hintergrund der Entwicklung ist die aus dem Extremsport kommende Lust der Konsumenten an optisch brachialen, extrem robusten und vor allem riesigen Maschinen. Big is best. In der Riggerszene ist das 3XT außer bei den großen Jungs auch zunehmend bei Combatbikern und Schmuiggeln beliebt. Auch als Zugmaschine von Wohnwagen wurde es schon gesehen.

**Ähnliche Modelle:** Evo Tribike, Honda Hephaistos  
**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 2, Geländeaufhängung, Metamenschen-Anpassung

- ✦ Unter „Sleipnir“ finde ich in der Suche immer nur einen VW Bus?
- ✦ Servo
- ✦ Jup, das ist der eingetragene Name von VW. BMW hingegen liebt seine Kombi-Namen aus Buchstaben und Zahlen: Die BMW-Namen sind daher „Straßennamen“, die sich nach irgendeinem reißerischen Artikel oder auch der Werbekampagne entwickeln. Siehe „Mjölnir“, wo sich im Spot der Fahrer in Thor verwandelt und mit dem Hammer alle Radarkontrollen zerfetzt. Na ja, und wo ein Mjölnir, da ein Sleipnir. Dumm für VW-Vermarkter.
- ✦ Daisy Fix
- ✦ Das Trike wird auch gerne von Mächtgern-Gangern gefahren, die es dann in einem der erhältlichen Combatbike-Fan-Skins herumfahren.
- ✦ Russenrigger

### BMW SLEIPNIR

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
BMW Sleipnir	3/5	3	2	8	8	2	2	3	–	14.000 €

**Anmerkung:** Per AR lässt sich das 3XT mithilfe einer komplexen Handlung an den jeweiligen Metatyp der Person anpassen. Manuell bedarf es einer Ausgedehnten Probe auf Fahrzeugmechanik + Logik [Geistig] (3, 1 Minute).







## SHIAWASE MOTORS SHURIKEN

### RENNMOTORRAD

Die Shuriken von Shiawase Motors begeistert Motorradfreaks, Technikgeeks und Runner, die es eilig haben. Und das liegt vor allem am neuen CYCLONE-Antrieb: Nabelose Räder gibt es in Form übergroßer Hohlradsen oder mechanischer Orbitalräder schon länger. Die Shuriken hingegen verfügt über einen reibungsfreien elektromagnetischen Antrieb, der außer einem hochfrequenten Sirren kaum Geräusche produziert. Die CYCLONE-Technik basiert auf „Orbital Magnetic Levitation“, funktioniert also wie der Transrapid, nur dass die „Schiene“ eben das Rad ist. Die Shuriken geht ab wie Schmidts Katze und lässt viele andere Bikes schwer veraltet aussehen.

**Ähnliche Modelle:** Suzuki Phantasm Glide, Yamaha Kaburaya X

**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 2, GridLink, Gyrostabilisator

- ◆ Die Shuriken ist zwar schnell und leise, allerdings krankt sie an einigen Problemen. Klar merkt der Fahrer auf Grid den irren Energieverbrauch nicht, aber abseits davon und gerade im Gelände ist die Shuriken *null* zu gebrauchen. Außerdem hat sie Probleme bei starken Steigungen sowohl auf längeren Strecken als auch beim Anfahren. Zudem bekommt die Maschine Probleme im Winter (Vereisung der Kontakte), und wehe, es fliegt mal ein Kieselstein bei hohem Tempo in die Schiene.
- ◆ Servo
- ◆ Wir wollen zudem den Preis nicht vergessen. Der ist zwar in den letzten Jahren rapide gefallen. Trotzdem kann man immer noch einen Kleinlaster dafür kaufen. Die Shuriken ist ein reines Prestige-Produkt und wird wohl nur eine kleine Käuferschicht anziehen.
- ◆ Daisy Fix
- ◆ Zwerge?
- ◆ Ivan

## SHIAWASE MOTORS SHURIKEN

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Shiawase Shuriken	5/2	6	3	5	5	1	2	1	4	32.000 €

**Anmerkung:** Benötigt Spezialreifen (Verf.: 6, Preis: 300 €/Stück)





## BMW GAIA

### LIMOUSINE

Die aktuelle Inkarnation der 5er-Reihe von BMW verursacht in allen Foren Hasskrämpfe eingefleischter Baumkutschner: Eingeführt mit einer mehrere Millionen Euro teuren, voll auf Spiritualität und die Erdmutter Gaia abzielenden Kampagne - daher auch der Spitzname -, steht das „eco“ im Namen des gewohnt fetten 550 eigentlich gar nicht für Ökologie, sondern Ökonomie. Und die kann sich dank GridLink und eines sehr effizient arbeitenden Motors definitiv sehen lassen. Trotzdem oder gerade deswegen ist der BMW mit der auffälligen Frontleuchten-Doppelreihe in den Schatten umstritten: Das extrem mitteilungsbedürftige GridLink will ausgeschaltet, der etwas zu sehr auf Sparsamkeit gebürstete Motor mit Turbolader aufgepeppt werden. Dann aber steht dem Fahrer ein widerstandsfähiges Auto für sein Biz zur Verfügung,

das nicht umsonst als Aushängeschild deutscher Fahrzeugtechnik gilt.

**Ähnliche Modelle:** Chrysler-Nissan Jupiter, Honda Ghost

**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 2, Fahrgast-sicherheitssystem 2, Geringerer Verbrauch, GridLink, Innenausstattung (Mittelschicht)

- ❖ Das Fahrzeug ist in der Szene gerne gesehen, und man findet daher eine ganze Menge Modifikationen auf dem Schattenmarkt. Die Schrauber im RRP sind fast schon gelangweilt, wenn ihr mit so einem Gefährt ankommt und es aufmotzen lassen wollt. Dafür tauchen in den Schatten in letzter Zeit immer häufiger Prototypen für Verbesserungen auf.
- ❖ Ruhrork
- ❖ Das liegt daran, dass bald eine Sicherheitsversion des Gaia rauskommen soll und die Schattenszene im RRP sich gerne auf dem neuesten Stand hält.
- ❖ Servo

## BMW GAIA

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
BMW 550eco Gaia	4/3	4	2	11	8	2	2	4	-	35.000 €







## EMC CELINE

### MINIVAN

2069 hat die European Motor Company mehrere Nachfolgemodelle des Minivan Minerva herausgebracht. Besonders sticht aus dieser Reihe der sechssitzige Taxi-Van EMC Celine hervor. Der Celine ist, entsprechend seiner Zielsetzung, auf „Internationalem First-Class-Niveau“ luxuriös ausgestattet, verfügt über ein reichhaltiges Multimedia-Angebot und als Einziger seiner Klasse über ein kleines Bord-Bistro links neben der Fahrerkabine. Neben dem gebotenen Luxus schätzen Fahrgäste den hohen Sicherheitsstandard. Seit seiner Markteinführung wird der Celine in immer mehr Konzernklaven für Passagiere ab dem mittleren Management aufwärts eingesetzt, teilweise als Großraumtaxi, teilweise als Minibus für die gern gesehenen festen Fahrgemeinschaften zum kollektiven Arbeitsplatz. Außerhalb der Konzerne haben sich auch

einige VIP-Taxidienste und Personenschützer ein paar dieser Minivans zugelegt.

**Ähnliche Modelle:** Ares TransC, Toyota CityCruise

**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 2, ECM 2, Fahrgastsicherheitssystem 4, GridLink, Innenausstattung (Oberklasse), Innenkameras, Satellitenverbindung, Tarnpanzerung 3

- ◆ In der ADL wird der Celine hauptsächlich in den EMC- und Ford-Konzernklaven in Berlin-Köpenick, Bochum, Köln und Rüsselheim (Groß-F) eingesetzt. Darüber hinaus sieht man ihn auch in der Hamburger Sardinienstadt und im Dienste der AGC.
- ◆ Corpshark
- ◆ Seit das Fahrzeug so oft auf der Straße zu sehen ist und kaum mehr auffällt, haben auch illegal operierende Gruppen den Celine entdeckt – sowohl für bewaffnete Personentransporte als auch für innerstädtischen Warenschmuggel.
- ◆ Russenrigger

## EMC CELINE

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
EMC Celine	3/2	3	2	14	10	2	2	6	–	45.000 €





## EUROCAR ESCAPE

### GELÄNDE-WOHNMOBIL

Der Escape ist ein Fahrzeug für Naturburschen. Während andere Wohnmobile für den urbanen Dschungel oder die Landstraße konzipiert wurden, ist der Escape für Expeditionen in die Erwachte Natur gemacht. Dabei muss man allerdings nicht auf Komfort verzichten, denn die Designer bei Eurocar statteten das Wohnmobil mit allen möglichen Extras aus. Das Interieur ist exquisit und umfasst neben zwei Doppelbetten ein breites Multimediaangebot, ein Bad mit WC und Badewanne, eine Küche samt Essecke sowie ein überraschend geräumiges Wohnzimmer mit Sitzgruppe im Edellounge-Stil. Eine Satellitenverbindung garantiert den Kontakt zur Zivilisation, während 16 unabhängig voneinander ansteuerbare Räder dafür sorgen, dass man diese auch wieder sieht. In den Kommentaren der Escape-Voter wird zudem darauf hingewiesen, dass Eurocar auch eine Sonderserie anfertigt, in der die In-

nenausstattung durch ein wissenschaftliches Labor oder eine mobile Klinik mit reduzierter Wohn-/Schlaf-funktion ersetzt wurde. Dies macht den Escape auch für Forschungsreisen in den Dschungel oder den ganz und gar unheimlichen Schwarzwald attraktiv.

**Ähnliche Modelle:** GMC Overland, Nissan Country

**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 2, Drohnenhalterung (Klein), Geländeaufhängung, Innenausstattung (Oberschicht), Multifuel-Motor, Satellitenverbindung, Seilwinde (Standard), Solarzellen

- ◆ Wenn ihr einen Escape mit verdunkelten Scheiben in Schwarz oder sogar Tarnfarbe mitten in der Wildnis sehen solltet, solltet ihr euch gut überlegen, ob ihr wirklich anklopft. In Brandenburg stoßt ihr dann nämlich entweder auf eine illegale mobile Drogenküche oder auf einen waffenstarrenden Endzeitfanatiker. In Erwachter Wildnis dagegen labert euch nur ein Professor mit seinen Forschungstheorien das Cyberrohr ab.
- ◆ Russenrigger

## EUROCAR ESCAPE

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Eurocar Escape	3/4	3	1	16	12	2	3	8	-	185.000 €







## MERCEDES 250 CLASSIC

### KOMBILIMOUSINE

Das Zusammenschmelzen der Mittelschicht nicht nur in Deutschland hat Mercedes-Benz dazu bewogen, seine C- und E-Klasse neu auszurichten und zu einer Modellreihe zu verschmelzen. Das Ergebnis ist der Mercedes-Benz 250 Classic, ein in seiner Grundversion für den tradierten Mittelstand eben noch erschwinglicher Kombi mit Fokus auf Behaglichkeit und Sicherheit, dessen technische Ausstattung durch zahlreiche Extras bis zur Luxusklasse steigerbar ist. Highlight sind neben den vielen Ausstattungsoptionen die In-Drive-Services von Mercedes-Benz: Standardmäßig steht ein Monitoring Service zur Verfügung, der angerufen und um Unterstützung gebeten werden kann. Per Upgrades werden weitere Extras wie virtuelle Live-Begleitung oder ein Emergency Assist durch Zuschaltung eines Riggers angeboten. Auch stehen zahlreiche Roamingverträge zur Verfügung, die Mercedes-Benz mit einer Reihe lokaler Polizei-, Mechaniker-, Stauliefer- und Sicherheitsdienstleister geschlos-

sen hat, um jederzeit eine bevorzugte Unterstützung garantieren zu können. Hier ist für jeden Geldbeutel und Besorgtheitsgrad etwas dabei.

**Ähnliche Modelle:** Ford Imago, Chrysler-Nissan Sentra

**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 2, Fahrgast-sicherheitssystem 1, Lebenserhaltungssystem 1

- ◆ „Classic“ ist die Reihe höchstens von außen. Mercedes-Benz hat sein Innendesign konsequent darauf umgestellt, dass heutzutage kaum noch jemand selbst zum Steuer greift: Möchte man selbst fahren, steht dafür ein in der Mittelkonsole versenkbarer Joystick zur Verfügung, und natürlich sind die Frontsitze um 180 Grad drehbar für Familienfahrten, rollende Meetings oder auch Besorgungsfahrten des Autobutlers.
- ◆ Ouzo
- ◆ Ein klassisches Cockpit mit Steuerrad und Instrumenten ist als Nostalgie-Extra für weitere 3.000 Euro verfügbar. Den 250 Classic gibt es übrigens nicht nur als Kombi, sondern auch als Limousine, Coupé und mit Langheck.
- ◆ Russenrigger

## MERCEDES 250 CLASSIC

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Mercedes 250 C.	4/3	3	2	11	7	2	2	5	-	28.000 €





## MERCEDES CLICK

### SPORTWAGEN

Mercedes hat mit dem CLK 170 T („Click“ im Marketing-Sprech, mit Ausrufezeichen) ein Stück Hardware geschaffen, das sich nicht nur unter Luxuskid-Protzern einiger Beliebtheit erfreut. Der Click ist als Einstiegsauto für die heranwachsende hormongedopte Zukunftsriege der Konzernelite gedacht und bietet viel Style und Leistung für erstaunlich schmales Geld. Möglich macht dies die extrem gewichtsarme Leichtcoupé-Bauweise in Verbindung mit einem kräftigen und reaktionsfreudigen Motor, der den Click gerade im Stadtverkehr mit seinen kurzen Beschleunigungswegen rasant von Null auf Nimm mich bringt. Eine verbesserte Entertainmentkonsole mit vorinstallierten Games und Musiktiteln, eine Außenlackierung mit Dynamic Color Change (DCC) und das vollflächig versenkbare Open-Sky-Dach - all dies macht den Click zu einem angesagten Prestigeflitzer. Die hervorragenden Fahreigenschaften wissen auch Straßenprofis - Dragster

und Drifter, Duellisten und auf schnelles Wegkommen angewiesene Rigger - zu schätzen. Eine in mehrerlei Hinsicht „große“ Innovation des Click ist das vollflexible Innenraumkonzept, dessen Sitzsegmente sich nahezu grenzenlos an alle Situationen anpassen. Wissen nicht nur Schmalspurcasanovas die Verwandlung in eine Liegewiese zu schätzen, sind Trolle geradezu überwältigt von den Anpassungsoptionen für nicht nur einen, sondern gleich zwei übergroße Insassen.

**Ähnliche Modelle:** Evo Esprit, Mini Rainbow-Edition  
**Standardausstattung:** Metamenschen-Anpassung.

- ◆ Tja, was soll man dazu noch sagen. Unauffällig im Straßenbild der besseren Zonen, ein Versteck auf Rädern mit allen Annehmlichkeiten plus Beschleunigungswerte, bei denen die Bullen alt aussehen. Da bisse platt.
- ◆ Servo
- ◆ Ja, es passen zwei Trolle rein. Aber sie müssen sich sehr lieb haben.
- ◆ Ouzo

## MERCEDES CLICK

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Mercedes Click	4/3	5	3	10	5	1	2	4	-	24.000 €

**Anmerkung:** Mit dem DCC-System kann die Farbe zwischen insgesamt vier Grundmustern verstellt werden.







## MERCEDES PALADIN

### LUXUSLIMOUSINE

Die Großraumlimousine R400 UE („Ultimate Edition“) ist das neue Flaggschiff von Mercedes. Daimler-Benz hat viel Geld und Know-how in sein neuestes R-Klasse-Modell gesteckt. Elektronische Ausstattung, Onboard-Entertainment, vollvariable Innenausstattung mit Tropenholz und Echtleder sowie Sensorpaket und Pilotenprogramm sind ohnegleichen. Der Straßenname „Paladin“ ist allerdings der hervorragenden Panzerung zu verdanken, der die mehrere Tonnen schwere Luxuskutsche insbesondere bei älteren Execs, Politikern und Diktatoren sowie natürlich bei Stars und Sternchen beliebt macht. Definitiv das Wunschauto für jeden, der schützenswerte Lebendfracht zu bewegen hat.

**Ähnliche Modelle:** BMW Grizzly, Opel Uranus

**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 2, ECM 2, Fahrgastsicherheitssystem 2, Innenausstattung (Luxus), Riggerinterface, Tarnpanzerung 4

- ◆ Mit Nightsky, President und den Stretchvarianten von BMW ist der Markt für Nobel-Limos bereits gut aufgeteilt. Dass Mercedes platzhirscht und neue Begehrlichkeiten schafft, passt den Wettbewerbern überhaupt nicht. Außerdem sind viele Kunden Superreiche aus Russland und dem Nahen Osten.
- ◆ Russenrigger
- ◆ Auch in Berlin fahren ein paar von diesen Schlachtschiffen umher und transportieren hohe Herrschaften von A nach B. Und im Innenraum gibt es Kaviar und Wodka. Habe ich dich nicht schon mit so was rumfahren sehen, Russky?
- ◆ Daisy Fix
- ◆ Es geht dich einen Scheiß an, wen ich wo hinfahre. Außer du willst selbst Passagier werden, dann hast du meine Nummer!
- ◆ Russenrigger

## MERCEDES PALADIN

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Mercedes Paladin	5/3	4	2	16	14	3	4	8	–	260.000 €







## NORDSEEWERKE THETIS

### HOVERCRAFT

Der Hamburger ÖPNV nutzt auf seinen Wasserstraßen gerne Hovercrafts: Die Thetis ist eine Transport-Fähre, die für ihre fleet-, kanal- und grachtengerechte Größe eine beachtliche Zahl Passagiere mitnehmen kann. Bei der Inneneinrichtung orientiert man sich weniger an der sparsamen Konkurrenz, sondern entschied sich für bescheidenen Luxus. Die Sitze sind vernünftig gepolstert, es gibt kleine Tische für das Essen und die Getränke aus den Bistromaten, und auch an Metamenschenkomfort wurde gedacht. Außerdem verfügt die Thetis-Fähre über ein integriertes Onboard-Entertainmentsystem, das neben Nachrichten und Infotainment natürlich jede Menge Werbung verbreitet. Diese Annehmlichkeiten wurden alle von Proteus oder einer seiner Tochterfirmen hergestellt und vermitteln so den Proteus-Lifestyle.

**Ähnliche Modelle:** Evo Aquaglider, Mostrans Danzig

**Standardausstattung:** Innenausstattung (Mittelklasse), Innenkameras, Partielle Metamenschen-Anpassung (Trollabteil), Solarzellen

- Proteus hatte in den Fähren einen eigenen Kommunikationskanal, der allerdings mit der Abschottung von Teilen des Konzerns im Kielwasser der KFS-Krise vorerst abgeschaltet wurde. Das gesamte Infotainment-Programm ist mittlerweile bei der DeMe-Ko gelandet, die es mit ihren unterschiedlichen Programmen speist.
- Wattegel
- Die Thetis findet sich auch im Duisburger Hafen, was für uns Runner spannend ist. Sie fällt nicht sonderlich auf, lässt sich gut manövrieren und ist damit für Schattenoperationen geeignet. Die Frage ist nur, wo parkt man das Ding, wenn man es mal nicht mehr braucht?
- Ruhrork

## NORDSEEWERKE THETIS

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Thetis	2/2	3	1	18	10	4	3	50	14	80.000 €







## CATERPILLAR OMNIWINDER

### BAUFAHRZEUG

Jeder Runner braucht hin und wieder mal eine Baumaschine. Und wer noch keine gebraucht hat, hat noch kein vernünftiges Tarn- oder Rammgefährt benötigt. Eine besonders eindrucksvolle Baumaschine ist der Omniwinder von Caterpillar. Das Besondere an diesem Fahrzeug ist sein omnidirektionaler Antrieb. Seine speziellen Mecanum-Räder bestehen nochmals aus Walzen, deren individuelle Anordnung dem Omniwinder eine einzigartige Beweglichkeit erlaubt: Er kann auf der Stelle drehen, seitwärts fahren oder sogar schräg geradeaus oder rückwärts fahren. Eine weitere Stärke des Wunderfahrzeugs ist seine Modulbauweise, durch die zum Beispiel der Planierschild innerhalb kurzer Zeit durch Baggerschaufel, Schlagbohrer, Schweißgerät, Bohraufsatz, Kran oder jeden anderen Bauaufsatz von Caterpillar ersetzt werden kann.

**Ähnliche Modelle:** EMC Quest, Krupp Automotive Allzweck

**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 1, Fahrgast-sicherheitsystem 4, Geländeaufhängung, Multifuel-Motor, Spezielles Gerät (Planierschild, Omnidirektionaler Antrieb)

- ◆ Der Omniwinder ist ADL-weit verbreitet, man findet ihn auf fast jeder größeren Baustelle. Er ist leicht zu stehlen und universell einsetzbar. Du brauchst eine Straßensperre? Oder ein Loch in der Betonwand eines Hauses? Nimm den Omniwinder. Außerdem ist er einfach modifizierbar.
- ◆ Russenrigger
- ◆ Was will man an dem Ding noch modifizieren?
- ◆ Ivan
- ◆ Du glaubst gar nicht, was für große Waffen der Omniwinder tragen kann. Und wie viele.
- ◆ Russenrigger

## CATERPILLAR OMNIWINDER

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Caterpillar Omni.	2/2	3	1	20	16	3	3	3	16	235.000 €

**Anmerkung:** Benötigt Spezialreifen (2.000 €/Stück).







## EMC 2073 CATCHER

### STREIFENWAGEN

Als man Ende der 60er Jahre daranging, eine neue Generation von Fahrzeugen für polizeiliche Aufgaben zu kreieren, waren die Vorgaben für den Bereich „Patrouille und Straßen-Dienst“ recht einfach: geringe Kosten, hohe Modularität, hohe Geschwindigkeit, ausreichende Panzerung und unauffälliges Äußeres.

Der 2073 Catcher gewann die Ausschreibung durch Siege in vier der fünf Kategorien. Aufbauend auf dem Fahrgestell des EMC 2072 vereint er die geringen Kosten einer etablierten Serienfertigung mit dem fast biederen und unauffälligen Aussehen eines Familienautos. Das Fahrgestell wurde entsprechend verstärkt und verfügt über einen Motor, der jedem Sportwagen zur Ehre reichen würde. Aufgrund der Erfahrungen mit dem Honda 3240 und dem Persecutor SE wurden verschiedene Versionen entwickelt, die sowohl in den Bankenvierteln europäischer Großstädte als auch den weniger zivilisier-

ten Vororten von Rhein-Ruhr Verwendung finden. Durch angepasste Module kann ein 2073er schnell von einem Patrouillen-Fahrzeug zu einem Sicherheits-Begleiter im Konvoi umgerüstet werden. So sind die Catcher gerade bei Sicherheitsfirmen beliebt, die mittlere bis große Fahrzeugflotten unterhalten und ihren Kunden eine breite Palette anbieten wollen. Dabei wurden Einbußen hingenommen, sodass die Fahrzeuge in den gängigen Versionen nur über eine mittlere Panzerung und leichte Bewaffnung verfügen.

**Ähnliche Modelle:** Ford Hunter, BMW Leopard

**Standardausrüstung:** Diebstahlsicherung 2, Fahrgast-sicherheitssystem 2, je eine Standard-Waffenhalterung (intern, fest montiert, ferngesteuert) vorne und hinten

- Diese Karren sind echt schnell und wendig. Wenn du eine am Arsch kleben hast, solltest du entweder einen guten Plan oder eine große Kanone im Kofferraum haben.
- Russenrigger

## EMC 2073 CATCHER

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
EMC 2073 Catcher	5/4	5	3	12	8	4	3	4	12E	56.000 €







## VW FREYA

### RETTUNGSWAGEN

Irgendwann kommt sicher der Tag, an dem jeder Runner auf einen Rettungswagen angewiesen ist. Da sich nicht jeder von euch die Platinmitgliedschaft beim BuMoNA leisten kann, wird sich wohl kein bewaffnetes Rettungsteam zu euch durchschlagen. In solchen und „normalen“ Notfällen (wenn ihr euch nur in die Finger geschnitten habt, der Blinddarm raus muss oder man das Köpfchen schon sehen kann) wird ein ganz normaler Rettungswagen losgeschickt, der euch ins nächstgelegene Krankenhaus bringt. Der in der ADL dafür am meisten verwendete Typ ist der VW Freya. Er verfügt über eine Evac-Einheit, um einen Patienten zu stabilisieren, allerdings nicht über eine Medidrohone, wie sie etwa DocWagon- oder BuMoNA-Rettungswagen für Not-OPs direkt im Fahrzeug haben. Der Freya verfügt jedoch über Sicherheitssysteme, um Patienten vor weiteren Blessuren durch Fahrzeugschäden zu beschützen. Außerdem ist er ziemlich schnell und verfügt über eine erhöhte Reichweite.

**Ähnliche Modelle:** BMW Storch, Dodge Zebra

**Standardausstattung:** Fahrgastsicherheitssystem 2, Valkyrie-Modul

- Der Freya ist mehr auf Geschwindigkeit als auf Panzerung ausgelegt. Vergleicht man den Wagen etwa mit dem BuMoNA-Pendant, ist er, was Kugelsicherheit angeht, deutlich unterlegen. Für Berlin deshalb meines Erachtens total ungeeignet.
- Russenrigger
- Er wird von Notarztdiensten, Medizinkonzernen und Rettungsorganisationen wie dem Roten Kreuz, den Blue Angels, dem Anarchistischen Schwarzen Kreuz, der Norddeutschen Seenot-Rettungsgesellschaft und den Barmherzigen Schwestern der DKK eingesetzt.
- Anne Archiste
- Und von Runnern, die schnell von A nach B wollen und darauf bauen, dass Otto Normallohnklave Platz macht, wenn man mit Blaulicht über die Kreuzung heizt. Kleines Geheimnis: Machen sie nicht. Einer der Hauptgründe gescheiterter Runs sind Blaulichtkollisionen während der Flucht.
- König

## VW FREYA

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
VW Freya	3/3	4	3	14	8	3	2	3	10	38.000 €







## KAMOW KA-226 SERGEJ

### MEHRZWECKHUBSCHRAUBER

Pläne, die Handlungsoptionen des Schattenteams durch Zugriff auf ein eigenes Luftfahrzeug zu erweitern, scheitern meist am Budget: Selbst vermeintlich preiswerte Teamlifts wie Ventura oder Dragon bleiben mit Anschaffungspreisen ab 350.000 Euro in aller Regel unerreichbar. Eine Alternative bietet der Mehrzweckhubschrauber Ka-226 des russischen Herstellers Kamow, der nach einer beinahe 100-jährigen Welterfolgsgeschichte auch aus dem deutschen Luftraum nicht mehr wegzudenken ist. Der Ka-226 besticht durch einfachste Ausstattung, eine bedingt durch die lange Fertigungsgeschichte hervorragende Verfügbarkeit von Ersatzteilen und ein hohes Maß an Anpassungsfähigkeit für verschiedenste Einsatzarten und -orte. Wie der optisch deutlich elegantere Ka-60 Kasatka ist der Ka-226 eine Bestie, die dem Piloten absolut nichts schenkt - und vor allem keine Hilfe. Trotz vieler Modernisierungen bleiben Cockpit und Steuerung auch

in der neuesten Version extrem untertechnisiert, sodass für eine Betriebserlaubnis in der Stadt unter Umständen Auflagen zur Aufrüstung des Pilotensystems gelten können. Neben der Standardversion mit sechs Sitzen plus großem Frachtraum existieren auch Passagiervarianten für bis zu 20 Reisende, Feuerwehrvarianten mit Abwurf-tank, Polizeiversionen für den Einsatz in der dritten Welt, Krankentransporte und vieles mehr.

**Ähnliche Modelle:** Ares Dragon, Hughes Stallion

**Standardausstattung:** Multifuel-Motor (beide), Seilwinde (einfach) (nur Ka-226)

- ♦ Pah. Autopilot. Wer sein Können nicht nur vom Chip zieht, findet in Sergej allzeit einen zuverlässigen Freund.
- ♦ Tolstoi
  
- ♦ Aber immer!
- ♦ Russenrigger
  
- ♦ Klappe, Sergej.
- ♦ Tolstoi

### KAMOW KA-SERIE

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Kamow Ka-226 Sergej	2	3	3	16	6	1	1	6	10	225.000 €
Kamow Ka-60 Kasatka	3	4	3	14	6	2	2	6	12	300.000 €







## AIRBUS A140

### KIPPFLÜGLER

Dieser Kippflügeltransporter von Airbus ist der größere Bruder des A120. Beide sind für den innerstädtischen Individualverkehr konzipiert worden. Da er etwas größer als der A120 ist, braucht der A140 einen etwas größeren Stellplatz, kann dafür allerdings mehr Personen transportieren und ist aufgrund der höheren Motorleistung auch deutlich schneller. Außerdem ist die Innenausstattung komfortabler als bei so manchem Konkurrenten. Der A140 ist in vielen europäischen Metropolen anzutreffen und wird vor allem von Managern, Besserverdienern und VIPs verwendet, um Staus und Gefahren am Boden zu entgehen. In der Regel sind solche Flugreisen auch sicher (Boden-Luft-Raketen findet man ja nicht so einfach beim Aufräumen unterm Sofa), weshalb es nur wenige zusätzliche Sicherheitsmaßnahmen gibt.

**Ähnliche Modelle:** Ares Skyrider, Dornier X40

**Standardausstattung:** Diebstahlsicherung 4, Innenausstattung (Mittelklasse), Innenkameras, Lebenserhaltungssystem 1, Zusätzliche Ein-/Ausstiege

- Die Firma HiFlyer hier im Ruhrplex besitzt etliche A120 und A140. Letztere werden als 6er-Lufttaxi eingesetzt und erfreuen sich großer Beliebtheit. Die packen ihre Aircabs allerdings mit weit mehr Überwachungselektronik voll, als mir lieb ist. Otto Normallohnklave interessiert das natürlich weniger.
- Servo
- Airbus hat auch einige Sonderanfertigungen machen lassen. Diese besitzen deutlich bessere Panzerung und verfügen über einen eingebauten Geschützturm. Auch die Innenausstattung ist exklusiver. Diese A140 *advance* wurden vor allem an VIP-Taxiunternehmen, Medienkonzerne und Banken ausgeliefert. Auch einige A- und AA-Konzerne haben Bestellungen aufgegeben.
- Galore
- Nach einem tragischen Ereignis mit der Kippflügelautomatik und Zeppelinmaterial, das nicht kippflügelrotorsicher war, sind die A140 vom Stuttgarter Nachthimmel wieder verschwunden. Zumindest in der Nähe der Wolkenstadt.
- Zwieblbloodz

### AIRBUS A140

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Airbus A140	4	5	4	18	12	4	4	8	12	420.000 €





## CARGOLIFTER INDUSTRIES CL-180

### FRACHTLUFTSCHIFF

Wisst ihr noch, als nach dem Crash 2.0 bekannt wurde, dass Proteus sowohl Luftschiffbau Zeppelin übernahm als auch einen Exklusivvertrag mit dem Logistikriesen Mærsk abschloss? Kurz darauf konnte man in den Wirtschaftsnews von einer neuen Luftschifffirma hören, die mit viel Elan ankündigte, sich dieser neuen Konkurrenz zu stellen. Diese Firma ist Cargolifter Industries, und während einer Matrixrecherche stießen wir auf eine Story von einer anderen Firma fast gleichen Namens, die zu Beginn des Jahrtausends in Konkurs ging. Die neue Firma hat deren Luftschiffprojekt wieder herausgekratzt, überarbeitet und zur Serienreife gebracht. Der CL-180 besitzt eine enorme Reichweite und eine im Vergleich zu seiner Konkurrenz beträchtliche Geschwindigkeit. Er hat eine Tragkapazität von 180 Tonnen, wobei seine Besonderheit darin liegt, dass er über einen Lastenkrane verfügt, mit dem er seine Fracht aus 100 Meter Höhe absetzen

beziehungsweise aufnehmen kann. Zusätzlich ist er mit einem Baukran ausgestattet. Dadurch kann er zum Beispiel beim Arkologiebau mitwirken, zumal ein Zeppelin deutlich mobiler ist als ein stationärer Kran.

**Ähnliche Modelle:** Evo North, Zeppelin 301LT

**Standardausstattung:** Solarzellen, Spezielles Gerät (Lastkran, Baukran)

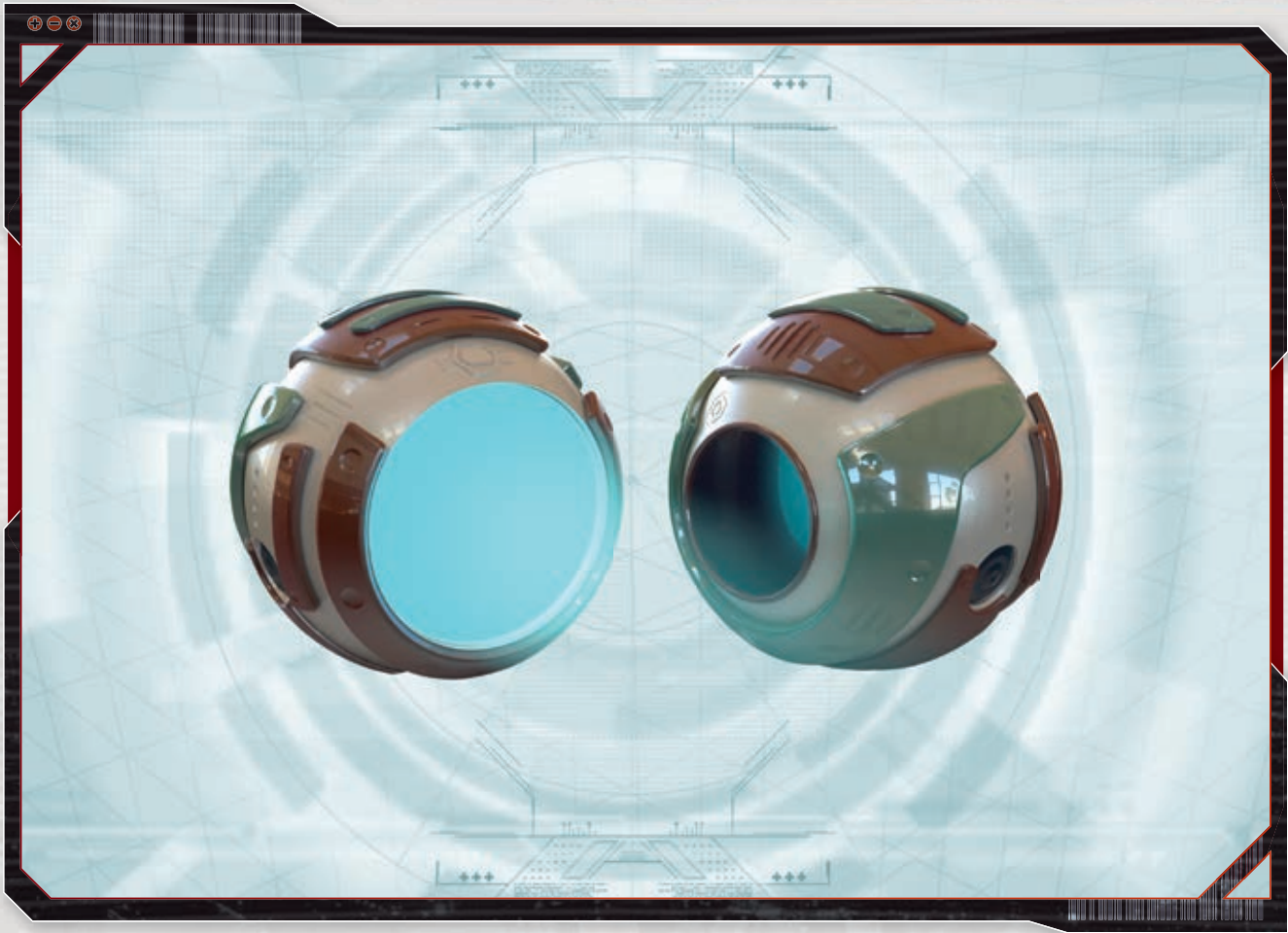
- ◆ CLI ist übrigens ein Joint Venture von ESUS (60 %), Regulus (20 %), Wuxing (10 %) und Aérospatiale (10 %). Bis vor einigen Jahren hielt Lusiada noch den Wuxing-Anteil, aber die Chinesen brauchten anscheinend Luftschiffe – jetzt fliegen einige über den neuen Bauprojekten des Megakons in Hamburg. CLI besitzt zurzeit Werfthallen nahe Nürnberg, Maastricht und Toulouse.
- ◆ Corpshark
- ◆ Das ist noch nicht alles. Sowohl Saeder-Krupp als auch die AG Chemie sollen kleinere Flotten besitzen, mit denen sie ihren Atommüll und Chemiedreck in der SOX abladen können. Nicht auszudenken, was passieren würde, sollte mal eines dieser Luftschiffe abgeschossen werden.
- ◆ Wattegel

## CARGOLIFTER INDUSTRIES CL-180

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
CL-180	4	2	2	12	12	4	4	4	12	82.000 €







## JENA ROBOTNIK PILALUX

### KUGELDROHNE (MINIDROHNE)

Die Pilalux ist etwas größer als ihre Vorlage, das Flying Eye von Horizon. Dafür besitzt sie aber ein stärkeres, gerichtetes und wiederverwendbares Flash-Pack. Zudem kann die Drohne zwar nicht fliegen, dafür aber sehr schnell und gut manövrierbar rollen - und zwar auch gängige Baumaterialien hinauf und an Decken entlang. Möglich wird dies durch das von Jena Robotnik patentierte Gecko-Raupen-Band: ein ausfahrbarer Streifen von mehr als 80 Mikrobeinchen, der sich wie der Laufapparat eines Tausendfüßlers bewegen kann. Damit ist es auch möglich, die Pilalux in Zimmerecken „rollen“ zu lassen und sie als mobilen Scheinwerfer zu nutzen. Besonders Einsatzteams verwenden die Pilalux häufig zur Aufklärung und späteren Tatortsicherung.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** -

**Standardausstattung:** Flash-Pack, Geckofüße, Suchscheinwerfer

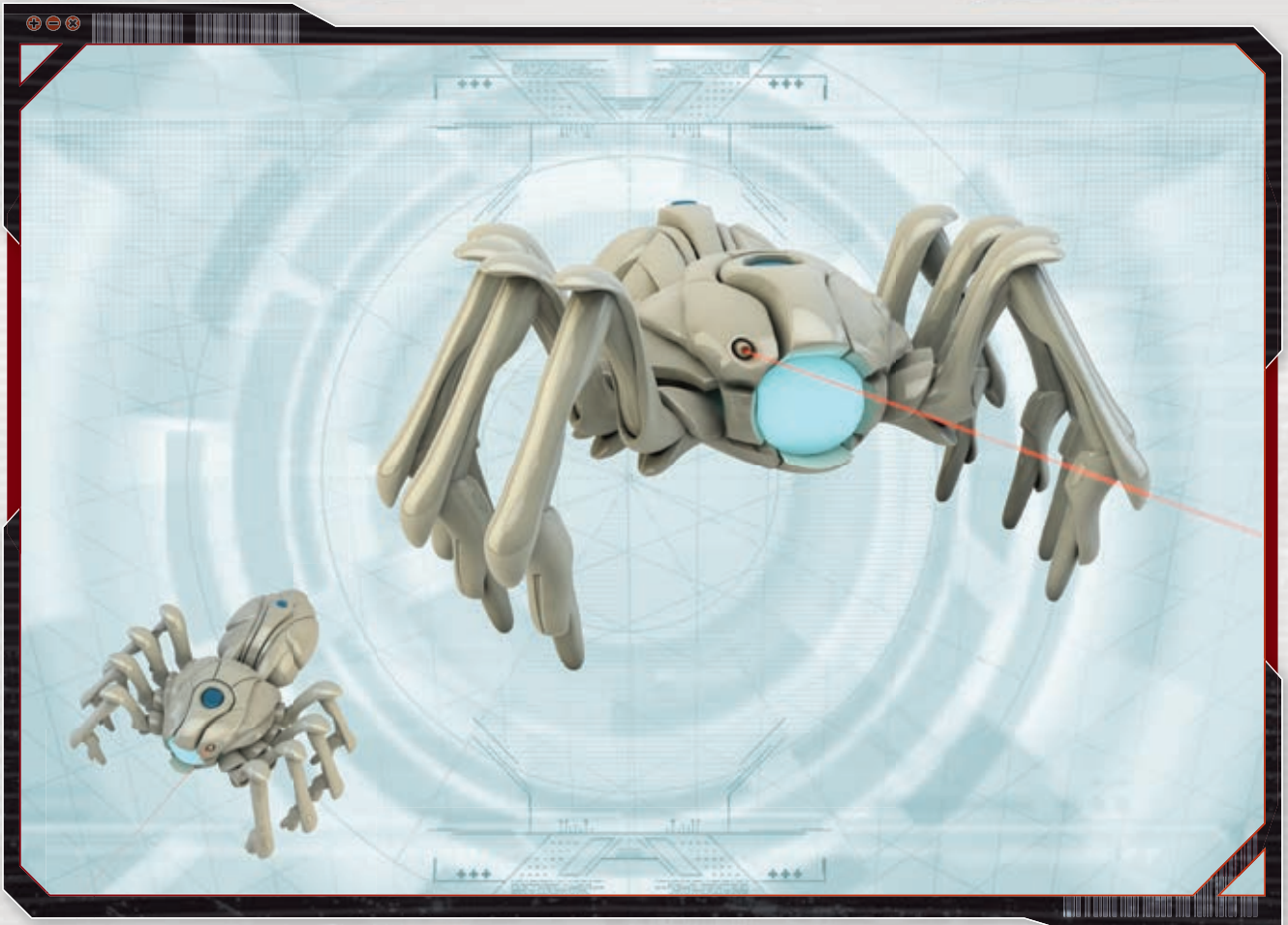
- Die Pilalux kommt zwar nicht so gut durch schweres Gelände wie die Flying Eye, dafür ist sie aber meiner Meinung nach vielseitiger verwendbar. Eine fliegende Kugel fällt in Gebäuden mehr auf als ein kleiner rollender Ball, vor allem, wenn du ihn noch mit Chamäleonfarbe überziehst. Außerdem ist die Pilalux leiser.
- Labskaus
- Heimlich vier davon in die Raumwinkel eines Dealerverstecks lenken und dann Flash-Pack-Party. Danach sind die Opfer meist blind wie Maulwürfe und schießen sich im besten Fall noch gegenseitig im Sperrfeuer ab.
- Ruhrork
- Technik hin oder her, das Ding ist und bleibt ein leuchtender Tennisball.
- Russenrigger

## JENA ROBOTNIK PILALUX

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Pilalux	4	2B	1	1(0)	0	2	3	10	5.500 €







## JENA ROBOTNIK TEGENARIA

### SPIONAGEDROHNE (MINIDROHNE)

Was die MCT Fly-Spy in der Luft ist, ist die Tegenaria von Jena Robotnik für die Observation in Gebäuden. Die Mini-Drohne ist mit verschiedenen adhäsiven Systemen ausgerüstet: Sie kann ihre Beine magnetisieren, um in Lüftungskanälen schneller voranzukommen, oder die Beine statisch aufladen, um an Plastik-Abdeckungen und abgehangenen Decken einen Vorteil zu erlangen. Für groben Untergrund verfügt sie zusätzlich noch über ausfahrbare Haken an den Füßen. Ihr optisches System kann das sichtbare Spektrum sowie UV und IR wahrnehmen. Zusammen mit dem hochsensiblen Mikrophon macht dies die Tegenaria zu einem der beliebtesten Werkzeuge von Sicherheitsfirmen und Geheimdiensten gleichermaßen.

Die Variante „Araneus“ verfügt zusätzlich über einen Laser, der nicht nur die natürlichen Fressfeinde von Spin-

nen verscheucht, sondern auch zur Sabotage empfindlicher Elektronik oder zur optischen Datenübertragung mit einer Reichweite von 100 Metern ausreicht.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Läufer gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Renraku Arac, Horizon Roach

**Standardausstattung:** Geckofüße, Realistisches Aussehen 1

- ◆ Beim Drachen, so heißt es, nutzen sie die Biester auch zur Überwachung eigener Mitarbeiter. Also seid vorsichtig, wenn ihr bei S-K aufs Klo geht.
- ◆ König
- ◆ Ein wirklich hübsches Gerät, aber eine Fly-Spy ist mir einfach lieber. Die kann nicht nur fliegen, sie erzeugt auch bei manchen Metamenschen nicht sofort kreischende Geräusche, wenn sie doch jemand im Augenwinkel wahrnimmt.
- ◆ Labskaus

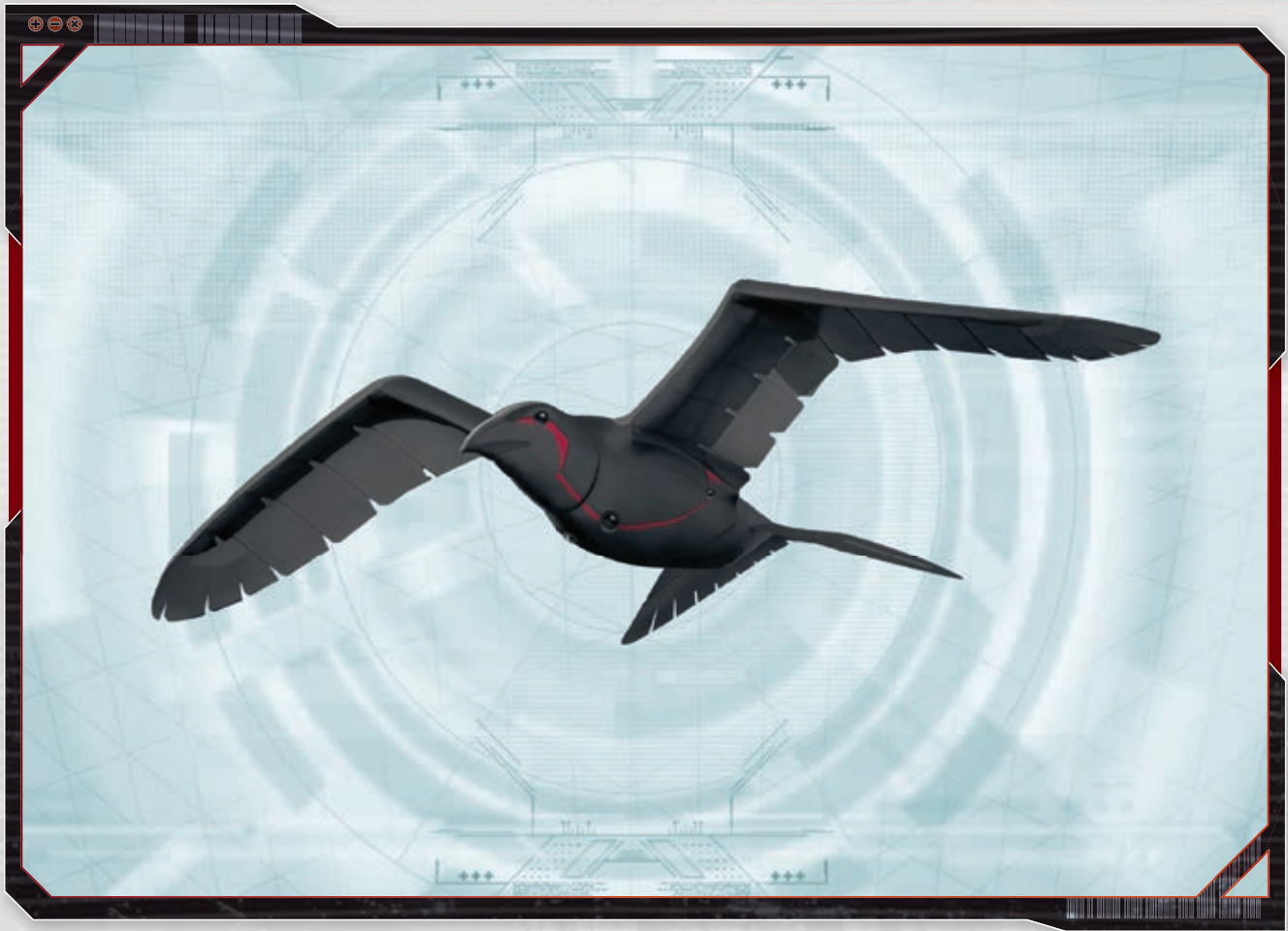
## JENA ROBOTNIK TEGENARIA

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Tegenaria	4	1B	1	1(0)	0	2	3	8	3.000 €

**Anmerkung:** Die Jena Araneus hat die gleichen Werte wie die Tegenaria, verfügt aber zusätzlich über einen kleinen Arbeitslaser (Verf. 12, Preis: 5.000 €).







## MESSERSCHMITT-KAWASAKI HUGIN

### ÜBERWACHUNGSDROHNE (KLEINE DROHNE)

Diese nach einem der Raben Odins benannte Flugdrohne ist etwa so groß wie eine Krähe und kann am Himmel fliegend auch leicht für eine solche gehalten werden. Die Drohne wurde ursprünglich als DemiGOD-Alternative zur nur für GOD verfügbaren Renraku Dove entwickelt und wird inzwischen als Trägersystem für eine große Bandbreite von Aufgaben vermarktet. Stressgeplagte Berufsrigger nutzen sie, um einfach entspannt wie ein Vogel durch die Lüfte zu gleiten. Naturfotografen schätzen ihre herausragenden optischen Sensoren und die Stabilität im Flug, Reporter verwenden sie als schnell einsetzbare Flycam, der BGS hat einige zur Grenzüberwachung im Einsatz, und ein Kurierdienst im RRP benutzt sie umlackiert in weiß als Brieftaube zur Überbringung handschriftlicher Liebesbriefe oder versiegelter Umschläge mit drin-

genden Datenchips für Mitarbeiter im Home Office, deren Inhalt man nicht der Matrix anvertrauen will.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Renraku Dove

**Standardausstattung:** -

- ◆ Preiswert, unauffällig, und selbst wenn sie als Drohne erkannt wird, gibt sie niemandem Grund zum Alarm. Ich wünschte, mehr Firmen würden solche Tools für uns herstellen.
- ◆ Flitter
- ◆ Ich habe für einen Job die superrealistisch wirkende Munin-Variante im Einsatz gehabt und bin noch immer völlig begeistert. Allerdings rate ich dazu, die Kopf-Brust-Bauch-Partie lichtgrau zu färben, damit die Drohne nach einer gewöhnlichen Nebelkrähe aussieht – SO schwarz, samtig und gesund wie ab Werk sieht in Deutschland kein Rabe aus.
- ◆ Botox
- ◆ Ich will Möwen!
- ◆ Wattegel

## MESSERSCHMITT-KAWASAKI HUGIN

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
M-K Hugin	4	2R	1	2(2)	0	2	2	8	1.500 €

**Anmerkung:** Das baugleiche Modell „Munin“ verfügt über Realistisches Aussehen 4 und kostet 8.500 €.







## MESSERSCHMITT-KAWASAKI LIBELLE

### WACHDROHNE (KLEINE DROHNE)

Diese Rotordrohne ist mit eingeklappten Rotoren groß genug, um bequem in einen Kofferraum zu passen. Ausgestattet mit einer umfassenden Sensoren-Suite und drei unabhängig voneinander ansteuerbaren Rotoren bietet die Drohne herausragende Überwachungsfunktionalität und Beweglichkeit. Ein Paar separat erhältlicher, leichter Waffenhalterungen verwandelt die Drohne mit wenigen Handgriffen in eine hochpotente Wach- und Schutzdrohne, deren Effektivität durch weitere Extras wie Zielerfassung und Smartfunktion noch deutlich erweitert werden kann. In ihrer zivilen Konfiguration ist die Drohne außer bei Sicherheitsdienstleistungen auch bei Medienproduktionsfirmen als fliegende Kamera sehr beliebt.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Horizon CamFly, Renraku Martin

**Standardausstattung:** Schnellmontage

- ◆ Drei Rotoren schlucken natürlich einiges an Treibstoff. Dennoch sticht die Libelle, was Manövrierfähigkeit und Flugdauer angeht, motormäßig vergleichbare Drohnen wie die Pelican oder Kourier klar aus.
- ◆ Daisy Fix
- ◆ Die Wendigkeit und Präzision der Drohne kommt erst dann richtig zum Tragen, wenn du sie mit Waffenhalterung verwendest. Die nämlich ist starr nach vorne ausgerichtet und erfordert bei jedem Zielvorgang eine sofortige und feine Positionskorrektur.
- ◆ Zwieblbloodz
- ◆ Hab gehört, die Schwarzen Sheriffs experimentieren mit einer Libelle, die eine Halterung zum Abwurf von drei Mikrodrohnen besitzt. Die sollen dann mit der neuen Krupp Robotics Bombardier-1 ausgestattet werden, einer Variante der Cobra-9, die sich aber lediglich kontrolliert fallenlassen kann und sich auf dem Dach eines Fluchtfahrzeugs magnetisch anheftet.
- ◆ Botox

## MESSERSCHMITT-KAWASAKI LIBELLE

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
M-K Libelle	5	2R	1	2(1)	1	3	4	8	4.500 €







## RUHRMETALL SKARABÄUS

### VERFOLGUNGSDROHNE (KLEINE DROHNE)

Der Skarabäus von Ruhrmetall ist ein echtes Multitalent und findet seit seiner Einführung im letzten Herbst raschen Absatz bei Sicherheits- und Polizeidiensten. In etwa so groß wie ein Koffer und extrem wendig durch sein kompaktes Einraddesign, kann der Skarabäus sowohl zur Perimeter- und Enklavensicherung als auch innerhalb barrierefreier Gebäude eingesetzt werden. In seiner Wachfunktion agiert der Skarabäus als autonom operierende, mobile Sicherheitskamera, die auch Begleitung entlang dunkler und einsamer Wege anbietet. In Alarmfunktion versetzt, identifiziert sie gesuchte Personen und verfolgt sie, um sie an der Flucht zu hindern. Durch ihren leistungsfähigen Antrieb kann sie sogar Fluchtfahrzeuge verfolgen. Verschiedene Polizeidienstleister experimentieren aktuell damit, den Skarabäus im gesamten Vertragsgebiet in gesicherten Drohngaragen in Bereitschaft zu halten, um im Verfolgungsfall schnell

einen ganzen Schwarm der schlaun Jäger auf die Straße zu bringen.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Esprit Industries Ch4sr, BMW Concept-Q

**Standardausstattung:** Kleine Waffenhalterung; Auto-softs: Smartsoft, Zielerfassung [montierte Waffe] 3

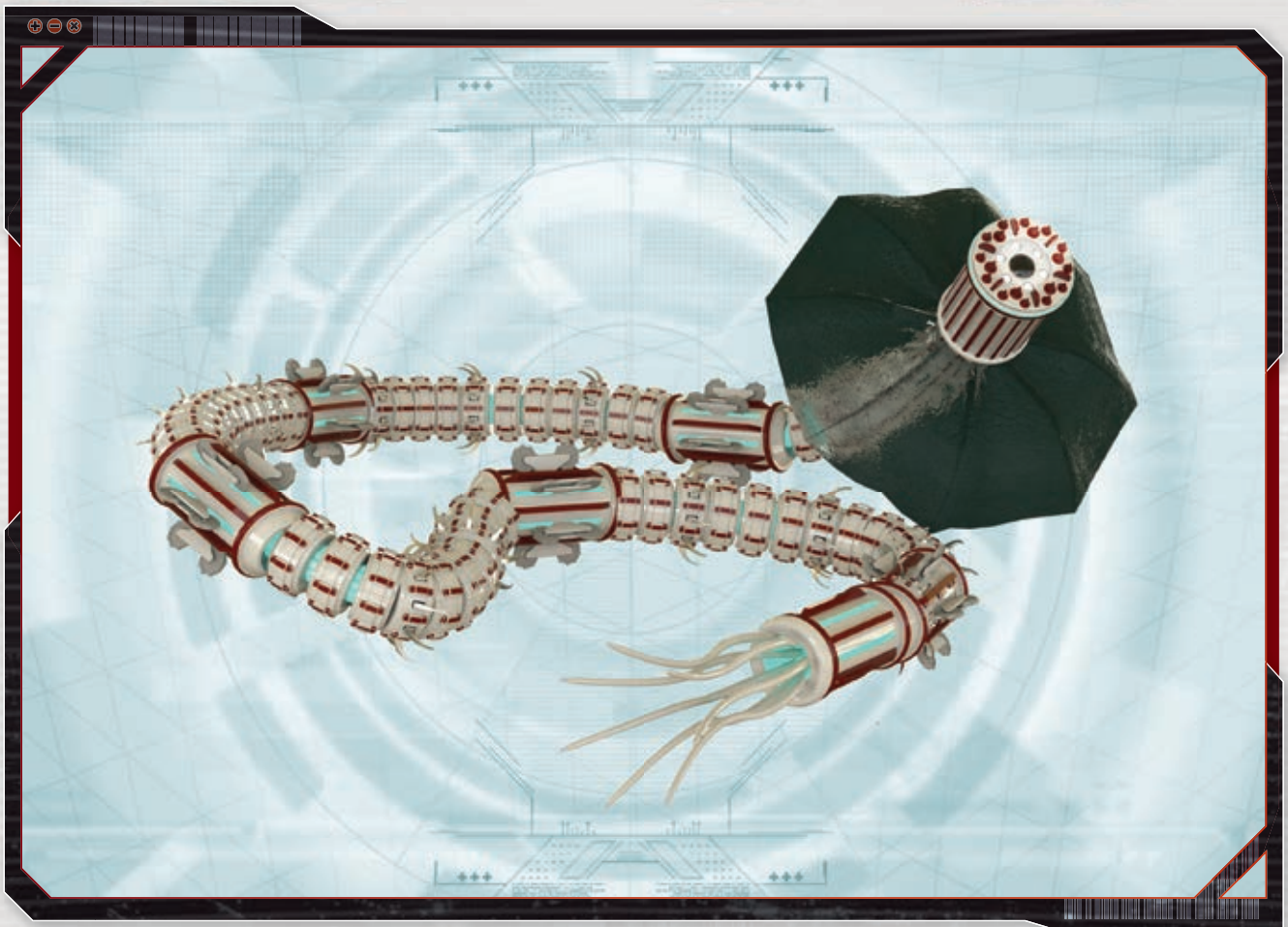
- ◆ Die Standardbestückung besteht aus einer schweren Pistole, die meist mit Schocker- oder Gelmunition geladen ist. Ich habe aber auch schon modifizierte Drohnen mit Granatwerfer gesehen, die im fließenden Verkehr ein Auto abgeschossen haben – Assassindrohnen mal unsubstil.
- ◆ Russenrigger
- ◆ In Logistikzentren nutzen die Skarabäusdrohnen gerne das im Boden verbaute GridLink-System, um sich untereinander zu koordinieren und die Bereichsabdeckung zu optimieren.
- ◆ Karel

## RUHRMETALL SKARABÄUS

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
RM Skarabäus	4/2	4B	2	3(1)	6	3	2	12E	9.500 €







## SCHIEBEL ROBOTIC CRU5T MARK II

### KANALDROHNE (KLEINE DROHNE)

Mit der CRU5T Mark II liefert Schiebel Robotic einen würdigen Nachfolger für den Dauerbrenner unter den autonomen Kanalwartungsdrohnen. Egal ob Trinkwasserleitungen, Abwasserrohre oder andere technische Versorgungsschächte mit einem Mindestdurchmesser von 104 Millimetern, die CRU5T Mark II lokalisiert selbstständig Defekte und beseitigt effektiv Verstopfungen und Fremdkörper. Der neu entwickelte Bohrkopf arbeitet sich auch durch hartnäckigste Ablagerungen und Verunreinigungen. Neben dem Kriechgang sorgt der Spreizkragen aus extrem robustem Carbonpolyplast für einen schnellen Vorschub. Er füllt nicht nur Rohrdurchmesser bis 300 Millimeter zuverlässig aus, sondern passt sich

auch Schächten mit rechteckigem Querschnitt perfekt an. Die CRU5T Mark II ist voll schwimm- und tauchfähig bis zu einer Tiefe von 15 Metern und speziell an die herausfordernden Bedingungen in Abwasserkanälen angepasst. Ausfahrbare Widerhaken an den Gliedern fixieren die Drohne bei Bedarf. Mit der patentierten Haftungs-technologie ist die Drohne in der Lage, Steigungen von bis zu 90 Grad zu überwinden.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Exotisches Fahrzeug (Schiebel Robotic CRU5T Mark II) gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Festo Sewer Snake, Saeder-Krupp Pipeliner RX

**Standardausstattung:** Geckofüße, Suchscheinwerfer

- ♦ Nicht nur gut, um damit Rohre zu verstopfen, damit man als Klempner durchgelassen wird. Sie eignet sich auch, um in gut überwachte Anlagen zu kommen und die Toiletten abzuhören. Nichts geht über Interna aus dem Scheißhaus.
- ♦ König

### SCHIEBEL ROBOTIC CRU5T MARK II

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
CRU5T Mark II	3	1B/1W	1	2(0)	2	2	4	10	9.500 €

**Anmerkung:** Der Bohrkopf kann mit einer Geschwindigkeit von einem halben Meter pro Stunde durch Barrieren vordringen, die maximal Panzerungsstufe 8 haben. Die CRU5T Mark II wird behandelt, als ob sie das Upgrade Amphibisch 2 hätte, was hier allerdings keine UP verbraucht. Mit aufgespreiztem Kragen und entsprechendem Druck in der Leitung erhöht sich die Geschwindigkeit auf 2W, die Beschleunigung auf 3. Das Sensor-Array der CRU5T Mark II verfügt über eine Kamera mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht sowie über Ultraschallsensoren.







## KRUPP MINION

### STRASSENREINIGUNGSDROHNE (MITTLERE DROHNE)

„Die Krupp-Minion-Straßendrohne bereinigt alle Probleme, egal ob Wirbelstürme, Karneval oder Cityball. Die räumt auf.“ So machte Mitte der 60er Jahre Krupp Automotive Werbung für seine neue, automatisierte Kehrmachine. Und seitdem bevölkern Hunderte dieser orange-silbernen Roboter die Innenstädte. Getreu ihren Programmen kehren sie ihre Routen und beseitigen Laub, Kaugummis und überfahrene Tiere. Die Front-Verkleidung kann gegen modulare Werkzeugarme ausgetauscht werden, was es der Drohne ermöglicht, umgefallene Bäume zu zerlegen und zu beseitigen. Über Funk sind die Maschinen ans Lenksystem für Busse und Stadtdrohnen angeschlossen und erhalten so ihre Routen und Updates auf Stadtpläne und Verkehrsprobleme. Einige Versionen – besonders in den Innenstädten und Verkaufszentren – tragen auch Werbeflächen an den Seiten. Das Chassis besteht aus einer robusten Stahl-Keramik, und auch die Verkleidungen im oberen Bereich verfügen ein paar Schläge

oder Treffer aus einer Automatik. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Renraku Wash-a-Way, MCT Cleanup  
**Standardausstattung:** Suchscheinwerfer

- ◆ Früher wurden die Drohnen noch von Arbeitern begleitet, weshalb die hinten alle ein Materialfach haben ... der perfekte tote Briefkasten.
- ◆ Ivan
- ◆ Ich bin mir nicht ganz sicher, ob ein wegfahrender Briefkasten so eine sinnreiche Angelegenheit ist.
- ◆ Tolstoi
- ◆ Die rollende Basis für Observationen: Rundum-Kamera-System, Sensoren für Wärme, Feinstaub und andere Aspekte des Stadtklimas ... und recht einfach zu hacken.
- ◆ Snow-WT
- ◆ Oder ihr kauft euch eins der Dinger und modifiziert sie. Nichts erfreut die Konzernsicherheit mehr, als wenn sie plötzlich von zwei Straßenkehrdrohnen ins Kreuzfeuer genommen wird.
- ◆ Russenrigger

### KRUPP MINION

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Krupp Minion	3	2B	1	4(4)	6	3	3	8	5.000 €







## MESSERSCHMITT-KAWASAKI HEUSCHRECKE 2

### WACHDROHNE (MITTLERE DROHNE)

Die Größe manches Hafens-, Firmen- oder Wohngeländes macht es unmöglich, nach Auslösen eines Alarms rasch Einsatzkräfte an den Ort des Geschehens zu bringen. Für all diese Situationen ist die Heuschrecken-Serie von S-Ks Tochter Messerschmitt-Kawasaki vorgesehen: Während das Verstärkungsteam noch auf dem Weg ist, schießt diese etwa motorradgroße VTOL-Drohne aus ihrer gesicherten Halterung und fliegt im Eiltempo zum Einsatzort. Mehrere im Gelände verteilte Einzelhangars garantieren, dass immer eine Drohne in der Nähe ist. Später eintreffende Heuschrecken bauen umgehend einen zweiten oder sogar dritten Perimeter auf, um Fluchtbewegungen zu melden. Fliehende können im Nahumfeld verfolgt, in Richtung der Einsatzkräfte getrieben oder direkt gestellt werden.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Renraku LEBD-2, Shiawase Keisatsu  
**Standardausstattung:** Standard-Waffenhalterung; Autosofts: Smartsoft, Zielerfassung 5

- ◆ Das Heuschrecke 2 ist eine technische Weiterentwicklung der alten Heuschrecke, eine höhere Reichweite hat sie aber nicht. M-K opfert bewusst Tankkapazität, um die Drohne so leicht, schnell und wendig wie möglich zu machen.
- ◆ Tolstoi
- ◆ Die fest im Boden verschraubten Hangarboxen werden oft erst durch den Alarm physisch entsperrt. Das soll gewährleisten, dass die Heuschrecken nicht bereits im Vorfeld gekapert und gegen die Security eingesetzt werden.
- ◆ .rez
- ◆ Apropos kapern: Heuschrecken werden gerne zur Abwehr von Piraten genutzt; eben das ideale Tool zur Nahbereichsverteidigung.
- ◆ Wattegel

## MESSERSCHMITT-KAWASAKI HEUSCHRECKE 2

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Heuschrecke 2	4	3R	2	5(2)	6	3	4	10E	12.000 €







## RUHRMETALL MURMILLO

### AUFSTANDBEKÄMPFUNGSDROHNE (MITTLERE DROHNE)

Diese wuchtige, brusthohe Kettendrohne wurde speziell für die Aufstandsbekämpfung und für den Einsatz bei Großveranstaltungen wie Fußballspielen und Konzerten entwickelt. Neben ihrer Hauptfunktion als fahrbare Absperrung und mobile Deckung für Einsatzkräfte verfügt sie über eine Waffenhalterung sowie ein in den Torso integriertes Flash-Pack, um aggressive Gruppen auf Abstand zu halten. Gerne wird die Murmillo auch zum Schutz anderer Einsatzfahrzeuge wie dem Ruhrmetall SSP2 Skorpion eingesetzt, die gerne die Aufmerksamkeit und Gewalt der Protestierenden auf sich ziehen.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Shiawase Domaru, Ares Walking Wall

**Standardausstattung:** Flash-Pack (200 Ladungen), 2 Schutzschilde, Standard-Waffenhalterung

- ◆ Der mobilste Riot Shield ist ein Bulle mit einem Riot Shield.
- ◆ Roter Oktober
- ◆ Der Effekt des Murmillo wird wahrscheinlich eher im Kopf sein: Da steht ein fetter Klotz Metall neben dir, hinter dem du dich verkriechen kannst – zum Beispiel um jemanden zu verarzten –, und der wird nicht wegrennen, wenn der brüllende Mob plötzlich losstürmt.
- ◆ Ivan
- ◆ Während die Polizeikette marschiert, fungieren Murmillos dazwischen als Schrittgeber und Antreiber: Klar, wenn die Maschinen links und rechts von dir vorrücken, hast du den Befehl, Linie zu halten. Fliegende Steine konzentrieren sich auf die Murmillos, machen diesen aber nichts aus. Und taucht irgendwo ein Mollwerfer auf, wird er geblendet und mit Reizgas eingedeckt.
- ◆ Aufheben
- ◆ Der Murmillo ist dumm wie eine Dose dicke Bohnen und auf Kommandos angewiesen. Diese nimmt er vom Einsatzstand, aber auch verbal von befugten Polizisten entgegen.
- ◆ Tolstoi

## RUHRMETALL MURMILLO

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Ruhrmetall Murmillo	3	1B	1	5(0)	12	2	1	10E	8.000 €

**Anmerkung:** Die Drohne bzw. ihre ausgeklappten Schutzschilde bieten Gute Deckung (SR5, S.191) für bis zu vier Personen, die die Handlung In Deckung Gehen (SR5, S. 167) durchführen.





## SIEMENS FWD SCREAMER

### RETTUNGSDROHNE (MITTLERE DROHNE)

Wenn Minuten über und Leben und Tod entscheiden, kommt die FWD Screamer von Siemens zum Einsatz. Kaum größer als eine handelsübliche Getränkekiste, sucht diese kugelförmige Rotordrohne einzeln oder im Verbund nach Verunglückten, sowohl im offenen Gelände als auch im Inneren von Gebäuden. Das feuerfeste Gehäuse widersteht Temperaturen bis 400 °C und hält kurzzeitig selbst Rauchgasentzündungen bis 1000 °C stand. Der revolutionäre Schallkranz ermöglicht der Drohne die sichere Passage durch brennende Gebäudeteile. Mit der Frontkanone können einzelne Brandherde über mehrere Meter hinweg zielgerichtet mit Schallwellen gelöscht werden. Die Kraft konzentrierter Schallimpulse aus nächster Nähe reicht aus, um gängige Barrieren

wie Türen oder Möbel aus dem Weg zu räumen. Die FWD Screamer ist mit Kameras, Infrarot- sowie Ultraschallsensoren ausgestattet, um Personen in Not aufzuspüren und bis zum Eintreffen der Rettungskräfte beschützen zu können. Die erweiterte Sensorphalanx mit Geigerzähler und Geruchssensor versorgt die Einsatzleitstelle in Echtzeit mit Informationen und warnt so vor möglichen Gefahren. Eine integrierte Gegensprechanlage erlaubt eine Zweiwegekommunikation, um Ersthelfer oder Opfer vor Ort bis zum Eintreffen der Rettungskräfte fachgerecht anleiten zu können. Die Einsatzzeit der Drohne beträgt je nach Verwendung der Schallkanone zwischen 45 und 120 Minuten.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** -

**Standardausstattung:** Schallkanone (fest verbaut), Suchscheinwerfer; Autosofts: Exotische Waffe (Schallkanone) 3

## SIEMENS FWD SCREAMER

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Siemens Screamer	4	1R	2	3(0)	6	3	4	10E	11.000 €

**Anmerkung:** Als Waffe gegen Personen eingesetzt, wird die vorne in die Drohne eingebaute Schallkanone wie das Ares Screech Schallgewehr (s. Kreuzfeuer, S. 26) behandelt. Jeder Schuss senkt die Einsatzzeit um 5 Minuten. Bei einem Abstand von einem halben Meter können mit der Schallkanone Barrieren bis zu einer Struktur von 8 (Verstärktes Material) zerstört werden. Das Sensor-Array der Screamer verfügt über eine Kamera mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht sowie über Ultraschallsensoren, einen Geigerzähler und einen Geruchsscanner.







## MESSERSCHMITT-KAWASAKI JAGDHUND

### VERFOLGUNGSDROHNE (GROSSE DROHNE)

In den Augen von Spöttern ist der M-K Jagdhund eine „Motorraddrohne mit Stützrädern“. Justizsünder, die schon mal das „Vergnügen“ hatten, von einer Jagdhund-Drohne verfolgt zu werden, können darüber wohl weniger lachen: Die Drohne verfügt über einen überraschend leistungsstarken Motor plus die passende Elektronik und eine entsprechende „Stoppwirkung“, die durch die Wahl der Bewaffnung an die Gefahrenlage des überwachten Streckenabschnitts angepasst wird. Die Standardbestückung umfasst zwei Waffenhalterungen.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** MCT Crash, Renraku Renegade

**Standardausstattung:** Große Waffenhalterung, Kleine Waffenhalterung; Autosofts: Clear sight 3, Zielerfassung [montierte Waffen] 3

- ◆ Die meisten Polizeivarianten verfügen über mittelschwere Geschütze. Bis vor Kurzem hatte der Jagdhund auch noch Sperrbandwerfer serienmäßig an Bord, aber die haben zu viel Kollateralschaden auf den Straßen erzeugt und sind fast nie zum Einsatz gekommen.
- ◆ Russenrigger
- ◆ Im RRP sind die Jagdhunde deutlich besser gepanzert und sogar mit Granatwerfern ausgestattet. Sie werden gerne eingesetzt, wenn wieder Duellisten nachts auf der Straße auftauchen. Bei direkten Kämpfen werden dann wenigstens keine Polizisten gegrillt. Dafür haben die Autoduellisten mittlerweile eigene Listen, wer wie viele Jagdhunde erwischt hat.
- ◆ Ruhrork

## MESSERSCHMITT-KAWASAKI JAGDHUND

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
M-K Jagdhund	5	4B	3	6(0)	10	3	3	12E	30.000 €







## MESSERSCHMITT-KAWASAKI JAGDSCHRECKE

### ABFANGDROHNE (GROSSE DROHNE)

Längst umfassen exterritoriale Gebiete nicht mehr nur einzelne Gebäude, Fabrikzentren oder den typischen Forschungscampus. Weil die Großkonzerne zunehmend Enklaven, Bezirke und ganze Städte zu beschützen haben, ändern sich die Anforderungsprofile an die Bewach- und Erschießgesellschaften der Konzerne radikal. Dabei steigt der Bedarf nach schnellen Flugdrohnen, um in kürzester Reaktionszeit vor Ort oder Nachbarort sein zu können. Während viele Modelle allein der Überwachung dienen oder sich - wie das Rapid-Response-Modell „Heuschrecke“ derselben Modellreihe aus dem Hause S-K - nur für einen begrenzten Bereich eignen, dient die Jagdschrecke von S-K-Tochter Messerschmitt-Kawasaki der Langstreckenverfolgung und Ausschaltung von Zielen.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Renraku Milan, Ares Skymarshal

**Standardausstattung:** ECM 3, Größerer Munitionsvorrat (Zweiter Behälter), Riesige Waffenhalterung; Autosofts: Clearsight 4, Zielerfassung [montierte Waffe] 4

- ◆ S-K setzt die Drohne hauptsächlich zum Schutz seiner eigenen Besitzungen in Neu-Essen, Berlin, Stuttgart, München, Linz, Zürich und Warschau ein. Dabei dient sie vor allem auch der Verfolgung und Neutralisierung flüchtender Fahrzeuge.
- ◆ Corpshark
- ◆ Es ist ein erhebendes Gefühl, wenn plötzlich eines dieser kleingewichtigen Monster in deinem Rückspiegel auftaucht und hinter dir herfaucht. Animiert zum gesteigerten Fluchtverhalten und setzt Boden-Luft-Raketen auf die Weihnachtswunschliste.
- ◆ König

## MESSERSCHMITT-KAWASAKI JAGDSCHRECKE

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
M-K Jagdschrecke	5	4R	2	6(0)	8	3	3	10E	32.000 €







## MITSUHAMA FED-11

### ÜBERWACHUNGSDROHNE (GROSSE DROHNE)

Die „Floating Eye Drohne Serie 11“ wurde zur Unterstützung von Großraumüberwachungen entwickelt. Sie wird an wichtigen Knotenpunkten des Verkehrsnetzes eingesetzt, zum Beispiel über Autobahndreiecken. Die FED-11 kann je nach Sichtverhältnissen mehrere Hundert bis tausend Meter hoch schweben und trotzdem zielsicher flüchtige Fahrzeuge und - in beschränktem Umfang - auch verkehrsgefährdende Critter und Personen abseits der Autobahn aufspüren. Entsprechend der Philosophie von Mitsuhamas Automatonics besitzt das Floating Eye Biofeedbacksysteme, die das Steuern der Drohne für den Rigger noch echter machen.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Proteus Silbermöwe, Nissan SkyEye

**Standardausrüstung:** SkyGuide, Solarzellen, Suchscheinwerfer; Autosoft: ClearSight 5

- ◆ Eine FED am Himmel verheißt nichts Gutes, selbst wenn sie euch nicht gerade sucht. Mit ihrer Überwachungssensorik und der Systemauswertungssoftware des jeweiligen Riggers im Hintergrund könnt ihr bei Straftaten oder merkwürdigem Fahrverhalten ganz schnell ins Visier geraten. Und aus dem kommt man nur mit viel Mühe wieder heraus.
- ◆ Stout
- ◆ Ihr solltet eigentlich immer den Himmel im Auge behalten, egal was ihr macht. Aber Vorsicht, einige der FEDs sind mittlerweile mit Chamäleon-Lackierung an der Unterseite ausgestattet, sodass sie quasi überhaupt nicht mehr zu sehen sind. Dafür kann man sie aber relativ leicht vom Himmel holen.
- ◆ Servo

## MITSUHAMA FED-11

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Mitsuhamas FED-11	2	1R	1	4(3)	4	2	4	8	32.000 €







## RUHRMETALL WOLFSSPINNE 8V2

### WACHDROHNE (GROSSE DROHNE)

Das Konzept einer riesigen, bis an die Zähne bewaffneten Stahlspinne mit ausgeprägter Jägermentalität wurde lange als technische Spielerei belächelt. Zu groß war die Sorge vor Kollateralschäden oder einer feindlichen Übernahme durch Hacking, zu hoch waren auch die Anschaffungs- und Betriebskosten im Vergleich zu dem, was man mit mehr Sicherheitsleuten erreichen kann. Ruhrmetall hat viel Lehrgeld zahlen müssen, hielt aber an der Idee fest und präsentierte vor wenigen Wochen die neueste Weiterentwicklung unter der Typenbezeichnung 8V2, die die entscheidenden Neuerungen zusammenfasst: acht Beine (statt bisher fünf), ein höherer Fokus auf Verteidigung und die Neuausrichtung der Bewaffnung auf zwei schwere, das heißt größere Waffenhalterungen.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Läufer gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Renraku Tsuchigumo

**Standardausstattung:** Geckofüße, 2 Große Waffenhalterungen mit je 1 Vindicator Minigun; Autosofts: Smartsoft, Zielerfassung [Vindicator Minigun] 5

- ♦ Die Spinne ist jetzt nach allem, was man liest, wirklich diabolisch schlau. Hat jemand Näheres dazu?
- ♦ Russenrigger
- ♦ Ich bin aus anderen Gründen vor Kurzem in deren System rein und habe dabei Tonnen von „Trog of War“-Spieleaufzeichnungen und Datenreihen unzähliger virtueller Begegnungen gesehen. Offenbar hat Ruhrmetall eine extrem realitätsnahe Simulation der Wolfsspinne für den VR-Shooter erstellt und das Brain der Spinne endlos gegen Spieler antreten lassen.
- ♦ Tolstoi
- ♦ Einer ihrer neuen Tricks: Fünf Beine so nach vorne gruppieren, dass diese eine regelrechte Schutzwand bilden. Das schwächer gesicherte „Hinten“ (dass es dank Sensoren auf der Rückseite nicht wirklich gibt) drängt die Spinne dann an eine Wand.
- ♦ Karel

### RUHRMETALL WOLFSSPINNE 8V2

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
RM Wolfsspinne 8V2	5	1B	1	8(0)	14	4	4	16V	110.000 €

**Anmerkung:** Die Vindicator Miniguns sind Spezialanfertigungen für den Einbau in der Wolfsspinne. Durch ihre kompakte Bauweise brauchen sie nicht so große Waffenhalterungen wie normale Vindicators.







## MITSUHAMA HONSON

### RETTUNGSDROHNE (ANTHROPOMORPHE DROHNE)

Neben der Polizei sind es vor allem Rettungskräfte, die bei Autobahnunfällen schnell vor Ort sein müssen – eine Herausforderung, die aufgrund der vielen Autobahnkilometer und schrumpfender Etats für Feuerwehren immer schwerer zu bewältigen ist. Eine Alternative ist das Honson-Modell von MCT: humanoide Drohnen, die in gesicherten Einsatzboxen entlang von Autobahnen geparkt werden und über die nötigen Werkzeuge verfügen, um Unfallstellen zu sichern, Feuer zu löschen und Personen aus Wracks zu bergen. Außerdem kann die Honson-Drohne durch einen Automechaniker übernommen werden, um vor Ort Reparaturen durchzuführen, und besitzt zudem eine für Betäubungswaffen gedachte Waffenhalterung zur Festnahme von Straftätern ähnlich etwa der LEBD-1-Drohne.

Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Läufer gesteuert.

**Ähnliche Modelle:** Ares Watcher

**Standardausstattung:** Spezielles Gerät (Befreiungswerkzeug, Feuerlöscher, Handschellen), Tastsensoren, Mini-Waffenhalterung [Yamaha Pulsar mit 4 Taserpfeilen]; Autosofts: Erste Hilfe 3, Fahrzeugmechanik 3

- ◆ Die Informationen sind etwas veraltet. Die Einführung der Honson auf mehreren Testabschnitten war nicht sonderlich erfolgreich – es gab offenbar kleinere Unfälle, als Drohnen Fahrgäste aus parkenden Autos „gerettet“ haben.
- ◆ Cynic
- ◆ Daraufhin hat Mitsuhamas das Autobahn-Programm erst mal wieder auf Eis gelegt und die Drohnensoftware überarbeitet. Wobei die Honsons ja eigentlich von Controllern gesteuert werden – wie kann da so was passieren?
- ◆ Stout
- ◆ Ich habe da von einigen Runs der Konkurrenz gehört, bei denen man es auf der Autobahn so richtig hat krachen lassen. Aufträge, bei denen Kollateralschaden zur Erfolgsbedingung gehört, sind mir irgendwie am liebsten.
- ◆ Russenrigger

## MITSUHAMA HONSON

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Mitsuhamas Honson	3	2B	2	5(0)	6	3	3	10E	30.000 €





ENTER | DOWNLOAD  
Desktop Inside

# RA\*ZANNG

DAS UNTERGRUNDMAGAZIN DER DEUTSCHEN RIGGERSZENE

EXTRALOAD ZUM R\*Z VOTE  
DIE TOP10-FAVORITEN DER  
RA\*ZANNG-LESER

HIGHLIGHTS:  
DER NEUE BMW 5er  
DER ULTRAFLEXIBLE GLICK VON MERCEDES  
SPECIAL: DER BUS, DER DIE WELT VERÄNDERTE





# KÖRPERPOWER

## FRISCH AUS DEM LABOR

### GEPOSTET VON: LOHENGRIN

Deutschland ist nicht nur das Land der Autobauer, sondern auch vieler einflussreicher Ingenieure, die sich schon früh nach dem ersten Crash den Möglichkeiten der neuen Cyberwaretechnologie öffneten. Leider verkannten aber viele das Potenzial der neuen Technik, und so blieb in vielen Fällen die Förderung aus, weshalb andere Staaten an uns vorbeizogen. Nichtsdestotrotz haben sich im Laufe der Zeit einige bekannte Namen im Bereich der Körpermodifikation etablieren können.

### AG CHEMIE

Die AGC bietet - neben Saeder-Krupp - das wohl breitespektum an Körpermodifikationen an. Die erste Firma, die einem einfällt, wenn man an Cyberware denkt, ist **Zeiss-Audiotek Cybersystems**, das schon eine gefühlte Ewigkeit zur AG Chemie gehört. Von dort bekommt ihr all die wunderbaren Cyberaugen und -ohren. Etwas weniger bekannt dürfte **Darmstadt Bioptics** sein, das neben Augen-Cyberware auch entsprechende Bioware züchtet (und massiv Industriespionage betreibt). Weitere Bio- und Genware kommt von unserem Liebling **General Genetics Worldwide**, bei denen man eigentlich gar nicht wissen möchte, wie sie zu ihren Forschungsergebnissen gekommen sind - die Gerüchte reichen von Experimenten an Embryonen bis hin zu Menschenversuchen in den Slums von Kalkutta. Zum Schluss bleibt noch **BUT Heavy Industries**, das viel Standardcyberware (z. B. Gliedmaßen) produziert, sich aber auch auf industrielle Cyberware spezialisiert hat.

### CYBERDYNAMIX

Diese Ingolstädter Firma ist ein interessanter Fall. Noch gehört sie zu NeoNET beziehungsweise Transys-Neuronet, doch da sich der Mega inzwischen im freien

Fall befindet, ist man besorgt um die Zukunft und fürchtet eine feindliche Übernahme (oder freut sich darüber - je nachdem, wen man fragt). Ursprünglich war Cyberdynamix Teil des Eurotronic-Konsortiums und produzierte hauptsächlich Cyberdecks und Kommlinks. Nach der Übernahme durch Transys mischte man auch im Bereich Cyberware mit und produzierte vor allem Datenbuchsen, Headware und Talentleitungen. Neben dem Firmensitz in Ingolstadt und einer Zweigstelle in Nürnberg belegt die Firma zudem noch etliche Stockwerke in einer Arkologie in der SOX.

### PROTEUS

Als transhumanistischer Vorreiter steht der Konzern natürlich ganz oben auf der Liste der Produzenten und Forscher, die man mit Körpermodifikationen verbindet. Proteus ist vor allem im Bereich Gen- und Biotech aktiv, hat aber auch ein paar brandheiße Cyberwaremodelle auf Lager. Natürlich wird das Sortiment vor allem durch die aquatische Ausrichtung des Konzerns bestimmt, allerdings ist man auch in den Bereichen Designerbabys, pränatale Modifikation, Phänotypenanpassung, Symbionten und Gentherapien aktiv. Dabei ist es erstaunlich, dass Proteus' **Prodigy-Kliniken** auch drei Jahre nach der Abschottung der Offshoreanlagen immer noch genug Ware auf Lager haben, obwohl diese ja in den Arkoblocks produziert werden sollte.

- ◆ Wer weiß schon, wem die ganzen Fabrikanlagen in der brandenburgischen Pampa oder in der norddeutschen Provinz gehören und was sie dort für wen produzieren. Andererseits wäre es für die Presse sicherlich interessant zu erfahren, dass Proteus Waren von Drittherstellern zukaufte, die womöglich von minderer Qualität sind.
- ◆ Tolstoi

### SAEDER-KRUPP

Natürlich hat auch der zweitgrößte Konzern der Welt seine Klauen im Bereich der Körpermodifikationen. **Siemens** etwa produziert neben einer Vielzahl von Cyberwaremodellen für den industriellen und militärischen Bereich auch einen Haufen Standardware. In dieser Hinsicht ist







## DELTAKLINIKEN

Für den einen oder anderen mag es schon ein Ding der Unmöglichkeit sein, eine Betaklink bezahlen zu können. Trotzdem dürftet ihr ohne Probleme eine in eurer Nähe finden, denn jeder größere Plex beherbergt eine. Wenn es aber um Deltakliniken geht, dann meint jeder einen zu kennen, der einen kennt, der von jemand anderem gehört hat, wo möglicherweise eine sein könnte.

Lasst euch nichts vormachen, denn es gibt schließlich nur wenige Dutzend solcher Einrichtungen auf der Welt. Es ist also unwahrscheinlich, dass der Straßendoc an der Ecke eine in seinem Keller betreibt. Ich habe einige Zeit damit verbracht, mich durch die zahllosen Gerüchte zu wühlen und sie nach Plausibilität zu sortieren. Wir fangen an mit den Infos, die als gesichert gelten, danach kommen wir zu denen, wo es wahrscheinlich ist – also wo wirklich etwas ist, was auch immer das sein mag –, und im Anschluss daran zu den losen Gerüchten, wobei ich nur die ausgewählt habe, die nicht sofort nach Verschwörungstheorie schrien. Und auch wenn ich hier eine Vielzahl von möglichen Klinikstandorten aufzähle, so wäre ich doch sehr überrascht, wenn es im deutschsprachigen Raum tatsächlich mehr als vier Kliniken geben sollte.

### GESICHERT:

Basel, Schweiz (unabhängig)  
München (Renraku-Arkologie Europa)  
Neu-Essen (Saeder-Krupp-Hauptarkologie)

### WAHRSCHEINLICH:

Berlin, Freie Universität (unbekannt)  
Groß-Frankfurt (BuMoNA-Hauptsitz)  
Interlaken, Schweiz (Z-IC)  
Mersch in der SOX (Proteus)  
Wien, Transdanubien (unbekannt)

### GERÜCHT:

Berlin (Aztechnology)  
Genf (unbekannt)  
Hamburg, irgendwo in Stade (unbekannt)  
Helgoland (Proteus)  
Linz (Saeder-Krupp)  
Nürnberg (NeoNET oder Siemens)  
SOX (Evo)

S-K wie auch in anderen Bereichen nicht herausragend, aber grundsolide, weshalb es den Markt für die weniger anspruchsvollen Kunden dominiert. Eine Ausnahme bildet **Advanced Frontier Cybernetics**, das – wie der Name schon verrät – hauptsächlich an der Grenze des Machbaren forscht. Zu guter Letzt haben wir noch **Micronics**, das sich auf Bioware und Gentherapien spezialisiert hat.

## SWAROVSKI-JOOP

Dieser neue deutsch-österreichische Player ist erst vor Kurzem aus der Fusion der beiden Firmen Anielski-Joop und Swarovski entstanden und zielt vor allem auf Kunden aus dem oberen Preissegment. Erst vor ein paar Wochen hat er die Düsseldorfer Firma **Beautyklinik AG** aufgekauft, die eine Vielzahl von Wellness- und Schönheitskliniken in der ADL (hauptsächlich in Franken), der Schweiz und in Frankreich besitzt. Das derzeitige Portfolio des Konzerns umfasst vor allem kosmetische Bio- und Cy-

berware sowie hochqualitative Cyberaugensysteme, die sich mit denen von Zeiss mehr als nur messen können.

## ZETA-IMPICHEM

Z-IC war im Gegensatz zur AG Chemie nie groß im Bereich der Körpermodifikationen aktiv. Sicher, sie forschen wie die meisten anderen großen Pharmakonzerne im Bereich von Gentherapien und Symbionten, aber sie haben ihre Produkte niemals so aggressiv beworben wie AGC etwa seine Produkte von Zeiss. Einzige Ausnahme davon ist **L'Oréal**, das neben seinen normalen Körperpflege- und Kosmetikprodukten auch seine kosmetische Bioware und seine Beauty-Shop-Kliniken bewirbt. Weiterhin erwähnenswert ist die Schweizer Firma **Sonova Enhancements**. Das Unternehmen ist vor allem für seine exquisite Ohren-Cyberware bekannt und hat sein Portfolio in den letzten Jahren kontinuierlich auf Headware ausgedehnt – nicht zuletzt aufgrund der Zusammenarbeit mit dem hauseigenen Chiphersteller Natal.







## BEISPIEL: DELTAKLINIK

Die hier gezeigte Klinik ist eine kleine Abteilung einer hochmodernen medizinischen Forschungsanlage. Sie kann von einem großen Konzern oder aber im Geheimen von einer kleineren, aber einflussreichen Organisation geführt werden. Der unterirdische Komplex lässt sich über zwei gesicherte Aufzüge betreten. Im vorderen Bereich befinden sich ein Aufwachzimmer, ein medizinischer Scan-Raum mit Hightech-Computertomographen und Magnetresonanz-Spektroskopen, ein Büro und ein Besprechungsraum sowie ein Lager für die im Konzern gefertigte Deltaware und ein angrenzendes, extra gesichertes Geheimzimmer für besonderen Zugang zu Datenkernen und als weiterer Lagerplatz.

Über eine doppelte Sicherheits- und Sterilisierungsschleuse gelangt man in den OP-Bereich mit mehreren drohnenunterstützten Operationstischen, Stabilisierungstanks und computer-

unterstützter Implantationstechnik. Hier werden die hochsensiblen Eingriffe durchgeführt, bei denen Deltaware verbaut wird. Zudem stehen der Klinik mehrere Teams von Magiern zur Verfügung, die cybermantisches Projekte unterstützen.

Deltakliniken sind Hochsicherheitstrakte – der hier vorgestellte ist keine Ausnahme. Neben dem normalen medizinischen Personal sind zu jeder Zeit zwei Sicherheitsgardisten und zwei Überwachungsdrohnen anwesend – abgesehen davon, dass man im Aufzug einem biometrischen Sicherheitsscans unterzogen wird. Zudem ist dieser Trakt nur über einen – noch stärker gesicherten – Flügel eines größeren Komplexes zu erreichen und besitzt sonst keine weiteren Zugänge. Die unterirdische Etage ist wegen der arkanen Rituale mit einem starken Hüter gesichert und wird regelmäßig von einem Magier im Astralraum kontrolliert.





## DES KÖRPERS SCHATTENSEITEN

### GEPOSTET VON: ZWIEBLBLOOTZ

Nun wisst ihr, wer in der ADL das gute Zeug herstellt oder an interessanten Sachen forscht. Wie bei aller Ausrüstung dürft ihr euch aber noch mehr interessieren, wie ihr das Chrom und die Zusatzleber unter eure Haut bekommt. Hier also ein Überblick.

### LEGALITÄTEN

Lass dich nicht erwischen, Chummer! Die goldene Regel gilt auch beim Pimpen deines Luxuskörpers. Als Runner stehst du eh im besten Fall auf der Grenze zwischen Flucht und Knast. Siehst du dabei noch aus wie das Jubiläums-Remake des 75. RoboCop, wirst du auch in jeder Kontrolle der Star sein. Also überleg dir, was du brauchst und wie du es versteckst.

Mit den richtigen Kontakten bekommt man alles, was das Herz begehrt. Auch Bodyware teilt sich in die Klassen **legal**, **eingeschränkt (E)** und **verboten (V)**.

*Legale* Bodyware kann man sich ohne Probleme einbauen lassen. In den meisten Orten wird man Bodyshops finden, die entsprechendes Equipment anbieten und implantieren. Die Legalität des Gegenstandes ist selbstredend keine Garantie dafür, dass eine Zweckentfremdung ebenfalls legal bleibt. Der Transport von BTL-Chips ist auch dann verboten, wenn der Behälter an den Rippen legal für den offiziellen Job als Kurier eingetragen ist. Ansonsten ist es mit dem Körper wie mit dem Auto: Man darf das meiste coole Zeug völlig legal haben, aber es muss eingetragen sein, zusammen mit der Angabe, woher es stammt und wer es eingebaut hat.

*Eingeschränkte* Gegenstände sind nur unter bestimmten Bedingungen zu erwerben oder einzusetzen. Das kann mit der Einschränkung verknüpft sein, dass man einer bestimmten Berufsgruppe angehört oder für bestimmte Konzerne tätig ist. Unterschiede kann es zwischen Erwerb, Besitz und Nutzung geben. Hat man für den Job am Bau ein paar kräftige Kunstmuskeln eingebaut, sind das schon mal zwei Lizenzen: Besitz und Nutzung für die Arbeit. Wer allerdings Menschen bedroht oder sogar tötet, steht auch mit einem dicken Bündel Lizenzen unterm Arm auf der Fahndungsliste.

- Vor allem kann es sein, dass du in schweren Fällen die Lizenzen verlierst und deine Cyberware abgeben musst. Was etwas mehr Eingriff ins Leben bedeutet, als den meisten hier lieb sein dürfte.
- König

Lizenzen sind auf verschiedenen Wegen zu erhalten. Neben den entsprechenden Stellen bei der Stadtverwaltung oder den Ordnungshütern – für die man eine echte oder zumindest extrem gute gefälschte SIN braucht –

gibt es auch noch eine Reihe von Runner-Kontakten, die einem die Erlaubnis „organisieren“. Dabei gilt: Wer bin ich und wenn ja, wie viele? Gab es für den neuen Job eine neue SIN, braucht es auch eine neue Lizenz. „Ausgeliehen“ ist keine gute Ausrede.

Offensichtlich *verbotene* Gegenstände werden auch mit gefälschten Lizenzen nicht wirklich legal. Sie unterliegen meist der militärischen Nutzung oder sind nur speziellem Konzernpersonal zugänglich. Aber natürlich trägt irgendwer auch verbotene Cyberware, sonst würde sie ja nicht produziert. Und mit gefälschten Zulassungen für verbotene Cyberware kommt man meistens besser durch als für Waffen.

- Egal, wie gut deine gefälschte SIN als MET2000-Söldner ist, niemand wird dich mit einer Sturmkanone durch die Gegend fahren lassen – außer in Uniform und bei einem echten Einsatz. Mit einem Gyrostabilisator im Cyberarm kannst du aber mit der MET2000-Söldnermasche durchaus durchkommen – schließlich ist jedem klar, dass du als Elitesoldat zum Feierabend nicht einfach deinen Arm abschraubst.
- König
- Außerdem ist manche Cyberware leicht zu kaschieren. Vielleicht sagt der normale Cyberwarescanner, dass du im Kopf verdrahtet bist. Aber ob das jetzt ein Kommlink oder eine Riggerkontrolle ist, dafür bedarf es schon eines genaueren Blicks. Und Bioware-Untersuchungen sind nochmal ein anderer Schnack – wenn du so genau untersuchst wirst, hast du meist ganz andere Probleme.
- Deichbrecher

Ansonsten gelten in der ADL quasi die gleichen Gesetze für die Legalität von Einbauten wie im Rest der Welt.

### WIE ES IN DIE SCHATTEN KOMMT ...

Wie ihr selbst sehen könnt, ist viel Cyber- und Bioware legal oder mit einer gefälschten SIN auf dem offenen Markt erhältlich. Problematisch wird es nur bei sehr exotischem Zeug, Modifikationen mit stark eingeschränkter Erlaubnis oder bei verbotenen Kram wie Cyber-Granatwerfern oder Move-by-Wire-Systemen.

Da Bodyware hochtechnische Produkte beinhaltet, bekommt man diese Sachen in den Schatten nicht aus kleinen DIY-Werkstätten wie etwa Motor-Tunings oder Schalldämpfer. Für erstklassige Bodyware müsst ihr einen verdammten guten Schieber haben, und der wiederum muss verdammte gute Kontakte in die BodyMod-Szene pflegen.

Cyberware stammt fast immer von irgendwelchen Einbrüchern in Konzerne oder ist vom Laster gefallen. Sie wird in kleineren Stückzahlen von Labor-Assistenten geklaut, verschwindet aus Lieferzentren oder ist von Firmen übrig geblieben, die ihrerseits eine Lizenz zum Erwerb der Ware besitzen. Manchmal kaufen zum Beispiel Logistiker von Sicherheitsunternehmen Modifikationen für Mitarbeiter und verdienen sich ein kleines Zubrot, indem





## SCHATTENMEDIZIN IN DER ADL

**C14-8-8:** Professionelle Schattenklinik auf der C-Ebene von Wuppertal. Sie haben zwar ein Teufelsratten-Problem, halten es aber dank Gefälligkeiten ihrer Kundschaft einigermaßen unter Kontrolle. Hier arbeiten professionelle Ärzte, Stillschweigen wird garantiert, und die Klinik kommt an erstaunlich gute Bioware heran.

**Dr. Flink:** Der schnellste Operateur nördlich der Alpen. In seiner kleinen Schattenklinik im Münchner Umland baut euch der Elf eine Datenbuchse ein, noch bevor ihr guten Tag sagen konntet. Aber Vorsicht, der ehemalige Cyberwareforscher ist manchmal etwas übereifrig.

**Jona:** Die Schattenklinik Eiswerder kennt jeder im Berliner Untergrund. Auch Jona hat dort mal gearbeitet, sich aber mittlerweile etwas außerhalb des Plex selbstständig gemacht. Die menschliche Magierin ist eng mit den Sorben im Spreewald vernetzt und glänzt durch ihr Fachwissen in kybernetischer Chirurgie und arkaner Heilung.

**Metzger X:** Nicht vom Namen irritieren lassen. Der Hamburger Zwerg hat einen exzellenten Ruf, was Implantationen von Cyber- und Bioware angeht. Er arbeitet sehr oft mit gebrauchter Ware, schweigt aber über seine Quellen. Auf Anfrage verbaut er aber auch Fabrikneues.

**Dorwan:** Der elfische Arzt ist offensichtlich mit einer Menge Geld in die Schatten gegangen. Seine Klinik arbeitet mit Betaware und bietet sogar Gentechnik an. Angeblich kollaboriert er mit einer offiziellen Privatklinik in der Nähe von Frankfurt. Vermutlich ist er sogar ein illegaler Ableger der Institution.

sie ein paar Teile mehr erwerben, um sie am Schwarzmarkt gewinnbringend zu verschauern.

Die zweite Möglichkeit, um an komplizierter zu beschaffende Ware zu gelangen: gebraucht kaufen oder selbst gebraucht beschaffen. Das klingt eklig - und Hand aufs Herz, das ist es auch. Viele Elite-Konzerngardisten haben Körpermodifikationen, nach denen sich Otto Normalrunner seine zehn Finger lecken würde. Es gibt Einzelpersonen und Teams, die daraus Profit schlagen und bei Runs aus Kollateralschäden noch Gewinn ziehen.

- ◆ Sprich: Sie schlachten ihre Opfer aus. Das wiederum zieht den Gedanken nach sich, bei Runs Kollateralschäden nicht nur in Kauf zu nehmen, sondern sogar zu provozieren. Die Hemmschwelle, einen Unschuldigen beim Einsatz abzuschießen, wird geringer, je öfter man es macht und je mehr Geld es einem zusätzlich einbringt. Moralisch sehr zweifelhaft.
- ◆ Snow-WT
- ◆ Oh bitte, komm mir jetzt nicht mit Moral! Jeder von uns hat schon mal einen umgelegt, weil der dem Ziel im Weg stand. Warum sollte man dann nicht auch daraus noch Profit ziehen? Was Zwieblbloodz nämlich zu erwähnen vergisst: Man bekommt zwar vieles mit Lizenzen, aber die Lizenzen an sich sind auch teuer und kompliziert zu beschaffen. Und wirklich gute Reflexbooster wachsen nicht auf Bäumen, sondern wollen nicht nur bezahlt, sondern auch beschafft werden. Das kann insgesamt zu einem

enormen Aufwand führen – was wiederum Selbstbeschaffung oder Zweitverwertung effektiver erscheinen lässt.

- ◆ König
- ◆ Du knallst irgendeinen Kerl ab, weil du ihm was aus dem Körper schneiden willst. Und du lässt es dir dann in deinen eigenen Körper reinnähen. Ganz ab davon, wie ich das persönlich finde, kommen damit manche Runner einfach nicht zurecht. Posttraumatisches Belastungssyndrom ist auch in unserer Branche durchaus hin und wieder ein Thema. Und wenn du den Arm von jemandem trägst, der dir nachts als Opfer immer wieder durch die Träume spukt, frisst das deine Seele auf.
- ◆ Snow-WT
- ◆ Wenn man mit so was nicht zurechtkommt, sollte man vielleicht über eine Karriere als Müsli-Mischer im nächsten Bioladen nachdenken, Chica.
- ◆ Ruhrork
- ◆ Nenn mich hier noch einmal Chica, Knalltüte, und ich zeige dir, wie leicht sich manche Standard-Cyberware hacken lässt. Vor allem, wenn man den Betriebscode umstellt, weil man ihn schon von anderen Teilen aus der gleichen Quelle kennt. Schon mal vom eigenen Cyberarm nachts erwürgt worden?
- ◆ Snow-WT

Bioware setzt eine andere Beschaffungskriminalität voraus. Wo man Cyberware im Paket einfach klauen oder an der Hintertür des Produzenten erwerben kann, braucht es für Bioware entweder eine gute Schattenklinik, die selbst Organe züchten und modifizieren kann, oder eine vernünftige Lieferkette.

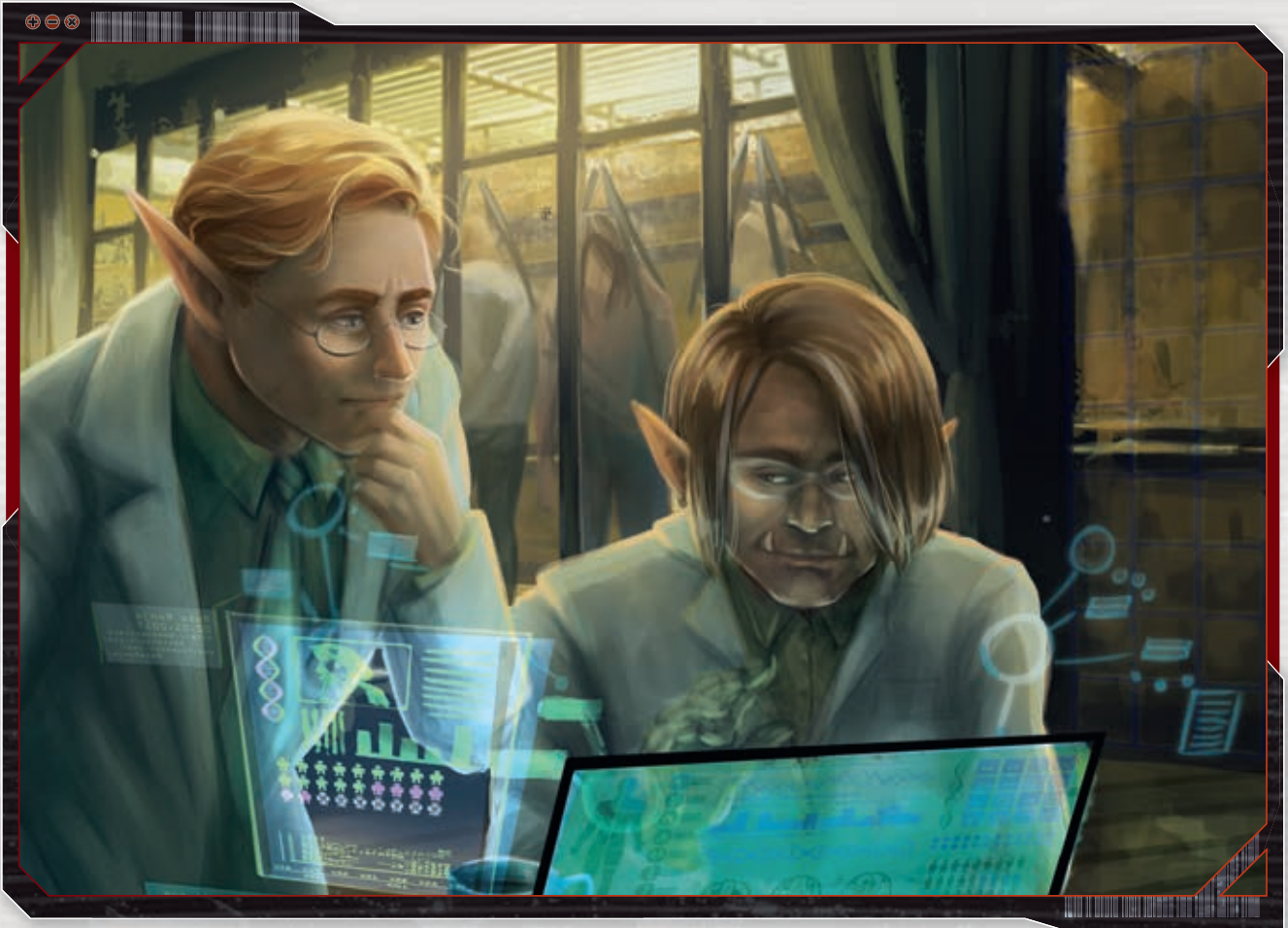
- ◆ Du möchtest nämlich nicht, dass dein frisch implantierter Herzmuskel zwischen Konzernlabor und deiner Brusthöhle vier Tage im Hochsommer auf der Fensterbank lag.
- ◆ Ouzo

## ... UND WIE IN EUREN KÖRPER

Klar gibt es Modifikationen, die man sich einfach so im BuMoNA-Krankenhaus einpflanzen lassen kann. Die Frage ist allerdings, will man das? Denn selbst wenn alles gut geht, eure Lizenzen perfekt sind, die Bodyware legal ist und unter sterilsten Bedingungen operiert wird: Ihr hängt mehrere Stunden bewusstlos zwischen Leuten, die ihr überhaupt nicht kennt. Ihr liegt danach in einem bestenfalls mäßig gesicherten Gebäude ohne Fluchtmöglichkeit, weil ihr noch bettlägerig seid. Und ihr habt keine Ahnung, was man euch noch so implantiert haben könnte oder - oft schlimmer - ob man für irgendwen nebenbei noch ein paar Blut- und Gewebeproben zur Seite gelegt hat.

- ◆ Nun muss man wissen, dass Zwieblbloodz bei so was ziemlich paranoid ist. Meiner Meinung nach kann man den meisten Krankenhäusern durchaus vertrauen, wenn man nicht gerade akut von irgendwem gesucht wird. Andererseits sollte man schon





ein Auge darauf haben, was mit einem passiert. Sich nach dem Krankenhaus noch mal durchchecken zu lassen, kann nicht schaden. Und nach Ritualproben von sich sollte man eh in regelmäßigen Abständen einen Magier suchen lassen. So alle paar Wochen.

- Zeitgeist

- Ach, aber *ich* bin paranoid?
- Zwieblblootz

Die bessere Wahl sind die vielen Schattenkliniken und Straßendoktoren, die in der ADL ihrer Arbeit nachgehen. Dabei gibt es allerdings ein paar Dinge zu beachten.

Halblegale oder illegale Kliniken und Praxen sind von sehr unterschiedlicher Qualität. Hört euch um, fragt Freunde, schaut in Schattenforen und zahlt lieber etwas mehr, statt euch vom drogensüchtigen Zappelpaule in seinem kakerlakenverseuchten Hobbykeller nicht nur die Datenbuchse, sondern auch gleich die letzte Sepsis eures Lebens einpflanzen zu lassen. In den meisten Fällen seht ihr schon beim ersten Besuch, ob jemand auf Sterilität achtet und sein Handwerkszeug gut pflegt.

- Und achtet auch darauf, wie alt oder etabliert eine Klinik oder Praxis ist. Hat sie gerade erst aufgemacht, sagt Sauberkeit noch nichts über Qualität aus.
- Ouzo

Sind die Räumlichkeiten in Ordnung, solltet ihr schauen, welches Personal vorhanden ist. Sehr gut sind die Doktoren, die auch direkt eine Nachbehandlung anbieten oder sogar eigene Krankenpfleger beschäftigen. Außerdem sollten die Leute vom Fach sein. Operative Implantationen lernt man nicht vom Zuschauen.

- Geht zu einem echten Arzt mit Berufserfahrung. Keinem Studienabbrecher. Auch unter denen gibt es Talente, aber sicher sein kann man sich da nicht. Und ihr solltet schauen, ob es auch wirklich Implantationsärzte sind. Egal, wie genial ein Hautarzt mal gewesen sein mag, ich würde ihn niemals an mein Gehirn lassen.

- Zeitgeist

- Es gibt unterschiedliche Motivationen, warum jemand eine Schattenklinik aufmacht: Er ist im richtigen Leben nichts geworden und will jetzt endlich gutes Geld verdienen (oft verbunden mit zweifelhaftem Talent: kein gutes Aushängeschild). Er hat eine Mission und arbeitet lieber gegen die Konzerne und das Establishment (solche Leute stehen oft in Kontakt mit extremistischen Gruppen oder wollen von euch Gegenleistungen statt Bezahlung). Oder er hat früher geforscht und musste dann wegen zweifelhafter Versuche den Konzern verlassen (meist sind das echte Koryphäen – allerdings sollte man aufpassen, dass man nicht Opfer ihrer Forschungsweiterführung wird).

- Snow-WT







Letzte Frage: Wie groß soll die Einrichtung sein, mit der ihr euch gut stellt und zu deren Kunde ihr werden wollt? Große Kliniken haben den Vorteil, dass sie sehr viele verschiedene Dienstleistungen anbieten: kleinere und größere Operationen, Entgiftungen, mitunter sogar magische Heilung. Dafür müssen sie sich meistens irgendwie finanzieren und arbeiten mit größeren Organisationen zusammen. Es kann also sein, dass ihr im Aufwuchsraum plötzlich neben einem Mafia-Soldaten oder einem Yakuza-Killer die Augen aufschlägt. Falls ihr Ärger mit irgendwelchen Gruppierungen habt, macht euch vorher über den Hintergrund eurer Schattenklinik schlau.

Vorteil von größeren Institutionen ist allerdings, dass sie auch gute Hehlerkontakte pflegen. Meist kommt man über sie direkt an die Bodyware, die man eingebaut haben möchte.

- ◆ Ihr solltet allerdings schauen, dass sie euch den Originalkarton der Ware zeigen, bevor sie es euch implantieren. Wenn ihr nicht nachfragt, bekommt ihr von manchen gerne mal gebrauchtes Zeug eingepflanzt.
- ◆ Ouzo

## BODYTECH ADL

„Deutsche Wertarbeit“ ist noch immer ein Verkaufsargument. Auch wenn viele Standard-Cyberwaresysteme, die in Deutschland entwickelt werden, hauptsächlich aus weltweit zugekauften Komponenten bestehen, scheinen die Kybernetiker hierzulande ein gutes Händchen für die Zusammenführung dieser Bauteile zu sinnvoll integrierten Systemen zu haben. Entsprechend sind Bodytech-Komplettpakete aus der ADL eher am oberen Ende des Qualitäts- und Preisspektrums für Bodyware zu finden. Alle hier vorgestellten Komplettpakete bestehen aus Alphaware.

## SIEMENS CYBERSPINE

Das Vorzeigeprodukt der Saeder-Krupp-Tochter Siemens Medizintechnik war ursprünglich ein rein therapeutisches System, das bei Beschädigungen der Wirbelsäule zum Einsatz kommen sollte. Anders als bei Kompletterersatz-Methoden baut das CyberSpine-System die bestehenden organischen Strukturen künstlich (wieder) auf und verstärkt sie zusätzlich. Bemerkenswert ist das Baukastenkonzept, durch welches das System an die Bedürfnisse selbst anspruchsvollster Patientengruppen angepasst werden kann.

### BODYWARE-SYSTEME ADL

KOMPLETTPAKET	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Siemens CyberSpine	2,09	10E	72.600 €
Upgrade: <i>Elite Athletic</i>	+0,22	12E	+15.600 €
Upgrade: <i>Celestial Athletic</i>	+0,22	17E	+15.600 €
Upgrade: <i>Elite Warrior</i>	+0,72	14E	+132.000 €
Upgrade: <i>Celestial Warrior</i>	+1,44	22E	+81.600 €
Zeiss Consortium MET-2000 Suites			
<i>Elitepilot</i>	2,23	12E	162.000 €
<i>Fernspäher</i>	1,22	11E	64.200 €
<i>Sturmpionier</i>	1,4	11E	74.100 €
<i>Sturmpionier – Trench Wires</i>	1,69	14E	170.100 €





- ProTect PEEK-Versiegelung der Wirbel und des angrenzenden skelettalen Apparates (entspricht Kunststoff-Kompositknochen)
- InstantPuls Reaktionsverbesserung (Stufe 1)
- NeuroPuls Reflexbooster (Stufe 1)
- LeibArzt Vitalmonitor

#### UPGRADES:

*Elite Athletic:* Dieses Upgrade richtet sich hauptsächlich an Profisportler und steigert die Reaktionsverbesserung des CyberSpine von Stufe 1 auf Stufe 2.

*Celestial Athletic:* Das Folge-Upgrade steigert die Reaktionsverbesserung von Stufe 2 auf Stufe 3. Es kann erst eingebaut werden, wenn das Upgrade Elite Athletic eingebaut wurde.

*Elite Warrior:* Dieses Upgrade wurde für die militärische Verwendung konstruiert, es steigert den Reflexbooster des CyberSpine von Stufe 1 auf Stufe 2.

*Celestial Warrior:* Nur handverlesenen Patienten steht das Folge-Upgrade zur Verfügung, das den Reflexbooster von Stufe 2 auf Stufe 3 steigert. Es kann erst eingebaut werden, wenn das Upgrade Elite Warrior eingebaut wurde.

### ZEISS CONSORTIUM MET2000 SUITES

Im Auftrag der MET2000 erstellten mehrere Anbieter unter der Führung von Zeiss-Audiotek Cybersystems Kybernetikpakete, die konkret auf die Bedürfnisse verschiedener Truppengattungen ausgelegt sind. Durch ein „Versehen“ gerieten die Spezifika der Pakete an die Öffentlichkeit, weswegen die MET2000 schließlich (gegen erhebliche Preisnachlässe) die Zustimmung für den öffentlichen Vertrieb erteilte.

#### ELITEPILOT

Eine universelle Suite für die Luftwaffe der MET2000.

- MSI Sentinel Aufmerksamkeitsbooster
- ByDesign Steady Stomach Magennervstimulator
- ByDesign Synthapse Reaktionsverbesserung (Stufe 2)
- Audiotek-MSI Roter Baron Riggerkontrolle (Stufe 2)

#### FERNSPÄHER

Diese Suite wurde für Infanteristen entwickelt, die tief im feindlichen Gebiet operieren.

- MSI Sentinel Aufmerksamkeitsbooster
- Zeiss Visionär Cyberaugensystem (Stufe 3; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Smartlink)
- Audiotek Luchs Cyberohrensensoren (Stufe 1; Audioverbesserung 2, Richtungsdetektor)
- MSI InSide Datenbuchse
- Darmstadt Bioptics P-MAP 787 Orientierungssystem
- Darmstadt Bioptics RX17-D Radarsensor (Stufe 2)

#### STURMPIONIER

Das ursprüngliche Konzept von Zeiss für den „Pionier der Zukunft“ sah auch hochentwickelte Talentleitungen vor, um ohne umfangreiche Ausbildung einen vielseitigen, universell einsetzbaren Soldaten zu schaffen. Der MET2000-Stab legte sein Veto ein und schob finanzielle Gründe vor; hinter den Kulissen war jedoch zu hören, dass das Konzept selbst den hartgesottene Generälen zu weit ging (man sprach von „menschlichen Biodrohnen“). Die MET2000 erwarb lediglich eine abgespeckte Version des Systems, doch Zeiss hat das Ursprungskonzept - zumal es keine verbotene Cyberware erhält - unter dem Markennamen Trench Wires für den Exportmarkt entwickelt.

- Zeiss Visionär Cyberaugensystem (Stufe 3; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Smartlink)
- ByDesign Airlock Interner Lufttank (Stufe 1)
- ByDesign Calcimator Kunstmuskeln (Stufe 1)
- Audiotek Adaptable Input Module Modulare Sensorhalterung über dem Ohr
- BUT Talentbuchse (Stufe 4)
- Darmstadt Bioptics V-MK 43 Visualisierer

Die Version *Trench Wires* hat darüber hinaus noch das BUT Talentleitungssystem (Stufe 4).





# ADL VERNETZT

## EIN KLEINES BIT-CHEN ADL

### GEPOSTET VON: IMPERATIV

Deutschland und die Matrix - zwei Dinge, die sich noch nie gut miteinander verstanden haben. Dies ist wohl eine der Ursachen, dass sich hierzulande nie wirklich eine große Computerindustrie entwickelt hat. Die wenigen Firmen, die existieren, haben hart dafür gekämpft und sich gegen Politik, Gesellschaft und natürlich die Konkurrenz aus Amerika und Asien durchgesetzt. Dies spiegelt sich auch in ihren Produkten wider. Es sind nicht die besten, schönsten oder modernsten Geräte der Welt, aber es sind die zuverlässigsten.

## CYBERDYNAMIX

Schon damals, als Cyberdynamix noch Teil des EEC-Konsortiums war, waren seine Produkte dafür bekannt, zwar robuster zu sein, der Konkurrenz (Fuchi) aber immer ein wenig hinterherzuhängen. Seit die Reste des Konsortiums von Transys nach dem Crash 2.0 aufgekauft wurden, hat sich daran nur wenig geändert. Zwar konnte Cyberdynamix mit seinen neuen Verbindungen zu NeoNET den Technologierückstand ein wenig aufholen, blieb aber hinter seinen Möglichkeiten zurück, da es nur als ein kleines Rädchen im Getriebe angesehen wurde. Es verbleibt in der Nische, während andere NeoNET-Marken mehr beachtet und beworben wurden. Diese Ungleichbehandlung hat für einigen Unmut bei Belegschaft und Management geführt, was die Gerüchte über eine Abspaltung von der Mutter - jetzt, wo NeoNETs Existenz auf der Kippe steht - noch weiter anheizt.

- ♦ Cyberdynamix ist derzeit ein Runner-Kaufhaus. Die Leute wollen neueste Forschungsergebnisse rausschmuggeln, um sich damit bei der Konkurrenz zu bewerben. Möchte man jemanden von Cyberdynamix extrahieren, braucht es eigentlich nur ein kurzes offenes Wort, und schon rennt er einem mit fliegenden Fahnen ins Fluchtauto hinterher. NeoNET hat das schon gemerkt und die Sicherheit hochgeschraubt - allerdings wird weniger der Konzern an sich als vielmehr die Mitarbeiter überwacht.
- ♦ Deichbrecher

## MÜLLER-SCHLÜTER INFOTECH

MSI, der einzige Konzern, der sich unabhängig vom ECC-Konsortium halbwegs mit den Japanokons messen konnte, wurde 2007 von den beiden jungen Informatikern Robert Schlüter und Hanno Müller gegründet. Nachdem ihr zukunftsweisendes Matrix-Betriebssystem VIREOS floppte, da sie es alleine nicht mit Fuchi aufnehmen konnten, trieben die Schulden sie in die Arme der AG Chemie, die sie zunächst nur als Rohstofflieferant und Zulieferer brauchten. Aus dieser Zusammenarbeit wurde jedoch bald Abhängigkeit und MSI eine AGC-Tochter. Heutzutage hat der A-Konzern in allem seine Finger drin, was mit der Matrix zu tun hat - von Programmierung über Datenverarbeitung, das Erstellen und Betreiben von Systemen bis hin zur Produktion von Hardware. Der Konzern hat zwei Hauptsitze in Berlin und Groß-Frankfurt und wird von Dr. Mara-Alexandra Müller und Dr. Robert Schlüter jun. geleitet.

## NOVATECH GERMAN ALLIANCE

NGA soll hier stellvertretend für die Vielzahl von Ausbeuterbetrieben und Sweatshops stehen, die insbesondere die Megas in Berlin und im Ruhrplex betreiben, egal, ob es nun die mobilen „Fabrikfestungen“ von Fujikawa Global Manufacturing (Shiawase) im Ruhrplex, die Hinterhof-Sweatshops von Microtrónica Azteca (Aztechnology) in Berlin oder eben die exterritoriale Fabrikstadt mit angeschlossener Arbeitersiedlung von NeoNET in Düsseldorf sind. Hier können die Megas ihre Kommlinks und Decks zu Bedingungen wie in Aztlan oder China zusammenbauen lassen - also zu einem Bruchteil der sonst üblichen Kosten. Solche Firmen entwickeln, wenn überhaupt, nur selten eigene Modelle, sondern sind nur dafür da, die Produkte anderer Tochterfirmen lokal zu pro-







duzieren – oder gar als Outsourcingbetrieb die Produktion für andere Konzerne zu übernehmen. Was NGA aber interessant macht, ist die Tatsache, dass es zu NeoNET gehört, das es vermutlich nicht mehr lange geben wird. Ich bin also sehr gespannt, was aus NGA und vor allem seinen Arbeitersklaven wird.

## SIEMENS-NIXDORF

Entstanden durch die Übernahme von Nixdorf Computer durch die Siemens AG, wurde das neue Unternehmen Siemens-Nixdorf bald zum Flaggschiff der deutschen Computerentwicklung. Als Teil des ECC-Konsortiums entwickelte der Konzern vor allem Rechner für Großkunden (Geldautomaten, Bordelektronik, Maschinensteuerung usw.). Insgeheim jedoch war die inzwischen eigenständige Firma ein Spion von Fuchi, unterwanderte die ECC-Firmenleitung und brachte einen großen Teil der Anteile in ihren Besitz. Doch bevor Fuchi seinen Plan zur Zerschlagung von ECC durchführen konnte, wurde es selbst zerschlagen, und Saeder-Krupp übernahm Siemens-Nixdorf. Unter der neuen Führung setzte man verstärkt auf die Entwicklung von Kommlinks und Decks für Privatkunden und konnte sich dort einen guten Ruf erarbeiten. Insbesondere bei Lohnsklaven und im niedrigen Management sind die Siemens-Nixdorf-Produkte gerne gesehen.

## SCHATTENVERBINDUNGEN

### GEPOSTET VON: ZEITGEIST

Ich wurde gebeten, mal einen kurzen Blick in die Hacker-Schattenszene der ADL zu eröffnen. Allerdings ist das gar nicht so leicht – denn was sind schon Schatten, und was ist einfach fehlendes Licht?

- Los, du Poser, du sollst keine Gedichte schreiben, sondern ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern.
- Imperativ
- Du meckerst nur rum, weil dich keiner gefragt hat, ob du hier was zu dem Thema schreiben willst. Oller Miesepeter!
- Zeitgeist

## DER SCHATTENMARKT

Ich fange nicht mit dem Zeug an, das man an der Straßenecke im Elektrogeschäft kaufen oder einfach runterladen kann, sondern gehe mal direkt zum heißen Drek. Solcher Drek differenziert sich in der Szene immer in zwei Schlagwörter: Hardware und Software.

Starten wir mit der Software und der eigentlich schlechten Nachricht: Es gibt keinen Schattenmarkt für Software. Nein, wirklich, wer als Hacker etwas von sich hält, programmiert seinen Kram selbst. Klar kann man sich Programme von der Stange kaufen, aber warum? Als Matrix-Junkie sind die meisten in der Lage, selbst cooles Zeug zu entwerfen, was den Nachfragebedarf nach Programmen in der Szene ziemlich drosselt.

Aber ich gebe es zu, wenn es schnell gehen soll, kann man auch gerne mal zu fremdprogrammierten Programmen greifen. Die bezieht man aber nicht bei einem Händler, sondern meistens bei einem Freund oder Bekannten der Szene. Jeder Hacker ist Mitglied in irgendeinem Cyber-Club oder hat Kontakte zu einem Hacker-Forum, wo er vertrauenswürdige Leute um Unterstützung bitten kann. Wenn ihr also Programme kaufen wollt und kein Hacker seid, dann sucht euch einen und fragt ihn, woher er sein Zeug bezieht. Der Schieber an der Ecke wird euch da selten weiterhelfen können.

Interessant wird es bei den richtig harten Sachen wie speziellen Agenten oder hochkomplexen Programmierungen. Selbst ich muss zugeben, dass ich irgendwo ein Limit habe und mich an manche Programmwürfe einfach nicht rantraue.

- Oh, der Herr hat ein Limit. Schau an. Was Zeitgeist euch sagen möchte: Nicht jeder kann alles programmieren. Und es gibt Konstrukte, da braucht es nicht nur Talent, sondern Genie. Und zwar am besten von mehreren Köpfen. Und zum Kompilieren eine ganze Wagenladung an Hardware, sofern ihr es nicht in einem Gitter laufen lassen und damit auffallen wollt.
- Imperativ

Solchen State-of-the-Art-Kram bekommt ihr nur bei Runnern, die es aus einem Matrixlabor herausschleusen, oder über dunkle Kanäle vom Produzenten selbst. Kommt ihr an ein Programm heran, von dem der Hacker eures Vertrauens nicht weiß, wie man das wohl umgesetzt hat, solltet ihr allerdings aufpassen: Hightech-Zeug





## HOSTS FÜR DEN ILLEGALEN EINKAUF

**JaNein:** Das JaNein ist ein virtueller Treffpunkt im Oberhausener RuhrNet-Gitter. Hier trifft sich die Junghacker-Szene mit den alten Hasen und tauscht munter die neuesten Gerüchte und heiße Programme miteinander aus. Sprecht den großen Hasen an der Theke an. Bunny kennt sich aus.

**Rohrgesang:** Der Host versteckt sich im Netzwerk Berlin und ist eine anarchistische Hölle. Selbst eingefleischte Systemverabscheuer wünschen sich nach der völlig dadaistischen Darstellung des Rohrgesangs etwas mehr vorgegebene Ordnung im Leben. Der Club birgt dafür das eine oder andere Jungtalent aus den Kiezen Berlins.

**Sturmmöwe:** Der Host sieht aus wie ein alter Kahn, und wer hier das Deck entert, sollte seinen Plattdeutsch-Sprachchip nicht vergessen. Nicht, dass irgendwer der Hacker aus der Hamburger Szene an Bord wirklich Plattdeutsch schnacken könnte – aber da alle so einen Sprachchip laufen lassen ... Gruppenzwang, ihr kennt das ja.

**Nocturnus:** Das düstere Matrix-Café im Rhein-Main-Datanet wäre für Hacker völlig uninteressant, würde es nicht von einer lokalen Größe betrieben. „Vampiress“ ist im Nocturnus fast Tag und Nacht anzutreffen. Habt ihr ihr Vertrauen gewonnen, kann sie euch fantastische Ware, Codes und Informationen aus Frankfurt beschaffen.

**Jupiter:** Das Jupiter im Kölner RuhrNet-Gitter hat einen großen Ring um sich herum. Und egal, wie oft man dem Besitzer Asimov noch sagt, dass der Jupiter eigentlich gar keinen Ring besitzt, man trifft auf taube Ohren. Dafür hört Asimov sofort zu, wenn man maßgefertigte Programme oder Agenten sucht.

ist oft mit irgendwelchen Skripten verseucht, die „hier“ schreien, wenn man sie in der Matrix aktiviert.

Bei Hardware sieht es etwas anders heraus. Für Hardware muss man jemanden haben, der das Zeug besorgt, oder eine eigene Lizenz vorweisen. Viele Hacker bauen zwar selbst Hardware-Komponenten, haben aber mit dem Verkauf ein Problem, weil man sich dafür ja mit dem Kunden meist persönlich treffen muss. So ganz analog.

- ◆ Weil man sie nicht runterladen kann, richtig?
- ◆ Ivan
- ◆ Ivan, geh mit deinen Waffen spielen.
- ◆ Spime

Gute Hardware können ansonsten Schieber besorgen. Der Schattenmarkt zapft dafür Quellen an, die auch für sonstige Ausrüstung genutzt werden: heiße Ware von verschollenen Lastwagen, Überfälle auf Produktionsstätten und bei Matrix-Ware in Deutschland sogar manchmal Sweatshops im Hinterhof, die von namenhaften Firmen illegal betrieben werden, um ihre Ware auch an Schattenskundschaft zu vertreiben.

- ◆ Die von Imperativ oben erwähnte NGA etwa besitzt nach meinen Kenntnissen zwei illegale Labore, in denen armselige Individu-

en nach professionellen Anleitungen High-End-Technik zusammenschweißen, damit sie dann für viel Geld in der Tasche eines Hackers landen. Eines davon ist im Norden Hamburgs, das andere war in Recklinghausen. Nach den dortigen Unruhen weiß ich aber nicht, ob es noch aktiv ist.

- ◆ Snow-WT

Zur Reparatur oder anderen Hardware-Modifikationen bietet sich ein Elektronik-Freak in näherer Umgebung an. Für viele Sachen braucht man Austausch-Chips und ein wenig filigranere Technik als einen normalen Elektronikmarkt-LötKolben. Bei einem solchen Freak zahlt ihr also nicht nur das Know-how, sondern auch das Werkzeug und die Ersatzteil-Zulieferkontakte mit. Lohnt sich meistens trotzdem.

- ◆ Und Zeitgeist nennt die Jungs nicht umsonst Freaks. Ihr zahlt nämlich auch ihre Paranoia, ihre Spinnereien, ihre Phobien, ihre Manien und manchmal auch ihren intensiven Drogenkonsum mit. Aber ja, es lohnt sich.
- ◆ Imperativ
- ◆ Macht ihr da gerade Werbung für euch selbst?
- ◆ Zwieblbloutz

## GRUPPEN IM NETZ

### DORNFELD EINS

**Mitglieder:** 35

**Prinzipien:** Geheimhaltung, Loyalität

**Ressourcen/Beitrag:** Oberschicht. Mitglieder zahlen 2.000 Euro im Jahr. Die eigentlich wichtigere Ressource ist allerdings der Einfluss der einzelnen Personen innerhalb der Gruppe.

**Beschreibung:** Niemand weiß genau, woher diese Vereinigung ihren Namen hat. Tatsache ist aber, dass sie einen hohen Einfluss innerhalb und außerhalb der Gitter der ADL besitzt. Die Gruppenmitglieder setzen sich aus einflussreichen Wissenschaftlern und Matrix-Architekten zusammen, die hier in relativ anonymer Zusammenkunft geheime Absprachen zwischen sonst streng voneinander abgeschirmten Konzernen oder Institutionen treffen. Dabei wechseln weniger Forschungsergebnisse den Besitzer, als dass man sich vor Gefahren warnt, Informationen teilt (die einen nicht selbst betreffen) und ein Netzwerk aufbaut, das einem im Zweifel auch bei größeren Problemen auffängt. Durch die Positionen der Mitglieder gilt Dorfeld Eins als mächtige Gruppierung, die mit Geldmitteln und Schattenaktiva auch außerhalb der Matrix ihre Interessen durchzusetzen weiß.

- ◆ Dorfeld Eins ist nicht nur für Konzerne ein Problem, sondern auch für Runner. Sollte man einen hochrangigen Forscher für Matrix-Wissenschaften gegen seinen Willen aus einem Konzern extrahieren, kann es sein, dass man nicht nur die Konzernsicher-



heit, sondern auch noch diese Gruppierung am Hacken hat. Dabei haben die Mitglieder sicherlich nicht die Schlagkraft eines Konzerns. Dank ihrer Vernetzung können sie aber viel schneller den eigentlichen Auftraggeber des Runs herausfinden und dich so unter Umständen aufspüren, ehe du das Paket übergeben hast und aus der Nummer raus bist.

- Zwieblblootz
- Die Personen dieser Organisation sitzen nicht nur in Konzernen und Forschungseinrichtungen, sondern auch beim Staat. Es wird vermutet, dass mindestens zwei der Dornfelder beim BIS arbeiten und für einige der Leaks zuständig sind, die in letzter Zeit konzentrierte Operationen des BIS gegen einen Konzern vereitelt haben.
- Spime

## SOHLE M

**Mitglieder:** 25

**Prinzipien:** Aktivität, Loyalität

**Ressourcen/Beitrag:** Kein Beitrag der Mitglieder. Sohle M wird über andere Mittel finanziert und verfügt in der Matrix über normale Ressourcen. Außerhalb der Matrix besitzt die Gruppe allerdings noch schlagkräftigere Verbindungen – zumindest lokal.

**Beschreibung:** Sohle M hat nichts mit Schuhwerk zu tun, sondern bezieht sich auf einen Ausdruck aus dem Bergbau. Sohle ist eine der Ebenen in einem Bergwerk. M steht in diesem Fall für Matrix.

Die Verbindung ist ein typisches Beispiel für eine interaktive Sicherheitstruppe, die sich für einen höheren Zweck zusammengetan und mittlerweile eine Art Eigenleben entwickelt hat. Die Mitglieder schützen mit ihren Ressourcen und ihrem Können die Matrixaktivitäten der politisch aktiven Untergrundbewegung linksradikaler Organisationen und Gewerkschaften im Rhein-Ruhr-Plex und verwalten zudem das Informationsnetz der Grubenwehr. Die Hacker achten dabei sehr darauf, passiv zu bleiben und nicht selbst aktiv zu werden – sie sehen ihre Hauptaufgabe darin, die Brüder und Schwestern in der wahren Welt vor dem Unwillen der Konzerne abzuschirmen.

Sohle M geht dabei schon seit Jahren relativ effektiv vor. Bisher sind über die Matrix kaum Informationen über illegale Aktionen der Gewerkschaften, politische Aktivisten oder Geheimnisse der Grubenwehr ans Licht gekommen. Zudem hat die Gruppe schon mehrere Attacken auf ihr eigenes Informationsnetzwerk abwehren können.

- Sohle M besteht aus hochmotivierten Hackern, deren Stärke ist, dass sie ihre Schwächen kennen. Sie legen sich nicht mit den großen Tieren an, sondern schauen, dass sie unter deren Radar bleiben und die eigentlichen Schutzbefohlenen vor dem Drachen und anderen großen Einflüssen im Rhein-Ruhr-Plex bewahren. Waren sie früher noch stark an die Grubenwehr gebunden, sind sie mittlerweile unabhängig und finanzieren sich durch Spenden der von ihnen „betreuten“ Organisationen. Die





ihnen auch helfen, wenn bei Sohle M mal die Kacke am Dampfen ist.

- Spime
- Heißt: Wenn du einen jungen Hacker vermöbelst, weil der dein Kommlink durchwühlt hat, und danach plötzlich drei kohlebeschmierte Trolle mit Grubenlampen und Sturmschrotflinten an deine Haustür klopfen, hast du dich mit dem Falschen angelegt.
- König
- Kein Wunder, dass noch keine Infos über die Grubenwehr gehackt wurden. Das liegt nicht an den Fähigkeiten der Gruppe, sondern daran, dass die Jungs unter Tage fast ausschließlich ein selbstgebautes Rohrpostsystem verwenden.
- Ruhrork

zu erwarten ist. Trotzdem ist Youth-of-Today im Zielsucher einiger Demi-GODs, die es gar nicht mögen, wenn die Gruppe in ihrem lokalen Gitter auftaucht.

- Die alten Verbindungen zu UV-X sind immer noch vorhanden, wenn ihr mich fragt. Einige der älteren Mitglieder von Youth-of-Today haben ganz sicher noch Kontakt zur terroristischen Szene. Ich könnte mir gut vorstellen, dass sie insgeheim aus der Gruppe neue Anwärter für härtere Ziele rekrutieren.
- Snow-WT
- Snow-WT könnte recht haben. Youth-of-Today ist mir selbst für eine Matrix-Graffiti-Gang zu wahllos in ihren Zielen. Offenbar suchen unbekannte Einflussgeber die jeweiligen Hosts nach ihrem Rating aus und nicht nach irgendeiner politischen Agenda. Das sieht mir sehr nach Assessment-Center aus.
- Spime

## YOUTH-OF-TODAY

**Mitglieder:** 150

**Prinzipien:** Aktivismus, Teilnahme, Loyalität

**Ressourcen/Beitrag:** Unterschicht. Die Mitglieder zahlen 100 Euro im Monat in einen versteckten Topf. Weitere Ressourcen ergeben sich hauptsächlich aus Vermögen von Einzelmitgliedern, die bereit sind, mit ihren Mitteln die Gruppe von Fall zu Fall zu unterstützen.

**Beschreibung:** Youth-of-Today ist eine Spaß-Guerilla-Gruppe, die sich schon vor langer Zeit von der mittlerweile terroristischen Organisation UV-X abgespalten hat. Die Mitglieder sind ein loser Verbund von meist jungen Hackern, denen das Testosteron in den Adern brennt oder die Pubertät die Neuronen verklebt. Wie UV-X in alten Zeiten treffen sich Youth-of-Today-Aktivistinnen gerne in Gruppen und führen dann Simultan-Hacks von Hosts aus, die sie danach umgestalten oder auf die sie nur ein großes Youth-of-Today-Tag setzen. Echten Schaden haben die Mitglieder bisher noch nicht angerichtet, was aufgrund der Zielsetzung des „Nervenzitels“ und der „Späßbotschaft-Verbreitung“ wahrscheinlich auch nicht

## CYBERDECKS UND KOMMLINKS

### KOMMLINKS

#### CYBERDYNAMIX SPECIAL HARDCORE

Eigentlich ist gar nicht der Kern bei diesem Kommlink hart, sondern das Gehäuse. Es verfügt über ein extrem robustes Gehäuse, und ein Teil kann als Schlagstock ausgefahren werden (Werte wie Teleskopschlagstock, SR5, S. 425). Das HardCore ist speziell für die Fans der deutschen Stadtkriegszene entworfen worden und wird mit unterschiedlichen Skins in den Farben der verschiedenen Mannschaften angeboten. Vorinstalliert ist zudem eine Stadtkrieg-Newssoft inklusive großem Ligalexikon.

### KOMMLINKS

KOMMLINK	GERÄTESTUFE	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberdynamix Special HardCore	2	1	2	5	800 €
MCT Dusseldorf	3	2	3	4	2.500 €
Siemens Rheingold	4	5	4	8	5.000 €

### CYBERDECKS

DECK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTSANORDNUNG	PROGRAMME	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberdynamix Waterkant	3	7 4 3 2	3	10E	210.000 €
MSI Falke	4	7 6 5 4	4	12E	285.000 €





## MCT DUSSELDORF

Dieses Kommlink ist extra für den Japaner in der Alt-bier-Metropole am Rhein konstruiert worden. Es verfügt über ein gehärtetes Gehäuse, wird am Handgelenk getragen und verfügt über einen Biosensor, der den Blutalkoholspiegel misst. Das Kommlink kann so eingestellt werden, dass es ab einem bestimmten Pegel ein Alarmsignal von sich gibt oder sogar eine spezielle Nummer in den Kontakten anruft. Angeblich soll man den Sensor auch auf andere Substanzen einstellen können, er ist aber bei Weitem nicht so genau wie ein echter Scanner.

## SIEMENS RHEINGOLD

Das Siemens Rheingold ist ein Joint-Venture-Produkt von Siemens-Nixdorf und der Modefirma Rheingold. Letztere hat das Design dieses luxuriösen Geräts auf die eigenen Modelnien angepasst, sodass es als Accessoire der verschiedenen Linien problemlos auch offen getragen werden kann. Das High-End-Gerät entspricht dabei nicht nur im Design den Ansprüchen der gehobenen Kundschaft, sondern schafft auch durch teure Technik im Inneren Vertrauen in die Marke.

## CYBERDECKS

### CYBERDYNAMIX WATERKANT

Das Waterkant ist für den Einsatz in feuchter Umgebung konzipiert, sprich im Schiffsbetrieb oder bei anderen Offshore-Operationen. Es ist bis zu einer Tiefe von 100

Metern wasserdicht und laut Hersteller sogar begrenzt für den Betrieb in toxischer Umgebung - sprich der Nordsee - geeignet.

## MSI FALKE

Das Falke-Cyberdeck ist für den urbanen Kampf ausgestattet. Es wird in einem leicht gebogenen Gehäuse geliefert, das man gut am Körper tragen kann, und besteht aus gehärteten Materialien. Man sollte zwar nicht darauf schießen, aber aus dem zweiten Stock kann man es ruhig fallen lassen.

- ❖ Das Falke ist normiert und passt nicht um jeden Bauch. Dafür kann man es jemanden um die Ohren hauen, ohne dass es kaputt geht.
- ❖ Snow-WT





# DES DEUTSCHEN NEUE KLEIDER

## DU BIST, WAS DU TRÄGST

### GEPOSTET VON: NAKAIRA

Dass Kleider Leute machen, sollte wohl auch der Letzte von euch verstanden haben. Somit ist es wichtig zu wissen, wer diese Kleider herstellt. Die Modewelt ist ein mindestens genauso hartes Geschäft wie jedes andere auch. Intrigen, Abwerbungen, Spionage und auch Mord sind nicht unüblich. Leider ist Deutschland nicht zwingend das Zentrum der Modewelt, sondern eher ein Nebenkriegsschauplatz. Nichtsdestotrotz konnten sich einige Labels auch auf dem globalisierten Markt behaupten und besitzen zumindest so was wie eine regionale Bedeutung für Europa und in wenigen Fällen sogar darüber hinaus.

## MODESCHÖPFER

### DRESSCODE

Dieses Münchener Modehaus ist für seine verschiedenen Kollektionen bekannt, die auch abseits der Laufstege von echten Metamenschen getragen werden, ohne dabei billig oder ordinär zu wirken. Sie wirken durchaus anders, liegen aber dennoch am Puls der Zeit (wenn man zum Beispiel an die Cyberpirate-Linie denkt). Durch seinen Ruf konnte sich dressCODE auch außerhalb der ADL ein wenig Prestige erarbeiten. Dies war nicht zuletzt der Grund, weshalb der Medienkonzern Amalgamated Studios aus Hollywood schon Ende der 50er über seine Münchener Zweigstelle eine enge Kooperation mit dem Modehaus anstrebte. Mit diesem Deal verkaufte das Modehaus Outfits aus den Trids und SimSinns des Studios an die Fans, während es hin und wieder einige seiner Kreationen in den Produktionen des Studios unterbringen konnte. Diese Kooperation wurde im Laufe der Jahre immer enger, was schließlich in eine freundlichen Übernahme mündete. Durch die Übernahme wurde dressCODE immer bekannter. So konnte es seine Produkte auch über die ADL hinaus verkaufen und sich einen Ruf als Trendsetter erarbeiten - selbst nach dem zweiten Crash und dem Niedergang der Mutterfirma.

## FRANZINGER FASHION

Das wohl größte (noch) unabhängige Modelabel in München ist das Unternehmen von Katharina Franzinger. Die Mittsechzigerin hat sich erst vor Kurzem leonisieren lassen, sieht daher nun wieder aus wie 39 und trifft sich immer noch mit häufig wechselnden Partnern, die angeblich alle nur gute Freunde sind. Seit einigen Jahren schon kann sie ihr Geschäft aufgrund ihrer guten Kontakte zum Frankfurter Bankenverein stetig vergrößern. Sie hat neue Fabrikhallen in Stuttgart und Augsburg erworben, wo sie langzeitarbeitslose Orkmütter ihre Kleidung nähen lässt (rein für die Publicity natürlich). Zudem hat sie nun mindestens einen Flagship-Store in jedem großen deutschen Plex und plant, auch welche in Wien, Prag, Paris und Bern zu eröffnen. Auch hat sie es geschafft, manche der anderen kleinen Modelabels in München aufzukaufen oder aus dem Markt zu verdrängen.

- Eine Geschäftspolitik, die sie sogar noch ausbaut. Schattenunternehmungen gehören zu ihrem täglichen Brot. Wo die Konkurrenz nicht weichen oder sich fügen will, werden Kreationen direkt vor Runway-Shows mit Buttersäure besprüht oder in laufende Produktionen obszöne Muster in den Stoffdruck-Computer eingeschleust. Eigentlich sind das immer ganz lustige Aufträge. Mal was anderes, als die dröfligste Laboranlage in die Luft zu jagen.
- Flitter

Zusammen mit Eurosoft hat sie zuletzt einen florierenden Matrixshop mit AR/VR-Anprobe aufgebaut. Was ihr Produktportfolio angeht, so verkauft sie Einzelstücke wie T-Shirts, Hemden, Kleider und Pullover, aber auch ganze Kollektionen verschiedener Stile wie Simplicité, Nouveau Retro und moderne bayrische Tracht.

## RHEINGOLD

Wenn es um echten Stil und Eleganz geht, dann gibt es nur eine Adresse in der ADL: Rheingold. Dieses 2055 in Düsseldorf gegründete Familienunternehmen hatte schon immer ein Gespür für zeitlose Kleidung, die zu jedem Anlass getragen werden kann. Da es sich eher an Kunden am oberen Ende der Gesellschaft richtet, bietet es nicht nur normale, modische Kleidung an, sondern nimmt auch das Sicherheitsbedürfnis dieser Kunden sehr





ernst. Durch seine Kontakte zu Heckler & Koch konnte die Designabteilung immer wieder mit Entwürfen überraschen, die sowohl elegant als auch dezent und zudem wirkungsvoll gepanzert sind. Durch seine Nähe zu Saecker-Krupp - es ist im Management weit verbreitet, Anzüge des Düsseldorfer Labels zu tragen - ist Rheingold auch außerhalb Europas ein Begriff. Und ja, ich weiß selbst, dass wohl jeder hier vermutet, Rheingold sei insgeheim eine Tochterfirma des Drachen. Bisher konnte mir das aber niemand stichhaltig beweisen.

- Außer, dass selbst die Elfenbitch Hyvönen mit Rheingold-Kleidung herumrennt. Die würde niemals irgendwas anfassen, was nicht von S-K kommt. Mach endlich die Augen auf, Nakaira!
- Snow-WT

## SWAROVSKI-JOOP

Und nun zum neuesten Spieler auf dem Markt: Swarovski-Joop, ein erst Anfang des Jahres aus der Fusion von Swarovski und Anielski-Joop entstandener Modegigant. Anuschka Joop-Anielski und Bernhard Swarovski sind ja schon einige Jahre umeinander herumgetänzelt. Für viele sah es so aus, als wollte keiner den ersten Schritt machen, doch hinter den Kulissen haben sie knallhart verhandelt, Bündnisse geschmiedet und Konkurrenten ausgeschaltet. So ist nicht nur die Fusion zustande gekommen, sondern man kann auch einige der viel zu einfachen Übernahmen bei der zurzeit stattfindenden Einkaufstour besser verstehen. Ihre guten Kontakte zu Nebelherr haben wohl ebenfalls nicht geschadet. Der Drache soll angeblich die eine oder andere Übernahme eingefädelt haben und als Geldgeber fungieren. Jedenfalls besitzt der Konzern nicht nur die Marke **Anielski-Joop**, sondern hat sich inzwischen auch **Guccio**, **Hugo Boss**, **Jil Sander** und das österreichische Luxuslabel **Weiss & Lechner** einverleibt.

- Warum sollte Nebelherr einen Modekonzern unterstützen?
- Zeitgeist
- Weil es bei Schneidern ähnlich ist wie bei Friseuren: Bei der Anprobe zum maßgeschneiderten Anzug oder bei der Modevorführung auf der Fashion Week kommt so mancher gerne mal ins Plaudern ...
- Snow-WT

## ALLTAGSKLEIDUNG UND KÖRPERPANZER

Wer sich wundert, wo die Megakons bleiben, der wird eher in dieser Kategorie fündig. Klar hat eigentlich jeder Mega mehr oder weniger große Mode-Abteilungen, und auch einige AAs sind in diesem Bereich tätig, doch diese findet man nicht in der ADL. Übrig bleiben nur Hersteller für gewöhnliche Kleidung und Körperpanzerung.

## DRÄGERWERKE

Dieser traditionsreiche A-Konzern aus Lübeck produziert eine breite Palette von Schutzkleidung für verschiedene Anlässe, sei es nun für Feuerwehr, Bauarbeiter oder Bergleute. Zudem ist er für seine ABC-Schutzanzüge bekannt.

## GLOBAL FABRICS

Als Ausgründung von Global Polymeres ist diese AGC-Tochter einer der größten Produzenten von billiger Sportkleidung, Unterwäsche und T-Shirts. Sie geht schnell kaputt, leiert schnell aus, und zu häufiges Waschen lässt die Farben schnell verblassen. Dennoch kann man sie in vielen Supermärkten oder Verkaufautomaten finden. Als Nebengeschäft vertreibt die Firma noch Schutzkleidung wie zum Beispiel gepanzerte Overalls, Panzerjacken oder Schutzwesten.

- Bei Global Fabrics gab es letzten Sommer eine größere Rückrufaktion. Eine Charge der Billig-Unterwäsche (Marke: Bombastor Flieder) ist mit irgendeiner Chemikalie in Berührung gekommen, die allergische Reaktionen auf der Haut hervorgerufen hat.
- Botox
- Oh Mann, das lag an den Unterhosen? Und ich war viermal beim Schniedel-Doktor!
- Ivan

## RUHRMETALL SICHERHEITSTECHNIK

Ruhrmetall ist bei Weitem nicht der einzige, wohl aber der erfolgreichste deutsche Hersteller von Panzerwesten





und Ganzkörperpanzerung für Polizei, Bundeswehr und MET2000. Das bekannteste Produkt dürfte der Kampfanzug Flecktarn D sein – nicht sonderlich modisch, aber rettet dem einen oder anderen wohl das Leben.

- ◊ Was bitte soll an einem Kampfanzug mit Flecktarn auch modisch sein? Lila LED-Applikationen, damit du im Dunkeln besser zu erschießen bist?
- ◊ Ruhrork

## SAEDER-KRUPP

S-K deckt das gesamte Spektrum an Kleidung ab. Der Konzern ist zwar nicht unbedingt für seine Kreativität bekannt – weshalb S-K-Kleidung nicht wirklich modisch ist –, aber jeder wird wohl irgendwas in der Produktpalette finden, sei es nun Sportkleidung von **S-K-Puma** oder T-Shirts, Hemden, Röcke, Kleider und Jeans von **Saeder-Line**. Interessant ist die selbstheizende smarte Winterkleidung – oder für euch eher die gehärtete Militärpanzerung von **Krupp Protection**.

- ◊ Die Heizunterwäsche ziehe ich nie wieder an! Mir ist mal die Wärmeregulation gehackt worden, und es hat mir fast die Eier zerkoht.
- ◊ Ivan
- ◊ Musstest du da wieder zum „Schniedel-Doktor“? Hihi.
- ◊ Snow-WT

## SCHATTENBOUTIQUE

### GEPOSTET VON: SNOW-WT

Ich fange jetzt gar nicht damit an, dass man sich auch in den Schatten nicht nur zweckmäßig, sondern auch stylish anziehen kann. Ich gebe aber jedem zu bedenken, dass ihr bei bestimmten Gelegenheiten in der Menge untergehen solltet. Und wenn die Menge eine Gruppe pubertierender Japanokon-Gören ist, dann solltet ihr den neuesten Modetrend dieser Gruppe kennen – sonst fällt ihr in eurem ausgebleichenen Parker unter den ganzen Leuchtfarben ziemlich auf.

Aber das soll nicht das Thema sein. Die Frage ist: Woher bekomme ich gute Kleidung, die ausreichend gepanzert ist? Nun, Panzerung ist viel unkritischer als Feuerwaffen. Stangenware mit guter Kugelstoppwirkung wird euch bei geeigneter Streetware mittlerweile nachgeworfen. Selbst maßgeschneiderte Panzerkleidung gibt es auf dem Markt für jeden Geldbeutel und alle Lizenzstufen ohne Probleme. Kritisch wird es erst, wenn ihr eine besondere Beschichtung oder den richtig harten Kram wollt.

Militärische Panzerung gibt es da, wo es auch die Waffen gibt, mit denen man auf sie schießt: bei eurem Straßenhändler. Und meist kommt sie sogar aus der gleichen Quelle. Was früher mal im MET2000-Spind oder in der Ausrüstungskammer der russischen Armee hing, findet

## SCHATTENSCHNEIDER

**Garak:** Der orkische Schneider in den Schatten des Plexes stattet ohne zu fragen jeden mit Panzerung und Beschichtung aller Art aus. Er hat zudem oft interessante Informationen, es lohnt sich also immer, auf einen Kaffee bei ihm zu bleiben.

**Norwick:** Der Elf ist eine Diva, aber es gibt kaum jemand Bgabteren an der Nadel. Bei ihm bekommt man auf die Haut geschneiderte Maßware, auch was Panzerung und Modifikationen betrifft. Norwick-Ware steckt auch Rheingold in die Tasche.

**Yosa:** Die Zwergin ist eine Spezialistin für besondere Spielereien. Ihr braucht einen Mantel, unter dem man eure Granatwerfer nicht mehr sieht? Oder eingnähtes C4 in eure Bomberjacke? Yosa ist eure Frau.

**Prada:** Auch wenn jeder Waffenschieber auch an militärische Panzerung kommt, bei Prada findet ihr meist günstigere Ware direkt vom Hersteller. Der Elf verrät seine Quellen nicht, aber sein Angebot ist Top-Qualität und reicht angeblich bis zum gepanzerten Raumanzug.

gerne mal seinen Weg in die deutschen Schatten. Allerdings muss man sagen, dass die Nachfrage nicht sonderlich groß und schwere Panzerung deswegen mit höherer Wartezeit verbunden ist.

- ◊ Die Einsatzmöglichkeiten sind halt etwas beschränkt. Die meisten Runs finden in urbanen Gebieten statt. Und wenn da jemand mit einer (lizensierten) Vollplattenrüstung aufläuft, werden die Gesetzeshüter schon mal neugierig und schauen genauer nach, was los ist.
- ◊ König

Beschichtungen wie Chamäleontechnik bekommt man zwar direkt auf dem Kleidungsstück auf dem Schwarzmarkt relativ einfach. Ein passendes Gewand bedarf aber wieder einer erhöhten Beschaffungskriminalität. Noch schlimmer wird es, wenn ihr die eigentliche Beschichtungstechnik haben wollt, weil ihr ein eigenes Kleidungsstück modifizieren wollt. Die farbwchsel-elektrosichere-feuerresistente-strahlungsabweisende Lieblingspanzerjacke ist deswegen ein Problem, weil sie irgendwer anfertigen muss, der über die richtige Technik verfügt und keine Fragen stellt. Auch wenn alle Komponenten legal sind, will man ja als Runner trotzdem nicht unbedingt gesteigerte Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

## NEUES AN DER KLEIDERSTANGE

### GEPOSTET VON: FLITTER

Anbei ein wenig Mode aus der ADL, für euch frisch unter der Nähmaschine hervorgeholt.



## E'LYZÉE ELIO

Mit der Elio-Kollektion präsentiert das aufstrebende Modehaus E'lyzée eine moderne Linie, die auch jenseits von Pomorya anzutreffen ist. Egal, ob zu förmlichen Anlässen oder zum Club-Besuch, mit Elio Tha'il ist Frau immer passend angezogen. Das taillierte, trägerlose Kleid ist in den angesagten Farben Türkis bis irisierend Blau zu haben und wird durch einen halbtransparenten Umhang aus ballistischem Stoff ergänzt. Locker über die Schultern getragen oder als Kopftuch gebunden, sorgt er im Fall der Fälle für einen adäquaten Schutz. Ihre männliche Begleitung bildet im dunkelblauen Elio Bra's mit seinen gelben Akzenten den Gegenpart und rahmt ihren Auftritt gekonnt ein. Stilbewusste Herren tragen anstelle der Anzughose den modischen Männerrock, der faltenlos bis zu den Füßen reicht, und dazu den ebenso langen Mantel mit Kapuze im Stil einer mittelalterlichen Gugel.

- Zielgruppe sind ganz klar Elfenkinder mit dem nötigen Kleingeld. Oder Poser, die es gerne wären. In jedem Fall Emporkömmlinge aus der mittleren bis oberen Konzernschicht. Zumindest tragbarer als das Meiste, was aus dem Herzogtum sonst in die ADL schwappt.
- Studiosa
- Pft ... Männerrock. Jetzt hat dieser Noise-Noire-Hype auch die Müsliresser erreicht.
- Konnopke
- Röcke für Männer sind in der elfischen Kultur schon länger verankert als diese Modeerscheinung der Musikindustrie. Und überhaupt, Noise Noire ist so 2076. Proto-Thrash ist das neue Ding! Wraaazzzz!
- XTC

## FRANZINGER FASHION TENOR

Wo es der Dresscode erfordert, ist die Tenor-Serie von Franzinger Fashion die erste Wahl. Das Münchener Label überzeugt mit der richtigen Mischung aus modischem Chic und zeitloser Eleganz. Der klassische Frack in Dunkelblau bis Schwarz ist ein unverzichtbares Accessoire für festliche Aktivitäten der High Society von Dresden bis



### E'LYZÉE ELIO

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Anzug Bra's	8	4	8	3.500 €
Kleid Tha'il	6	2	10	4.500 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Soziales Limit +1				
Umhang Bra's	10/+2	12	10	4.000 €
Umhang Tha'il	8/+2	4	8	1.500 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung (Kombination)				







München und Wien. Mit dem extrem hohen Vatermörder-Stehkragen schwimmt man dabei nicht nur mit dem Zeitgeist, sondern ist auch vor potenziellen Angriffen bestens geschützt. Der Mantel der Tenor-Serie ist ebenfalls gepanzert und bietet optional zusätzlichen Schutz vor Feuer oder chemischen Stoffen. Ob Opernball oder Akademikerball: Autonome Krawallmacher beißen sich am Tenor die Zähne aus.

- » Schlagende Studenten machen ihrem Namen wieder alle Ehre, da verbirgt der Mantel die eine oder andere böse Überraschung.
- » Studiosa
- » Die schlagen nicht nur, die schießen auch zurück. Die anarchischen Tage, in denen die Opernballgegner ungestört die Sau rauslassen konnten, sind gezählt.
- » Anne Archiste
- » Franzinger Fashion wirbt explizit mit Über- und Untergrößen. Wie viele Trolle und Zwerge habt ihr schon auf den Bühnen gesehen ... also im Publikum, meine ich. Ist wohl wieder nur so eine Marketing-Masche, um sich das braune Hemd bunt zu färben.
- » Ruhrork



## RHEINGOLD PRO TEC PLUS

Sichere Geschäftskleidung hat viele Gesichter, und Pro Tec Plus aus dem Hause Rheingold gehört hier zu den kon-

### FRANZINGER FASHION TENOR

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Frack-Kombination	8	5	8	2.400 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Soziales Limit +1				
Mantel	10/+2	8	8	3.200 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung (Kombination), Soziales Limit +1, Tarnbarkeit -3, Zusätzlicher Schutz (3)				

### RHEINGOLD PRO TEC PLUS

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Anzug	9	5	8	2.700 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung				
Mantel	10/+3	10	10	3.500 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung (Kombination), Holster, Schnellzugriff, Tarnbarkeit -3				





servativen. Unauffällig und doch präsent kommt der gepanzerte Pro-Tec-Plus-Geschäftsanzug überall dort zum Einsatz, wo Understatement und Zurückhaltung gefragt sind. Mit integrierten Microtransceiver gehört er zur Standardausstattung der Entourage von Managern und Prominenten, vom Adjutanten bis zum Personenschützer. Der optional erhältliche gefütterte Mantel verbirgt dezent mitgeführte Waffen, ohne den schnellen Zugriff darauf zu behindern, kaschiert aber auch gekonnt die Konturen kräftigerer Träger. Die Schnitte sind maßgefertigt und unisex gehalten, sodass die Passform auch für weibliche Angestellte gewährleistet ist. Die Farbpalette reicht von klassischem Weiß, Blau, Anthrazit und Schwarz bis hin zu Sonderfarben für spezielle Anlässe oder Muster im Corporate Design.

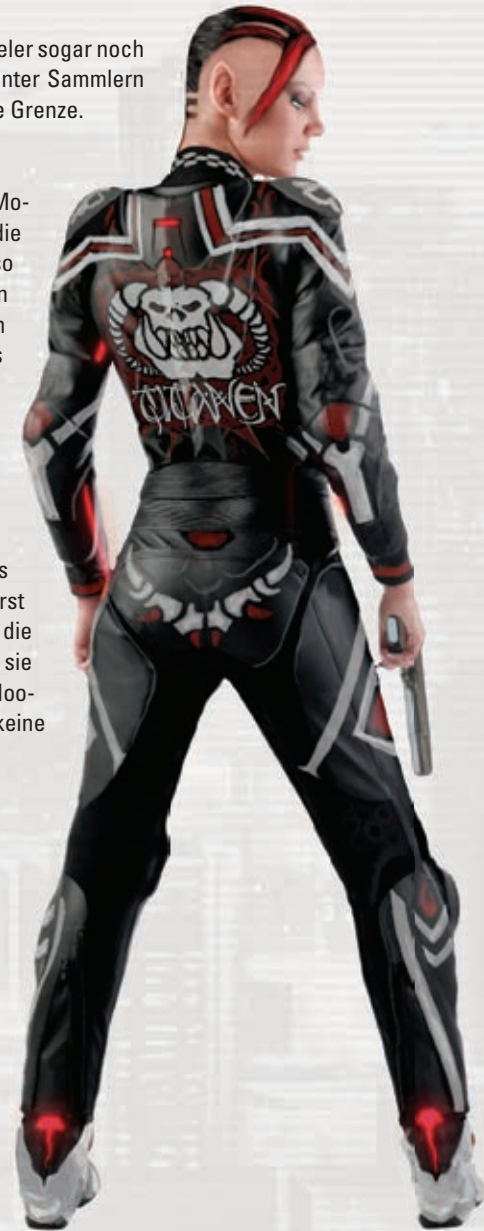
- Von einfachen Geschäftsanzügen sind die Teile kaum zu unterscheiden. Die Panzerung wird buchstäblich auf den Leib geschneidert, sodass selbst Muskelberge wie harmlose Sarari-männer wirken. Darum schieß immer zuerst auf den, der am auffälligsten aussieht. Oder der gerade in seinen Ärmel quatscht.
- Zwieblblootz

## STATTKRIEG AUFMARSCH 79

Es ist wieder Krieg! Zeig deinen Gegnern, dass nur wahre Fans die Straße regieren, und trag die offiziell DSKL-lizenzierte Stadtkriegpanzerung der Serie „Aufmarsch 79“. Präsentiere dich in den Farben deiner Mannschaft, und das auch im Dunkeln und in der AR! Gib dich nicht mit nutzlosen Billigrepliken zufrieden, sondern kauf den Originalnachbau des Panzerhelms von Adrien „Foudre“ Marcourt oder einem der anderen Top-Ten-Teams der Deutschen Stadtkriegsliga. Mit der eingebauten Sichtvergrößerung bist du bei den Matches live vor Ort immer im Bild.

Hamburg Rams, AGC LabRats, Berlin Cybears - alle Jacken, Westen, Overalls und Helme sind in den Farben und Logos der aktuellen Saison oder in einem von über zwanzig Tarnmustern von Signalorange bis zum brandneuen BW-Digitaltarn erhältlich. Bei Stadtkrieg kaufst du keinen Plastschrott, sondern echte Panzerung, voll funktional. Damit bist du nicht nur für die nächste Straßenschlacht gerüstet, sondern gehst als Sieger vom Platz!

- Das hier ist Körperpanzerung im Budget-Bereich. Trotz vollmundiger Ankündigung mehr Schein als Sein, aber wenn gerade sonst nichts zur Hand ist, allemal besser als gar nichts. Vergleichbares gibt es teilweise günstiger von der Stange. Für das DSKL-Logo legt man eben ein paar Creds mehr auf den Tisch.
- König
- Mit Autogramm der Spieler sogar noch ein paar Creds mehr. Unter Sammlern gibt es nach oben keine Grenze.
- Zwieblblootz
- Von den grellbunten Modellen mal ab, sind die Tarnmuster gar nicht so übel. Bei allen anderen Farben sollte man sich aber bewusst sein, dass man auffällt. Das mag unter Fans vielleicht Eindruck schinden, ist in vielen Situationen aber bestenfalls unpassend. Vor allem wenn du deinen Fuß ins falsche Lokal setzt, wirst du dir wünschen, dass die Panzerung hält, was sie verspricht. Stadtkrieg-Hooligans tragen nämlich keine Trikots.
- Ruhrork



## STATTKRIEG AUFMARSCH 79

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Panzerweste	8	4	4	550 €
Panzerjacke	10	5	4	800 €
Gefütterter Overall	8	8	6	550 €
Helm	+2	2	4	150 €

**Merkmale:** Soziales Limit -1 auf Soziale Proben (außer bei Stadtkrieg-Fans und Gangern)

**WiFi-Vorteil:** Leuchtend (in den Farben der favorisierten Stadtkrieg-Mannschaft)





# EIN BLICK IN DEN KOCHTOPF

## DIE WUNDERBARE WELT DER CHEMIE

### GEPOSTET VON: XENOGRAFT

Für jede Krankheit eine Pille, für jede verschlossene Tür den richtigen Sprengsatz. So lässt sich in wenigen Worten die chemische und pharmazeutische Industrie in Deutschland beschreiben. Trotz der vielen Namen wird man jedoch schnell feststellen, dass der Markt von vier lokalen Konzernen beherrscht wird und ausländische Konkurrenten und neue Spieler sich um die Krümel streiten müssen, die vom Tisch fallen. Ich sollte erwähnen, dass Sprengstoffe nicht wirklich mein Spezialgebiet sind, aber ich habe mich entsprechend beraten lassen.

### AG CHEMIE

Ein traditionsreicher Konzern, dessen Geschichte sich bis ins 19. Jahrhundert zurückverfolgen lässt. Auch wenn die AGC 2070 ihre komplette Pharmasparte an Z-IC verkauft hat, so kann sie doch auf eine illustre Geschichte von Entdeckungen (und die damit verbundenen Patente) zurückblicken. Egal, ob es sich um Aspirin, Krebsmedikamente, Antibabypillen oder Heroin handelt, die AGC oder ihre Ursprungsfirma hat es erfunden. Und auch heute hat sie sich noch nicht komplett aus diesem Bereich verabschiedet. Sowohl in der Chemiesparte als auch bei Töchtern wie General Genetics betreibt die AGC weiterhin Grundlagenforschung. Zudem gibt es immer wieder Gerüchte über Kampfdrogen aus den Eurokriegen. So soll die Droge Shiva ursprünglich von der AGC entwickelt worden sein. Eine weitere Besonderheit ist die Unterabteilung **AGC Defences**, die aus der Zusammenlegung verschiedener Firmen und Abteilungen der einzelnen Gründerfirmen und Übernahmekandidaten entstand. Hier bündelt die AGC ihr Rüstungsgeschäft und produziert Munition, Treibladungen, exotische Waffen und verschiedene Sprengstoffe (von Rauchgranaten bis hin zu Flüssig- und Plastiksprengstoff).

- Die Bio- und Chemiewaffen werden natürlich im Geheimen irgendwo in der eurasischen Pampa und ohne schickes Firmenlogo hergestellt.
- Spime

## RUHRMETALL

Wie von Corpshark bereits erwähnt, ist Ruhrmetall einer der größten Munitionsproduzenten der ADL. Das bedeutet natürlich auch, dass es jedwede denkbare Form von Sprengstoff produziert, egal, ob für einfache Handgranaten, Artilleriemunition, Minen oder Raketen. Diese Aufgabe wird von der Schweizer Tochterfirma **Ruhrmetall Nitrochemie** übernommen, die auch mehrere Standorte in der ADL hat. Ein Neuzugang im Bereich der Medizin ist die **SMP GmbH**, die einige Monate nach der Fusion mit BuMoNA gegründet wurde. Standardmedizin und Pharmazeutik (was die Abkürzung bedeutet) kümmert sich vor allem um den Bedarf der MET2000 (und zum Teil den des BuMoNA) an Blutkonserven, universellen Gegengiften, Anti-Strahlungsmitteln, Nahrungsergänzungsmitteln sowie um grundlegende Impfungen.

- Da die SMP auch die MET2000-Schutztruppe in der SOX versorgt, kann man dort vor einem Auftrag ganz prima State-of-the-Art-Medizin für strahlenverseuchte Regionen und gegen toxische Critterbisse klauen.
- Zwieblblootz
- SMP forscht natürlich auch im Bereich Strahlenmedizin. Dass dafür mitunter an verstrahlten Individuen geforscht werden muss, führt hin und wieder zu vertuschten Jagdaufträgen von speziellen MET-Einheiten innerhalb der SOX. Zudem hinterlässt solche Forschung offenbar ihre Spuren: Angeblich gibt es mindestens zwei toxische Magier, die für SMP in diesem Bereich arbeiten.
- Botox

## SAEDER-KRUPP

Neben Ruhrmetall ist S-K der wohl größte Rüstungskonzern in der ADL und damit auch im Bereich der Sprengstoffproduktion tätig, sowohl für den zivilen als auch für den militärischen Bereich. Seine modernen Plastiksprengstoffe gehen an Bergbau-, Bau- und Abrissfirmen, während Granaten, Raketen und Bomben natürlich an die (Konzern-)Militärs dieser Welt gehen. Hierbei sei zu erwähnen, dass die Sprengstoffe für zivile Kunden von **Krupp Chemicals**, die militärischen Sprengstoffe hingegen von **Krupp Munitions** und **Diehl Defence** pro-





duziert werden. Wenn es allerdings um Medikamente geht, so muss man lange suchen. S-Ks Portfolio in diesem Bereich ist recht dünn. Nach längerer Recherche konnte ich aber die **Hillenbrand Pharmazeutik AG** in Heidelberg finden. Das Unternehmen beschäftigt sich vor allem mit einfachen Dingen wie Schmerzmitteln, Grippeimpfungen und dergleichen, besitzt dafür allerdings eine viel zu große Forschungsabteilung. Wenn ich raten müsste, würde ich sagen, dass die Firma ein Deckmantel dafür ist, die Medikamente der Konkurrenz zu analysieren und die Ergebnisse an Generikahersteller in Asien zu verkaufen.

## ZETA-IMPCEM

Kein anderer Konzern dominiert den Markt für Medikamente so sehr wie Z-IC. Die Liste der Pharmaforschungsfirmen und -produzenten umfasst allein in Europa mehrere Hundert Einträge. Aufgrund der immer weiter verbreiteten Gen- und Biomodifikation des metamenschlichen Körpers, der immer größeren Verbreitung von Metasapienten, Metavarianten und Transformaten wird es immer schwerer, Medikamente zu entwickeln, die bei allen gleichermaßen wirksam sind. Dennoch ist Z-IC in diesem Bereich führend und bietet auch in immer mehr Fällen individuell abgestimmte Präparate und Therapien. Sein Portfolio umfasst dabei klassische Medikamente auf Pflanzen- oder Chemiebasis, aber auch neuartige Biopharmaka, die aus gentechnisch veränderten Stammzellen des Immunsystems gewonnen werden.

- Z-IC ist deswegen so groß geworden, weil es sehr oft Schritte auf dem Arzneimittelzulassungsweg überspringt. Es ist schließlich viel einfacher, mehrere Testversionen eines Medikaments zu erschaffen und direkt an arglosen Versuchspersonen auszuprobieren, als es erst zu optimieren und dann in die gesetzlich zugelassenen Kliniktests zu schicken. Die Zahl der Toten, die in illegalen „Testinstitutionen“ auf das Konto von Z-IC gehen, ist hoch! Klar betreiben auch andere Hersteller solche „Karnickelfarmen“ mit menschlichen Versuchstieren. Aber Z-IC zieht so etwas seit Jahren im großen Stil auf, mit eigenen Tarnkonten und Schattenabteilung. Man konnte es dem Konzern bisher nur noch nicht beweisen.
- Snow-WT

## SCHATTENCHEMIE

### GEPOSTET VON: BOTOX

Kopfschmerztabletten, Aphrodisiaka, Durchfalltropfen oder Antiallergene: Das meiste für die Hausapotheke eines Runners könnt ihr ganz einfach im nächsten Stuffer Shack, in der Apotheke oder im Netz bestellen. Es gibt wenig, für das man wirklich Aufwand betreiben muss – aber es gibt ein paar Sachen, die es eben nicht einfach so im öffentlichen Handel gibt. Hier also ein kleiner Leitfaden für besonders anspruchsvolle Chemieanwender.

Kommen wir zuerst zu **Medikamenten**. Meistens sind nur die nichtzugelassenen ein Problem – und letztlich brauchen Runner so was kaum. In besonderen Spezialfällen könnte ich mir vorstellen, dass ihr ein Medikament auf dem Index wollt: das besonders gute Hallo-Wach oder den ganz kräftigen Nein-Ich-Bin-Nicht-Erkältet-Trank. Für solche Sachen braucht ihr einen Straßendoc oder eine Schattenklinik. Die Leute dort beziehen diese Medikamente meistens vom Hersteller, was gar nicht so schwer ist. Denn wenn ein Medikament auf den Index kommt und verboten wird, existiert meist in irgendeiner Lagerhalle noch eine halbe Tonne von dem Kram. Und die wenigsten Konzerne sehen nicht den Vorteil, es dann unter der Hand an Dritte-Welt-Länder oder euch zu verköpern, statt es in den nächsten Gully zu schmeißen.

- Mit uns können sie es ja machen, wir haben eine Wahl, ob wir das Zeug mit den fieseren Nebenwirkungen nehmen. Aber sie überschwemmen damit auch den Markt für Obdachlose, die sich dann für wenig Geld etwas leisten können, das in der Apotheke unerschwinglich wäre. Und im Gegensatz zu uns können die sich keinen Arzt leisten, wenn sie zu der Gruppe gehören, bei denen die „extrem seltene Nierendysfunktion“ auftritt.
- Anne Archiste

Interessant sind vielleicht noch Impfstoffe und Gegengifte, die eigentlich nicht auf der Straße verkauft werden und die ihr für einen Einsatz in besonderer Umgebung total gerne hättet. Im Zweifel könnt ihr bei so was mit einem Forschungslabor einen Deal machen: Sie testen an euch ihr neuestes Mittel, und dafür stellt ihr keine Fragen und bekommt den Schuss auch noch umsonst.

Bei **Drogen** lohnt ein Besuch an der nächsten Straßenecke, wenn ihr im richtigen Viertel wohnt. Wenn ihr anson-





## CHEMIKER IM UNTERGRUND

**Yammi:** Eine elfische Chemikerin aus der Leverkusener Untergrundschule mit eigenem Labor. Yammi ist auf Drogen aller Art spezialisiert, produziert aber nicht für die Straße, sondern nur auf Bestellung und für professionelle Nutzer. Topqualität mit einem Hauch von Moral in der B-Note.

**Lord D:** Ähnliche Qualität wie Yammi und ebenfalls aus Leverkusen. Der Ork nimmt es aber bei den Abnehmern nicht so genau und will hauptsächlich Geld sehen. Er macht brandheißes Jazz und echt gutes Cram, hat aber die Zeichen der Zeit gesehen und verbrüdet sich gerade mit den Grauen Wölfen aus Köln.

**Nisa:** Die Trollin aus Freiburg hat sich ganz dem natürlichen Rausch hingegeben. In ihrem kleinen Hinterhofladen findet man unter der Ladentheke allerhand Erwachte Drogen, die einem das Leben erleichtern oder für immer ins Nirwana katapultieren können.

**Doktor Lampe:** Noch ein AGC-Chemiker, der sich im Schatten eines Industriekomplexes niedergelassen hat, allerdings in Leipzig-Halle. Der Name führt in die Irre, denn Lampe produziert weder Medikamente noch Drogen. Dafür stellt er Sprengstoffe und Spezialreagenzien aller Art her und verdient damit in den Schatten ein Heidengeld.

**Yannis Osterdamm:** Der freundliche Elf wohnt an der Ostseeküste auf einem Kutter und hat früher als Chemiker für ein Biotechnologie-Institut in Pomorya gearbeitet. Er ist Spezialist für Umweltanalysen, dealt aber auch mit Chemikalien und – eher widerwillig – manchen Kampfdrogen, damit Geld in die Kasse kommt.

sten keinen illegalen Drogendealer auftreiben könnt, seid ihr meiner Meinung nach im falschen Beruf. Nur wenige Drogen gibt es nicht irgendwo auf der Straße zu kaufen. Es gibt ein paar maßgeschneiderte Mittelchen, die etwas Aufwand erfordern, aber selbst die kann euch im Zweifel wieder eure Schattenklinik beschaffen. Die Frage bei solchen Chemikalien ist meistens eher die Reinheit: Braucht ihr 100 Prozent reines Psilocybin (warum auch immer), müsst ihr direkt an die Quelle – und das kann mitunter über ein paar Stationen und den einen oder anderen einseitig schmerzlosen Plausch mit einem Zwischenhändler laufen.

Drogen, das sind für mich psychoaktive Mittel, die süchtig machen und Geld kosten. Ich ziehe hier einen dicken Trennstrich zwischen ihnen und den **unterstützenden Mitteln**, die jeder Runner kennt. Jazz, Cram, Kamikaze – sie alle machen schneller, stärker, schmerzempfindlicher und sind eher Hilfsmittel als Droge.

- ❖ Blöde Unterscheidung, denn sie machen genauso süchtig. Und von den meisten gerät man auch in einen Rausch. Bewusstseinsverändernd wirken alle irgendwie, auch wenn man nicht wie bei LSD auf einem Trip endet. Trotzdem fühlt man sich unter Jazz ganz anders und kann unter Umständen nicht mehr die Finger von dem Zeug lassen.
- ❖ Zwieblbloom

Solche chemischen Helfer bekommt ihr auf dem Schwarzmarkt für Medikamente seltener. Jazz oder Cram gibt es auch in manchen Gangterritorien vom lokalen Drogenhändler zu erstehen. Andere Sachen sind deutlich seltener und haben auch eine viel enger gefasste Klientel. In der ADL gibt es Schieber, die an echte Kampfdrogen herankommen, aber es gibt auch eine ganze Reihe von Chemikern, die sie in ihren Laboren selbst herstellen und nachkochen. Besonders erwähnenswert ist der Untergrund von Leverkusen, wo diverse illegale Chemielabore beste Ware synthetisieren – sogar auf Wunsch und maßgeschneidert in der Dosierung.

- ❖ In diesen Drogenküchen arbeiten meist Jungchemiker der AGC, die sich mit ihrem Talent ein paar Creds dazuverdienen wollen und nicht merken, wie sie langsam in die hinter den Laboren stehenden Syndikate eingegliedert werden. Die Grauen Wölfe und die italienische Mafia strecken in letzter Zeit immer gieriger ihre Finger nach dieser bisher relativ unabhängigen Quelle aus. Ein Küchenduell lässt da sicher nicht lange auf sich warten.
- ❖ Ouzo
- ❖ In den Laboren dort bekommt man Kampfdrogen übrigens eher als Nebenprodukt. Ordentliches Geld gelangt mit den – nach Botox' Definition – richtigen Drogen in die Kassen. Deswegen auch das Interesse des organisierten Verbrechens.
- ❖ Ruhrork
- ❖ Und weil Kampfdrogen aus solchen Kellerlaboren eher Nebenprodukte sind, ist der Stoff oft verunreinigt.
- ❖ König

Leverkusen ist natürlich nicht der einzige Ort, an dem man Schattenlabore findet. Auch in Hamburg und Berlin gibt es ein paar engagierte Wissenschaftler, die mit ihrem Können an den Glaskolben einen lukrativen Reibach machen. Vielleicht noch wichtig zu wissen: Diese Leute können nicht nur synthetisieren, sondern auch analysieren. Wenn also euer Chemiedetektor ratlos ist, gebt die zu untersuchende Substanz an diese Labore, sie können euch ganz sicher weiterhelfen.

Außerdem sind diese kleinen Kochstudios auch die beste Adresse für **Spezialchemikalien**. Ihr wollt etwas, das Gummireifen auflöst, Plasbeton in Schlacke verwandelt oder zwei Ganger so zusammenklebt, dass sie als siamesische Zwillinge weiterleben müssen? Meistens gibt es eine Lösung für solche Anfragen, wenn ihr bereit seid, den Preis zu bezahlen.

Kommen wir zum Schluss zu den **Sprengstoffen**. Wenn ihr zu geizig seid, euren Schieber zu beauftragen, dann klaut ihr Plastiksprengstoff oder Dynamit-Substitute einfach vom nächsten Tiefbauer, Abrissunternehmen oder Minenbetreiber. Wenn ihr spezielleren Sprengstoff braucht, der punktgenau zerstört, dann werdet ihr an einem Schattenhändler kaum vorbeikommen. Die beziehen ihren Stoff genau daher, wo auch eure Munition normalerweise herkommt. Wundert euch also nicht, wenn auf den Knetpäckchen noch ein Aufkleber mit der Aufschrift „Eigentum von Ruhrmetall“ draufpappt.



# DAS NEUESTE AUF DER STRASSE

## SHIVA (VINTAGE)

**Vektor:** Einnahme

**Geschwindigkeit:** Sofort

**Dauer:** 2W6 Stunden

**Art der Abhängigkeit:** Beides

**Wirkung:** Bei 1-2 auf dem W6: Übelkeit. Bei 3-6 auf dem W6: Desorientierung (für die ersten 10 Minuten), +2 Konstitution, +2 Stärke, -2 Willenskraft, Hohe Schmerztoleranz 4, Berserker

Mit Shiva wollte die AG Chemie zu Beginn der Eurokriege die Bundeswehr mit einer Droge für Supersoldaten ausstatten: Der normale Soldat sollte zur Kampfmaschine werden und im Einsatz schneller, stärker und leistungsfähiger werden als der Gegner. Tatsächlich gelang es, in kürzester Zeit eine Kampfdroge zusammenzurühren, die ihren Zweck allerdings etwas verfehlte. In einem Drittel aller Fälle löst Shiva lediglich schwere Übelkeit aus. In allen anderen Fällen steigert die Droge zwar körperliche Eigenschaften, verwandelt den Nutzer allerdings gleichzeitig in einen Berserker (siehe Berserker-Nachteil beim Bärenschamanen, SR5, S. 320) - und zwar über die gesamte Wirkungszeit. Außerdem ist er nach der Einnahme für die erste Zeit viel zu verwirrt, um koordinierte Kampfmanöver durchzuführen (Würfelpoolmodifikator von -2

auf alle Handlungen innerhalb der ersten 10 Minuten der Wirkung). Letztlich war das Ergebnis also ein Flop. Da die Großproduktion allerdings schon lief, liegen in manchen Bestandslagern immer noch Pakete mit Shiva herum, die über ominöse Kanäle ihren Weg auf die Straße finden. Zuletzt tauchte die Droge vermehrt bei den Unruhen in Recklinghausen auf.

## SHIVA II

**Vektor:** Einnahme, Inhalation

**Geschwindigkeit:** Sofort

**Dauer:** 2W6 Minuten

**Art der Abhängigkeit:** Körperlich

**Wirkung:** +2 Konstitution, +2 Stärke, -1 Willenskraft, +1W6 Initiativwürfel, Hohe Schmerztoleranz 2

Vieles kann man über die AGC behaupten, aber nicht, dass sie nicht dazulernen würde. Noch vor dem Verkauf ihrer Pharmaabteilung an Z-IC entwickelte sie nach längerer Forschung Shiva II - eine Kampfdroge, die Kamikaze (SR5, S. 413) nicht ganz unähnlich ist. Zwar sind die Auswirkungen nach dem Abklingen der Substanz nicht so schlimm wie bei der bekannten Kampfdroge (für die gleiche Zeit wie die Wirkungsdauer: -1 Reaktion, -1 Willenskraft, -1 auf alle Limits; außerdem 4 Kästchen Geistigen Schaden, dem nicht widerstanden werden kann), dennoch macht sie fast ebenso abhängig und verschleißt nach und nach den Körper. Shiva II wird vor allem von der MET2000 bei Einsätzen in der SOX oder bei Spezial Einsätzen als Mittel der letzten Wahl genutzt.

### NEUE DROGEN

DROGE	ABHÄNGIGKEITSWERT	ABHÄNGIGKEITS-SCHWELLENWERT	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Shiva (vintage)	11	4	12V	200 €
Shiva II	9	3	6E	150 €







# TOP-DEALS DER WOCHE

⚠️ Ist eine Weile her, dass wir uns der ganzen praktischen Alltagshelfer für Schattenläufer angenommen haben. Statt wie im [#reiseführer] anonymisierte Kaufbelege auszuwerten, habe ich die damalig ermittelten Top-Produkte der Runnerszene durch die Shopping-App laufen lassen und um „andere Nutzer mit diesem Kaufprofil kauften auch“-Empfehlungen des Shops ergänzt. Enjoy! ▶ **Daisy Fix**

✉ Ich editier mal mit und setz den Altersdurchschnitt der Meinungsgeber nach unten. ▶ .rez

✉ Ich würde sagen „das ist ein freies Land“, aber das wäre gelogen. Mach halt, Küken. ▶ **Daisy Fix**



~~150.50€~~

**95.85€**

**SUPERDEAL!**

## MICROTRONICS ENGINEERING MULTITOOL

Das ZX4 Multitool des Schweizer Präzisionsherstellers Microtronics Engineering bietet Ihnen die volle Funktionalität einer Werkzeugkiste im kompakten Format für unterwegs. Schneiden, Schärfen, Schrauben, Drehen, Bohren sowie mikrometeregenaues Messen, Fräsen und Gravieren sind nur einige Funktionen dieses AR-unterstützten Alleskönners.

✉ Bekannt aus „Ritschi Rigger“: das ideale Kompaktwerkzeug für Schattenläufer. ▶ **Daisy Fix**

## FLACKERMANN FROSTY EISSPRAY

Hocheffizientes Kältesprühmittel mit variabel einstellbarer Wirkstärke zum Auffinden von Fehlern in Platinen und Schaltungsmodulen sowie zum schnellen Kühlen überhitzter technischer Systeme aller Art.



✉ Der Renner, wenn es darum geht, schnell Löcher in Zäune zu machen: Zaun gut einsprühen, kurz warten und dann den Zaun einfach eintreten. Verzögert zudem eine etwaige Alarmmeldung um 1-6 Minuten (je nach Lufttemperatur). ▶ **Daisy Fix**

~~8.99€~~

**6.95€**

✉ Anders als überzogen duftige Deos wie .rez' Lieblingsduft „Faerietales“ überdeckt QORE Gerüche nicht einfach, sondern killt sie dazu effektiv per beschleunigtem Zerfall der ursächlichen Bakterien und Abfallstoffe. Killt eure Fährten, wenn auch nicht mehr ganz so gut wie früher. Das ist der Preis, den wir für das Gefühl der Sicherheit nach dem Trauma der KFS-Krise zahlen. Und die Zahlungsbereitschaft der Normalbevölkerung kennt wenig Grenzen, was das angeht. ▶ **Daisy Fix**



**OHNE NANITEN**

## QORE MICRO INTENSIV DEO

Nanitenfreies, mikrozelluläres Wasch- und Antitranspirationsspray mit frischem Duft speziell für Sportler, Orks und andere Personen mit naturbedingt intensivem Eigengeruch. Die perfekte Alternative, wenn Dusche oder Badewanne nicht verfügbar sind. Säubert porentief und beugt Schweiß- und Körpergeruch 24 Stunden lang vor.

**5.85€**

~~7.50€~~

✉ Wer benutzt Deo? Sag nur, du hast noch unaugmentierte Schweißdrüsen ... igitt. ▶ .rez





SHIAWASE SPORTS DUFFELBAG (SPORTTASCHE)



Praktische und robuste Allzwecktasche für Sport, Freizeit, Spiel, Spaß, Urlaub und ein aktives Leben.

Material Protex™, Schutzklasse 6  
 N – 85 x 50 x 40 cm – 2.4 kg  
 T – 120 x 70 x 50 cm – 4.5 kg  
 D – 65 x 40 x 35 cm – 2.0 kg

**97,99€**

Braucht man immer und jederzeit: eine Allzwecktasche für das Reinschleppen von Wummen und/oder das Rausschleppen von Loot. Shiawase ist etwas teurer als andere, bietet aber gute und sogar leicht gepanzerte Qualität durch Verwendung von Protex. TIPP: Per WiFi abschließbare Deluxe-Varianten mit E-Shock-Diebstahlsicherung (in etwa so stark wie ein handelsüblicher Schockhandschuh) sind ab ca. 500 € verfügbar, auch im „Street-Look“ ▶ **Daisy Fix**

FLACKERMANN FUNKBRIKETS

Wer braucht teure Fernzünd-Grills? Flackermanns einzigartige, WiFi-anwählbare Fernzündbriketts funktionieren auch bei Aluschalen, Wegwerfgrills und in Ihrem antiken Kamin: Feuern Sie den Grill an, wenn Sie aus dem Büro kommen, und daheim wartet schon das erste Steak auf Sie!

EINFÜHRUNGSPREIS:

**3,75€**

**NEU**



Neu? Am Arsch ☺!!! Aber Wiedersehen macht in diesem Fall wirklich Freude, und die Runnerszene begrüßt die Wiedereinführung dieses praktischen „Feueralarms auf Bestellung“. Einfach ein paar Funkies in den Mülleimer, anrufen, fertig! ▶ **Daisy Fix**



PROLIFE FILTERMASKE

Leichte und preiswerte Filtermaske, frei größenverstellbar und natürlich Erste-Hilfe-Kasten-gerecht gemäß Atemwegsschutzverordnung (Inhalationsschutzklasse 2) in gewohnter Qualität von ProLife.

**2,89€**

Gibt's zum selben Preis auch noch etwas kompakter als Grillanzünder-Stick. Für Mülltonnenfeuer die Briketts verwenden, die Sticks sind dafür besser als Molli- oder DIY-Granaten-Zünder. ▶ **.rez**

In der Kombi mit Sonnen- oder AR-Brillen der perfekte und 100% legale Schutz gegen automatische Gesichtserkennung. ▶ **Daisy Fix**



**3,99€**

HAPPY SHOPPER E-FREEZE SHOPPING BAG

Die praktische Einkaufs- und Transporttasche für Tiefkühlprodukte und kühle Getränke. Energiezellen an jeder Steckdose aufladbar. Extrem geringer Stromverbrauch dank Lumenergy™ Solarfasern.

Die in die Tasche gewirkten Solar- und Kühlzellen schützen den Inhalt gegen Durchleuchtung. Und wer kontrolliert schon ohne konkreten Verdacht Einkaufsstützen anständiger Konzernbürger? ▶ **Daisy Fix**

HOMEHELPER VERSTÄRKTES ALLZWECKBAND

Das extrem reißfeste und wasserabweisende HomeHelper Gewebband bietet hervorragende Klebeeigenschaften selbst auf Stein oder sandigem Putz. Verwenden Sie es zum Abdichten von Rohren, für den Gerüstbau oder für alle Reparaturen im Haus.



**4,55€**

Fesseln, fixieren, Wunden klammern – Panzertape (und Kabelbinder!) was made for us! ▶ **.rez**





# MEDIA UND HEIMELEKTRONIK

## TRÈS CHIC CITÉLINE REGENHOODIE

Die unverzichtbare Versicherung gegen Regenschauer von nass bis ätzend: Der Cité Regenhoodie von Très Chic lässt sich bequem in Jacken- oder Handtasche transportieren und ist mit wenigen Handgriffen entfaltet. Der integrierte WiFi-AR-Bildschirm aus Displayfolie ist ein unerwartetes Zusatzfeature, damit Sie Ihre hochwertigen Displaysysteme nicht feindlichem Wetter aussetzen müssen. Größe (verpackt) 10 x 10 x 2,5 cm, Gewicht 500 g



**35<sup>85€</sup>**

Schutzkombis wie diese verbergen das Gesicht; der Faltschirm bietet zusätzlichen Schutz. ▶ **Daisy Fix**

Wegwerfkommlinks sind unverzichtbar für unser Biz. Das waren eure Topmodelle, und so viel kosten sie heute: ▶ **Daisy Fix**

**175€**

## KOMMLINKS (DIVERSE)

Sie sind auf der Suche nach einem verlässlichen, aber preiswerten Einstiegsmodell in die Welt der drahtlosen Mobilkommunikation? HomeHelper führt eine ausgewählte Kollektion qualitätsgeprüfter Kommlink-Modelle mit 1er-Zertifizierung in allen Leistungswerten.

### **A SHIAWASE KAGIZUME S79**

Das Link ist direkt in das auf den Fingernagel klebbare Bedienmodul integriert, der Input erfolgt über hochwertige AR-Linsen. Mit Vector Xim OS.



**35€**

### **B CMT CLIP MINI Z3**

Der kleine Bruder des CMT CLIP: Gleicher Look, einfachere Ausführung, mit Look-Through-AR-Monitor. Mit MicroSys Blu OS.



**58€**

### **C META LINK LUMIO NOW**

Das 2079er Meta Link inklusive AR-Flipscreen und „Dynamic Dial“-Eingabefläche. Mit Kaja Safya OS.

### **D SONY CYCLOPS**

Praktisches Ansteck-Kommlink mit Monokeldisplay aus bruchfestem Flexiplast. Mit Sony BasIQ OS.

**135€**



**2<sup>85€</sup>**

## K4BOOM APP

Die Karl Kommatmage Kanonen Kumpel App bringt dir intensive Gefechte mit und gegen deine Freunde. Yo, Chummer!

Die K4BOOM App ist eigentlich gedacht für die ziemlich real wirkenden KKM-Spielzeugwaffen von Saeder-Wicke. Die App zeigt aber auch bei Einsatz mit Realwaffen artig den AR-Hinweis „SPIELZEUGWAFFE! NICHT SCHIESSEN!“ an (und überzogene Mündungsfeuer-Animationen). Kann den Gegner die entscheidende Sekunde Reaktionszeit kosten. ▶ **Daisy Fix**

Wichtiger als die Wegwerflinks ist die damit gekoppelte ID. Diese ist für alle Modelle die Verkäufer-ID von HomeHelper, die beim Kauf automatisch durch die Käufer-ID ersetzt wird, mit der bezahlt wurde. Willkommen in der Überwachungsmatrix. Die Wirksamkeit der K4BOOM-App bezweifle ich übrigens. Die Waffenerkennungssoftware in den Sichtsystemen der Security sollte das raffen. ▶ **.rez**

## MICROTRONICS ENGINEERING ABSTANDSWARNER

Kleben Sie den Abstandswarner an Möbel, Leitern, Bretter oder andere sperrige Transportstücke. Ein gut hörbarer Alarm warnt Sie vor drohendem Kontakt Ihres Transportgutes mit Wänden, Treppengeländern oder anderen Personen.



**2<sup>99€</sup>**

Der Abstandswarner funktioniert auch als Bewegungsmelder. Statt Licht und Ton kann auch ein leiser Anruf eingerichtet werden. ▶ **Daisy Fix**

Erzeugt eine große Bandbreite schriller Pfeif- und Surrtöne. Hocheffektiv gegen Wach- und Höllenhunde, bei anderen Crittern Glückssache. Achtung: Barghests reagieren EXTREM aggressiv! ▶ **Daisy Fix**

## SCIENTEK TIERABWEHRPFEIFE

Hunde nerven Sie? Nerven Sie zurück! Die Tierabwehrpfeife von Scientek wehrt zuverlässig Hunde, Katzen und Ratten ab. Hilft auch gegen Erwachte Spezies wie Teufelsratten, Jahrhundertfrettchen etc.



**15<sup>89€</sup>**

DATEN WERDEN GELADEN ...



# HAUSHALTSBEDARF



GRÜNFROSCH ROHRFREI  
📱👍🗨️✗

Abfluss verstopft? Klo läuft über? Blockade bei den Bewohnern der Wuppertaler Unterstadt? Kein Problem! Einfach Grünfrosch Rohrfrei rein und Haare, Fäkalien, Lebensmittel oder Ratten im Rohr werden rückstandslos zersetzt. **Mit der Grünfrosch Umweltformel!**

**7,68€** 🛒

Aus Grendel kann man nicht nur Sprengstoff machen, sondern eine echt üble Reizgasquelle. Dazu einfach eine Packung aufstechen, ein paar Grillanzünder reintun, anfackeln und nix wie weg. Ist ein bisschen schwer, den exakten Zeitpunkt zu bestimmen, bis das Paket die volle Wirkung erreicht (das Waschmittel brennt nicht besonders gut, darum muss eine stabile Zündquelle rein, die über min. fünf Minuten dauerhaft Flammen produziert), aber WENN erst mal dicke Rauchschwaden austreten, ist deren Wirkung wie Pepper Punch – und die Gesamtmenge Rauch aus so ner Vollpackung genug, kleine Gebäude zu cleanen. ▶ .rez

GRENDEL VOLLWASCHMITTEL MIT BLEICHE  
📱👍🗨️✗

Grendel ist das grüne Vollwaschmittel mit integrierter Bleiche und einem innovativen Spezialenzym, das Flecken vorbeugt und perfekten Knitterschutz gibt: Fasern werden entwirrt und geglättet, das Bügeln und Zusammenlegen wird einfacher.



**8,82€** 🛒

FLACKERMANN ORGANISCHES ALLZWECKFETT  
📱👍🗨️✗

Das universelle Schmier- und Gleitmittel zur Behandlung aller beweglichen Teile. Verwenden Sie es im Haus, für Türen und Fenster, für Maschinen und Kfz, sogar für Ihre Vintage Cybergliedmaßen. Im 5-kg-Vorratseimer. Temperaturbeständig. Walkfest. Alterungsbeständig. Abdichtend.



**38,82€** 🛒

... und das ideale Verdickungsmittel zur Herstellung von Napalm. ▶ .rez

KÄRCHER HOCHDRUCKREINIGER 📱👍🗨️✗

Der unverzichtbare Alltagshelfer zur intensiven Grundreinigung von Fahrzeugen, Gehwegen, Terrasse, Mauerwerk sowie zur Entfernung von Graffiti. Unbefüllt nur 3,2 kg. Schultergurte und Rolluntersatz sind im Lieferumfang enthalten.



**186,82€** 🛒

Flammenwerfer gefällig? Der hohe Druck von 150 bar verhindert (anders als bei umgebauten Spielzeugsquirts) das Rückwandern der Flamme. Und das folgende BOOM. ▶ .rez

**6,58€** 🛒

PUTZFIX NANO FLECKENTFERNER 📱👍🗨️✗

Zersetzt zuverlässig die wichtigsten organischen Flecken wie Blut, Sperma, Milch, Sahne, Fett auf mikrozellulärer Ebene.



Nach wie vor das ungeschlagene, weil weiterhin mit Naniten arbeitende Lieblingsprodukt der Schattenszene, um Spuren schnell und dauerhaft zu entfernen. Aufsprühen, einwirken lassen – kein Nachwischen nötig. ▶ Daisy Fix





# SPIEL UND SPASS

📧 Kids (wie .rez) kommen überall hin, schnappen viel auf und werden von niemandem beachtet. Etwas Misstrauen dagegen, einen „harmlosen kleinen Gefallen“ zu erledigen, wird schnell mit ultrararen oder legendären Trading Cards des Konzern-Superhelden „Captain Corporate“ zerstreut. Besser als Geld! ▶ **Daisy Fix**

## CAPTAIN CORPORATE TRADING CARDS



Schlag die WINTERNIGHT-Terroristen und die Seuchengangs des BLOOD KINGDOMS zurück und führe CAPTAIN CORPORATE mit deinen Unterstützungskarten zum Sieg über das Böse von CYBER CITY. Jedes LIBERTY BOOSTER Pack enthält garantiert 1 seltene, jedes 10. Pack eine ultrarare und jedes 100. Pack eine legendäre Karte mit integriertem Code, durch den du neue Waffen und Kill-Skills in allen CAPTAIN CORPORATE Games und ARlebens-Sites freischaltest. **Kannst du es dir leisten, schwächer als deine Freunde zu sein?** CAPTAIN CORPORATE sagt NEIN zu Drogen!



## HAUSTIERFREUND SPIELZEUGBALL



Abgesehen von der unangemessenen infantilen Beleidigung (vermutlich Zeichen einsetzenden Altersschwachsinn) kann ich das so bestätigen: Physische Trading Cards sind zumindest in der ADL bei Minderjährigen und Minderwertigen sehr beliebt. Alte Serien – vor allem die Booster der seltenen UPRISING und MATRIX GODS Storyline (2067 bzw. 2063) – sind ziemlich kostbar. Ich hab sogar schon von Runs zur Kartenbeschaffung für irgendwelche Corpnerds gehört. ▶ **.rez**

Unendlicher Spielspaß für Katzen, Hunde oder den biokonstruierten Streifenhamster: Dieser Ball bewegt sich dank Kreiselmotor und acht unabhängigen Drehfortsätzen in unvorhersehbaren Richtungen. Über Kommlink sind jederzeit fünf verschiedene Aktivitätsgrade anwählbar – da ist für jedes Haustier die richtige Herausforderungsstufe dabei! Ⓞ6 cm, 16 Stunden Laufzeit bei voll aufgeladenem Akku.



📧 Lenkbar ist diese vorzugsweise dutzendweise eingesetzte „Streudrohne“ zwar nicht, aber sie ist per WiFi aktivierbar. Perfekt, um sekundengenau die Bewegungsmelder in einem entfernten Gebäudetrakt losheulen zu lassen. ▶ **Daisy Fix**

## BILDANHANG: QUADZILLA



📧 Im E-Flyer hier zwar nicht enthalten, aber aktuell bei HomeHelper im Angebot ist der Quadzilla vom koreanischen Spielzeughersteller Wooyoo Toys. Trotz geringem Preis ist dies eine vollwertige, AR/VR-fähige Drohne, die performance-mäßig der MCT FlySpy entspricht, auch wenn sie mit rund 80 x 80 x 40 cm im ausgeklappten Zustand deutlich größer und auch um einiges lauter ist. Dafür kann sie Lasten bis 4 kg tragen. ▶ **.rez**

## SPIELZEUGDROHNEN (DIVERSE)



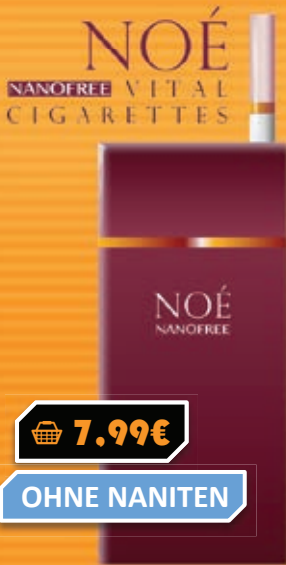
Von der fahrenden KawEi-Mikrodrohne über Karls Kombat Helikopter bis zur beliebten Black Mamba Hosentaschendrohne: Mit den AR-Drohnen von Shiawase Play werden Kinderwünsche wahr!

📧 In diese billigen Spielzeuge kann man zwar nicht hineinspringen, dafür ist ihr Verlust verschmerzbar, und über AR sind sie mindestens innerhalb von Gebäuden passabel zu steuern. Werden sie gefunden, wird oft kein Alarm ausgelöst: Immerhin sind sie ja „nur Spielzeug“. Zur Überwachung eines Gangs oder für ein Vorschouting völlig ausreichend. ▶ **Daisy Fix**





# DARF'S NOCH WAS SEIN?



7.99€

OHNE NANITEN



Der Geschmack einer neuen Ära

6.67€

8.95€

Rauchen auf dem Run: per WiFi oder Klick Licht und Rauch off und genießen. ▶ Daisy Fix

## E-ZIGARETTEN (DIVERSE)

Selbstverständlich führen wir alle Ihre Lieblings-E-Zigaretten sowohl als Oneload als auch mit der zugehörigen Dock- und Refill-Station. Genießen Sie den Geschmack Ihrer Wahl mit und ohne Dampf oder Licht für viele Stunden, und lässt der Geschmack nach, stecken Sie die E-Zig einfach in die Station zurück, bis das integrierte Stationsreservoir leer ist.

E-Zigs. Total trendy, wenn man die letzten 40 Jahre gepennt hat. Aktueller sind Torps (Mikrotorpedos), die man sich mit der Treibladung seiner Wahl in die Nase (oder sonst wohin) schießt. ▶ .rez

## TRINK *Давай* **dawai** der offizielle energietrunk deines klassenkampfes



1.99€

Slamm-0 hat sich ja vor einiger Zeit bei rezzit darüber mokiert, dass die handelsüblichen Dosen zu klein seien – schön, dass es in der ADL auch T-Size-Größen bis 1L im regulären Handel gibt. ▶ Daisy Fix

## GETRÄNKE (DIVERSE)

Wir führen eine breite Auswahl großer und kleiner Getränkemarken in zahllosen Geschmacksrichtungen, darunter auch Ihre Lieblings-Energy-Drinks mit und ohne Alkohol, Anabolika und Steroide.

Dawai. Eine der wenigen russischen Erfolgsmarken. Na ja. So russisch wie ich. Hersteller ist Lightning Brands, Wladiwostok, also Evo. Versuch, aus Sowjetromantik Gold zu machen. ▶ .rez

## NAHRUNGSMITTEL (DIVERSE)

Brauchen Sie noch etwas? An unserer Kasse finden Sie eine attraktive Auswahl kalter und selbsterhitzender Gerichte und Snackriegel.

Igit. Essen unplugged. Nur, wenn's echt nicht anders geht. Sonst NutriTabs und Deluxe-Dining in der Virtuality. Mehr Geschmack, weniger Dreck, null Fett. ▶ .rez



1.99€

2.55€

1.87€

4.17€



NEU

0.99€

DATEN WERDEN GELADEN ...









## KARL KOMBATMAGE

### GEPOSTET VON: ZWIEBLBLOOTZ

Wir kennen ihn alle, unseren Liebling Karl Kombatmage. Seit Jahren schon durchstreift er die Schatten der Trideo-Welten, bringt Konzerne zum Straucheln und führt Runs aus, die niemand für möglich gehalten hätte.

- Weil sie nicht möglich sind. Das ist eine Trideo-Serie. Die Hälfte der Inhalte ist Blödsinn und die andere derartig realitätsfremd, das sich einem die Datenbuchse kräuselt. Echt, Zwieblblootz, was hat dieser Showstar-Fritz in einem File für echte Runner zu suchen?
- Snow-WT
- Auch unter uns gibt es Fans. Klar ist das ein bisschen so, als würde sich ein Konzernsklave die Trid-Soap „Horizon Home“ anschauen. Aber Karl hat halt einfach Kultstatus!
- Ruhrork
- Richtig. Einmal wie Karl in die Empfangshalle eines Großkonzerns laufen, die Knarre in der einen Hand, einen Feuerball in der anderen, dazu der geile Eröffnungssong von Last Frontier ...
- Ivan
- ... und natürlich alles in Slow Motion! Und im Hintergrund stieben ein paar Hugin-Drohnen auseinander.
- Pirapit
- Ihr macht mich fertig!
- Snow-WT

Seit der ersten Folge von Karl Kombatmage umweht unsere Berufsgruppe plötzlich ein Hauch von Coolness. Vergessen der Dreck und die Mühen, die Gefahren und der Überlebenskampf, wenn man sich blutend aus einer Konzernanlage zieht und plötzlich zwei Teenager einen mit großen Augen anschauen, einem auf die Beine helfen und den Karl-Kombatmage-Gruß machen.

- Bitte! Ist das irgendwem wirklich schon mal passiert?
- Snow-WT
- Ja.
- Zwieblblootz
- Ja.
- Pirapit
- Leider noch nicht.
- Ivan

Es ist also kein Wunder, wenn gerade die neuen Kollegen unter uns diesem Idol zumindest ein wenig naheifern wollen. Und die häufigste Frage, die sie sich stellen: Was muss ich mir anschaffen, damit ich aussehe wie er?

Zu diesem Zweck habe ich eine kleine Liste zusammengestellt, die die Einsatzkleidung von Karl Kombatmage etwas aufschlüsselt:

Die Kleidung ist am einfachsten zu kopieren. Ihr braucht eine *schwarze Cargohose* aus dem nächsten Outdoor-Laden und irgendein *dunkles Hemd*. Bisher gab es keine Hinweise darauf, welche Marken Karl genau trägt. Dazu *drei Einsatzgürtel von Natoshi* und euer Grund-Outfit steht.

Bei den Stiefeln handelt es sich um verstärkte *SWAT-Stiefel von Ruhrmetall*, die schwarz eingesprüht und mit Lederbänden umwickelt wurden.

Der Mantel ist etwas schwieriger und teurer. Ihr könnt euch den Originalmantel von dressCODE besorgen, aber der kostet ein Schweinegeld und verfügt über keinerlei Panzerung. Dafür ist er schwer und unflexibel. Kauft euch lieber einen *Mortimer of London Crimson-Sky-Mantel (Kreuzfeuer, S. 58)*, färbt ihn um, lasst einen roten Stehkragen und rote Bänder drannähen und appliziert ihn mit Accessoires einer ausgeschlachteten *Bikerpanzerung (Kreuzfeuer, S. 68)*.

Karls Brille gibt es original von *Swarovski-Joop* zu kaufen. Allerdings passt nicht alles an Sensorik in normale Gläser, was Karl angeblich in seinen trägt. Passend für die Rolle wären am ehesten Smartlink, Infrarot, Restlicht und eine Bildverbindung (*SR5, S. 448*).

Um das Kommlink von Karl Kombatmage gab es eine Menge Streit in der Fanbase. Ich und viele andere sind uns sicher, dass es ein umgefärbtes *Hermes Ikon (SR5, S. 442)* mit einer zusätzlichen Diode am vorderen Ende ist.

Die Tasche ist eine *Panzertasche (Kreuzfeuer, S. 70) von Ruhrmetall Sicherheitstechnik*. Offensichtlich hat der Konzern tief in die Kasse gegriffen, um in der aktuellen Staffel dieses Produkt zu platzieren. Sie ist genau so im Laden zu haben, wenn sie nicht gerade mal wieder ausverkauft ist.

Die beiden Drohnen von Karl Kombatmage, die eigentlich von Richie Rigger gesteuert werden, sind dagegen so nicht zu bekommen. Es sind Eigenbauten der Produktionsfirma: Kleindrohnen mit Doppelrotoren und Überwachungssensoren. Am ehesten ähneln sie der *Lockheed Optic-X2 (SR5, S. 472)*. Falls euch die nicht gefällt, müsst ihr selber eine basteln.

Karl Kombatmages Knarre. Was gab es zu „Winnie“ schon für heftige Diskussionen. Letztlich sind sich mittlerweile alle einig: Es ist eine *Ingram Smartgun X (SR5, S. 430)* mit abgenommenem Schalldämpfer und integrierem Kommlink zur Stimmaktivierung.

- Und einem drei Meter langen Magazin, wenn ihr genauso oft ohne nachzuladen ballern wollt wie Mr. Kombatmage.
- Snow-WT

Das Schwert ist ein einfaches *Katana (SR5, S. 425)* mit etwas Muster auf der Klinge und einem ziemlich gebraucht aussehenden Griff. In der Serie leuchtet es, weil es ein Waffenfokus sein soll. Waffenfoki leuchten allerdings nicht einfach so. Wenn ihr den Effekt nachmachen wollt, setzt ein paar LEDs an den Griff, die die Klinge bestrahlen.

- Ihr lacht und überlegt, wer so etwas anziehen würde? Wenn ihr so gekleidet seid, helfen euch nicht nur jugendliche Spinner auf der Straße, sondern ihr kommt auch auf Verkleidungspartys bewaffnet durch den optischen Check am Eingang.
- Ruhrork





# DATA PULS

DEMEKO ADL :: PERSÖNLICHER NACHRICHTENFILTER EIN

## STERN

### EIN MOOR VOLLER RÄTSEL

Vor zwei Tagen fand im thüringischen Niederdorla, nahe dem sogenannten Opfermoor, eine Hausdurchsuchung in einer Wiccasedlung statt. Auslöser für die Polizeimaßnahme war das unerliche Verschwinden mehrerer Touristen, die das Moor besuchen wollten. Die Familie Merwein, Vater, Mutter und zwei Kinder, war unterwegs zu einer Tour durch die Natur außerhalb der sicheren Wände ihres Heimatorts Neu-Essen. Ihr Auto wurde von Anwohnern vor einer Woche verlassen in der Nähe des Moores gefunden.

Die Einwohner der Wiccasedlung, die sich selbst als „Lieblinge der Onomaris“ bezeichnen, folgen nach eigener Aussage einer gemäßigten Naturreligion und versuchen, mit den Geistern

des Moores friedlichen Kontakt aufzunehmen. Die Führerin der Gemeinde, eine Frau mit Namen Aristeia, sagte nach der ergebnislosen Durchsuchung: „Wir wissen nichts über irgendwelche Vermissten und hoffen, der Familie geht es gut.“

Ein Pressesprecher von Saeder-Krupp befürwortete die Untersuchungen der Polizei und kündigte eigene Maßnahmen an: „Dr. Renata Merwein war eine angesehene Konzernbürgerin und wichtiges Forschungsmitglied eines arkanen Projektes. Wir werden ihr Verschwinden auf keinen Fall einfach so auf sich beruhen lassen.“ Welche Aktionen vom Konzern zu erwarten sind, wurde noch nicht verlautbart. Die Polizei fahndet jedenfalls weiter nach den Vermissten.

## DeMeKo lokal

### FEUERGEISTERN AUF DER SPUR

Professor Jon Lauterfeld vom Lehrstuhl für Metageographie an der arkanen Fakultät der Universität Jena kündigte gestern für nächste Woche eine wichtige Pressekonferenz an. Laut internen Quellen sollen dabei Forschungserkenntnisse zur Manasphäre des Nördlinger Rieses verkündet werden. Bei der Untersuchung der Herkunft der dort öfter auftretenden und sehr aggressiven Feuergeister sei ein Durchbruch gelungen, heißt es. Die Metageographie in Jena hat einen hervorragenden Ruf, die Fachwelt hält nun also den Atem an und wartet gebannt auf die Präsentation am nächsten Mittwoch.

## SuperBILD

### DRACHENANGRIFF IN DEN ALPEN

Einsatz auf der Alm: Am Nachmittag des 01. März mussten Rettungskräfte aus Garmisch-Partenkirchen zu einem Notfalleinsatz an der Alpspitze. Dort hatte ein Alpenlindwurm eine Wandergruppe attackiert und dabei mehrere Metamenschen schwer verletzt. Trotz erster Hilfsmaßnahmen durch Helfer vor Ort konnten die später eintreffenden Ärzte einen der Verletzten nicht mehr retten. Der Alpenlindwurm wird nun von professionellen Jägern gesucht, um ihn unschädlich zu machen. „So nah an bewohnten Gebieten kommen diese Critter eigentlich gar nicht vor“, so der Leiter der Bergwacht Jan Knust.

... Datapuls kontaktiert ...  
 ... kompiliere Informationen ...  
 ... Themenfilterwahl: **Erwachte ADL** ...  
 ... Filter arbeitet ...  
 ... Inhalte werden bereitgestellt ...

## WDR

### SZENELICHTER: SPESSART

**WDR:** Herr Dr. Parulis, Sie beschäftigen sich mit dem Spessart. Was ist Ihre neueste Erkenntnis?

**Dr. Parulis:** Seit Jahren untersuche ich das Ökosystem dieser wilden und Erwahten Region. Dabei wird deutlich: Wie in anderen Gegenden scheint die magische Biosphäre immer stärker in den Astralraum zu wuchern. Sie verwurzelt sich magisch.

*Was bedeutet das genau?*

Nun, die Flora und Fauna im Spessart ist stark Erwaht. Viele Critter und parabiologische Pflanzen haben hier ihren Lebensraum. Letztere verbinden sich mit dem schon vorhandenen Baumbestand, wachsen üppiger, bilden zusammenhängende Habitats.

*Haben wir also bald einen zweiten Schwarzwald?*

Ausschließen kann man das nicht. Schon heute gibt es auch im Spessart Gefahrenzonen, magische Hintergrundstrahlung, freie Geister und merkwürdige Naturphänomene. Manche Dörfer wurden von der Botanik regelrecht verschlungen. Die Erwahte Natur fordert zurück, was wir ihr einst nahmen.

*Und der Unterschied?*

Nun, im Spessart gibt es keine Kontrollinstanz, die mit diesen Kräften arbeitet und sie gleichzeitig einzudämmen versucht, wie das Troll-Thing. Das ist eine Gefahr.



## Crime Report



### DIE WURZELN ALLEN ÜBELS

Die Polizei in Kassel teilte gestern der Presse mit, dass die heftigen Ausschreitungen in einem Viertel des Stadtteils Harleshausen endlich aufgeklärt seien. „Bei der Massenprügelei vor einer Woche handelte es sich weder um den Streit von Stadtkriegfans noch um ein soziales Phänomen“, teilte Polizeisprecher Marcus Kiesing mit. „Ermittlungen haben ergeben, dass der Vorfall einen parabiologischen Hintergrund hatte, wie auch andere Ereignisse in der letzten Zeit in Harleshausen.“ Kiesing spielt dabei auf mehrere Fälle von Gewalttaten an, die sich in den

letzten Wochen ereigneten: Kleingarten-Streitereien eskalierten und endeten im Krankenhaus, ein Kleinlastenfahrer fuhr Amok, und in einem nahe gelegenen Schulzentrum kam es zu heftigen Auseinandersetzungen zwischen Schülern und Lehrern, bei denen die Polizei eingreifen musste. „Auslöser all dieser Ereignisse ist das Erwachen eines Baumes im Stadtpark zu einer sogenannten Aggropappel“, sagte Kiesing. Die Samen dieses Baumes erhöhten das Aggressionspotenzial in der Umgebung. Der Baum soll nun von Fachkräften unschädlich gemacht werden.

## UniFunk



### EINBRUCH IN GIESSEN

Das hatten sie sich anders vorgestellt: Als zwei bewaffnete Personen Samstagnacht in eine Forschungsanlage für chemische Verzauberungen der Universität Gießen eindringen, überraschten sie die Studentin Ivana Kalski bei ihrer nächtlichen Arbeit. Kalski fackelte nicht lange und legte die Eindringlinge mit Zaubern lahm, ehe sie die Sicherheit alarmierte. Die von der AGC gesponserte Anlage war schon einmal das Ziel von Einbrechern. Der Konzern kündigte jetzt verstärkte Schutzmaßnahmen an.

## DePolis



### ÄTZENDER MAIS

In der letzten Woche wurden zwei Kinder verletzt, als sie durch einen Zaun auf das Grundstück einer Forschungsanlage von Aztechnology im bayerischen Pettendorf bei Regensburg gelangten. Die beiden Jungen, acht und elf Jahre alt, gerieten dabei in ein Feld mit experimentellem Mais, der durch Berührung offenbar schwere Halluzinationen auslöst. Der Konzern weist jegliche Schuld von sich und hat die Eltern der beiden Kinder wegen Verletzens der Aufsichtspflicht und Sachbeschädigung verklagt.

## DeMeKo lokal



### VERBOTENE WARE FÜR RADIKALE

Bei einer Razzia in den frühen Morgenstunden des gestrigen Tages am Duisburger Hafen innerhalb des nicht exterritorialen Gebietes fand die Polizei ein Lager mit seltenen und verbotenen Telesma und Erweachten Substanzen.

Die mehrere Tausend Euro wertvolle Ladung war anscheinend für einen Kunden aus dem Umkreis des Siegfried-Bunds bestimmt. Die Polizei hat weitere Ermittlungen angekündigt und verhaftete in diesem Zusammenhang zwei lokale Hehler aus Oberhausen.

## NEWTICKER



**STIMMEN IM KOPF.** Kanalarbeiter sägt sich selbst ein Bein ab und gibt es Krake zu fressen: „Sie sah so hungrig aus.“

**STRAHLENDER TOD.** Schon wieder zwei Leichen mit akuter Strahlenvergiftung in den unteren Ebenen von Wuppertal gefunden.

**EIN LETZTER STREICH.** Jugendliche verstecken den Körper eines projizierenden Magiers, der daraufhin im Astralraum stirbt.

**MARODE MANASPHÄRE.** Bau der Universität Göttingen muss wegen magischen Schimmelpilzes abgerissen werden.

**VON KRÄHEN UND KINDERN.** Nachtgiger schlägt in der Nähe von Würzburg erneut zu und hinterlässt Kinderleiche.

**ASTRALER UNFALL.** Student verletzt Kommilitonen bei Test eines Kampfzaubers schwer: „Die Macht war zu stark in mir.“

**HEISSE ZÄHNE.** Zähne von Barghests und Höllenhunden in Taliskrämer-Shops begehrt wie nie, vor allem bei Mundanen.

**DER SAUBERE WEG.** Pomorya kündigt neue Magiemethode zur Säuberung von Abwässern an. Hamburger Klärwerkforscher kämpfen um Lizenzen für das Verfahren.

**GEWINNVORHERSAGE.** Roma-Schamanin verrät Kundin angeblich die Gewinnzahlen einer Lotterie und macht sie reich.

DEMEKO ADL :: Basisnewsletter mit persönlicher Anpassung :: Werbefilter aktiv :: Bereichsscanner für News auf ADL und deutschsprachigen Raum eingestellt :: alle Medien :: ACHTUNG - Sicherheitssperre wurde entfernt und Algorithmus individuell verändert





# ERWACHTE MACHT

## VERBOTENE MAGIE

GEPOSTET VON: MAGISTRA

### MAGIE UND GESETZLICHE RESTRIKTIONEN

Die meisten Vorbehalte, die die mundane Gesellschaft den Erwachten entgegenbringt, rühren von der Angst, dass Magier ihren Mitmenschen „Kraft ihrer Gedanken“ furchtbare Dinge antun könnten. Wer weiß schon, ob der Zauberer dort gerade meine schmutzigen Gedanken liest, ein verdorbenes Wesen aus einer dunklen Metaebene beschwört oder mich gleich in einem arkanen Feuerball vergehen lässt?

Der Gesetzgeber steckt in einem Interessenkonflikt. Einerseits fordert die Mehrheit der Bevölkerung, angefeuert von konservativen, religiösen oder gar offen magiefeindlichen Interessensgruppierungen, seit Jahren eine strengere Regulierung aller Magiebegabten. Andererseits hat der Staat kein Interesse daran, seine Erwachten Bürger zu vergraulen und in die Arme von Staaten (oder Konzernen) mit laxerer Regulierung zu treiben.

- ◆ Sie brauchen uns halt, und das ist auch gut so.
- ◆ Studiosa

Ein ADL-Bürger hat in seiner SIN einen Eintrag, der ihn als Erwacht oder mundan kennzeichnet. Wenn die arkane Begabung nicht eingetragen ist, bleibt ihm eine universitäre oder vergleichbare Magieausbildung verwehrt (was aber viele Zauberer – gerade aus jenen intuitiven Traditionen, die eher „informell“ ausbilden – nicht weiter stört).

Die meisten Zauber und magischen Praktiken werden ohne rechtliche Hürden weitergegeben – einige Institutionen, zum Beispiel im universitären Bereich, haben sich jedoch zu einer **freiwilligen Selbstbeschränkung** verpflichtet und geben bestimmte Zauber nur nach „Charakterprüfung“ des Schülers oder gegen eine „Unbedenklichkeitsbescheinigung“ eines Paten (meist ein Professor) an ihre Studenten weiter.

Bei Geisterbeschwörungen gilt eine **ständige Aufsichtspflicht** von Magiern für die von ihnen beschworenen Wesen – was bedeutet, dass Beschwörer praktisch

für alle Taten und Schäden ihrer gerufenen Geister verantwortlich sind und persönlich für sie haften.

- ◆ Magier haften für ihre Geister! Bisher gab es vielleicht eine Handvoll Gerichtsprozesse, in denen die Beschwörer erfolgreich nachweisen konnten, dass sie ihre Aufsichtspflicht NICHT verletzt hatten.
- ◆ Enigma
- ◆ Die Polizei darf übrigens Geistern, die sich im öffentlichen Raum befinden, ohne Angabe von Gründen einen Ordnungsverweis erteilen oder sie „bei akuter Gefahrenlage“ gleich exorzieren. Die Gesetzespassage ist bewusst schwammig gehalten, wird jedoch schnell herangezogen, wenn kein zuordenbarer Beschwörer anwesend ist.
- ◆ Studiosa
- ◆ Bleibt die Frage: Wie bekommt man schnell genug heraus, von wem der Geist ist, der einem gerade aufs Fressbrett gehauen hat?
- ◆ Ruhrork

Klare gesetzliche Restriktionen gibt es beim Erlernen von Kampfmagie: Selbst **für das Erlernen nichttödlicher Kampfzauber wird eine Lizenz benötigt** – wobei der Lizenzierungsprozess (für Personen ohne Vorstrafenregister) eine reine Formsache ist.

Deutlich restriktiver geht es bei (potenziell) tödlichen Zaubern zu: Hier muss vor dem Erlernen ebenfalls eine Lizenz erworben werden, für die wiederum sowohl eine **Zuverlässigkeits-** als auch eine **Bedürfnisüberprüfung** notwendig ist. Letzteres bedeutet, dass ein Nachweis zu erbringen ist, warum der Zauber zum Selbstschutz oder zur Ausübung einer beruflichen Tätigkeit zwingend benötigt wird. Während sich Sicherheits- oder Militärmagier mit diesem Nachweis leicht tun, haben vorbestrafte Personen keine Chance – womit ihnen die Lizenz und damit der „offizielle“ Weg zum Erlernen eines solchen Kampfzaubers verwehrt bleibt.

- ◆ ... was eine Hürde, aber kein Hindernis ist. Eine Lizenz lässt sich fälschen.
- ◆ Zwieblbloutz
- ◆ Und es gibt eine Menge Adressen in den Schatten, bei denen man ohne große Bürokratie Kampfzauber erlernen kann – nicht





selten sind das dieselben Leute, die diese Sprüche tagsüber „offiziell“ unterrichten. Außerdem kursieren auf dem Schwarzmarkt genügend Lehrmaterialien zum Selbststudium. Es ist nur geringfügig schwieriger, illegal einen Kampfzauber zu lernen (oder eine Fake-Lizenz zu kaufen), als illegal eine Schusswaffe zu erwerben. Aber meistens teurer: Die Lehrer lassen sich eine schöne Summe dafür bezahlen, dass sie das Gesetz brechen.

- Studiosa
- Typische hermetische Ansicht der Dinge. Innerhalb der Naturreligionen und der Straßentraditionen wird Wissen mündlich und zwischen Lehrer und Lernendem ausgetauscht. Und zwar in einer gesellschaftlichen Grauzone, in der es kaum Kontrollen gibt. Eine Brockenhexe etwa kommt viel leichter an einen Manablitz als jemand mit Universitätsabschluss.
- Myriell

Die Lizenz für einen Kampfzauber wird – wie beispielsweise auch die Waffenlizenz – mit der SIN des Zauberers verknüpft.

Das Strafrecht der ADL geht bei Magieeinsatz stets vom **Vorsatz des Zaubernden** aus und unterstellt zudem grundsätzlich eine **besondere Schwere der Tat**. Das hat weitreichende Folgen: Eine Bewertung des Falls als Fahrlässigkeitsdelikt ist ausgeschlossen, aus Körperverletzung wird schwere Körperverletzung, und auch für Totschlag kann man lebenslänglich hinter Gitter wandern. Ähnliches gibt übrigens für verbotene Bewusstseinsmanipulation wie Beherrschungsmagie.

- Fazit: Ein Magier hat quasi nur bei wasserdichten Fällen von Notwehr oder Nothilfe eine Chance, straffrei davonzukommen. Kein Wunder, dass viele Erwachte, die in Schwierigkeiten geraten, das Risiko eines Gerichtsprozesses mit ungewissem Ausgang vermeiden und lieber gleich untertauchen.
- Justizopfer

## MAGIE IN DER ÖFFENTLICHEN WAHRNEHMUNG

So viel zur Theorie, doch wie bedrohlich ist Magie tatsächlich für die Gesellschaft? Natürlich wird die Gefahr maßlos überschätzt. Weil man magische Kräfte besitzt, wird man nicht automatisch zum mordenden oder verhaltensaufzwingenden Irren. Wie bei Schusswaffen oder

Sprengstoff zählt das Verantwortungsbewusstsein des Einzelnen. Und das ist immer noch ziemlich hoch, selbst in der heutigen Zeit.

- Mit großer Macht kommt große Verantwortung.
- Cynic

In der Kriminalstatistik kommen Verbrechen mit magischem Hintergrund jedenfalls nicht auf den ersten zehn Plätzen vor. Dieser Umstand wird nur zum Teil dadurch erklärt, dass Zauberer einen verschwindend geringen Anteil an der Gesamtbevölkerung stellen (und zudem, wie bereits erwähnt, nur die Wenigsten von ihnen letale Kampfzauber oder verbotene Manipulationsmagie beherrschen).

- Allerdings ist die Dunkelziffer sicherlich auch höher als bei mündanen Verbrechen. Die alte Oma wundert sich vielleicht, warum sie dem unbekanntem Wiz-Ganger einfach so ihre Handtasche geschenkt hat, wird aber nicht die Polizei informieren.
- Studiosa

Abgesehen davon, dass man einen lizenzpflichtigen Zauberspruch nicht ohne Weiteres lernen kann (siehe oben), hinterlässt seine Anwendung in der Regel physische, vor allem aber arkane Spuren – und zwar sowohl am Opfer als auch am Tatort. Der Magier kann versuchen, seinen „astralen Fingerabdruck“ zu verwischen, doch es verbleibt eine Restunsicherheit, ob der ermittelnde Arkanforensiker nicht doch eine Astralsignatur findet, mit der er die begangene Tat zweifelsfrei einem Zauberer zuordnen kann. Ein perfekter Mord sieht anders aus.

- In den meisten Fällen schaut nur kein Arkanforensiker beim Tatort vorbei, denn bei der Polizei sind Magier genauso selten wie auf der Straße. Da ist dann halt jemand von der Leiter gefallen. Oder versehentlich aus dem achten Stock gefallen. Unfälle passieren.
- Enigma

Ähnlich unbegründet ist eine andere Angst der Deutschen vor Magie – der Befürchtung, von einem Zauberer ausspioniert zu werden. Wir leben in einer Zeit, in der alle Geräte um uns herum Daten sammeln und weitergeben, in der wir uns fast ständig in Sichtweite einer Kamera – aktiviert oder nicht – bewegen, in der SimSinn-Technik





unsere Gedanken aufzeichnen kann und Marketingsoftware präzise Persönlichkeitsprofile für uns errechnet. Die Möglichkeiten der Hellsichtmagie sollten also bei nüchterner Betrachtung ihren Schrecken verlieren. Zumal es in Deutschland mindestens fünfzigmal mehr Hacker als Hellsichtmagier gibt – ganz zu schweigen von Drohnenriggern mit ihren kleinen fliegenden oder kriechenden Spionen.

Und was ist mit der Bedrohung durch diese unheimlichen, übermenschlichen Adepten? Nun, so beeindruckend ihre Fähigkeiten auch sein mögen – man kann diese auch mittels kybernetischer Einbauten erlangen, in manchen Fällen sogar übertreffen. Und zwar ganz ohne die jahrelange Disziplin und Übung, die Adepten in die Erlangung ihrer Fähigkeiten investiert haben.

Es wird also höchste Zeit, dass wir beim Thema „Gefährlichkeit von Magie“ zu mehr Gelassenheit finden.

- ◆ Na ja, ganz so verharmlosend, wie Magistra die Angelegenheit darstellt, ist es nun auch nicht. Doch ihre Ausführungen geben ziemlich genau die Argumentation der Erwachten zu diesem Thema wieder.
- ◆ Zeitgeist

## TALISKRÄMEREI IN DER ADL

### GEPOSTET VON: ENIGMA

Wer Rituale durchführen, Foki herstellen oder auf eine andere Art magisch oder alchemistisch tätig werden will, der kommt zumeist nicht um Taliskrämer herum. Taliskrämer besorgen notwendige Reagenzien, um sie weiterzuverkaufen oder daraus wertvolle Telesma herzustellen. Magier sind normalerweise eine gut zahlende Kundschaft und brauchen eigentlich immer irgendwas. Dies ist auch dem Staat, den Allianzländern und den Konzernen nur zu bewusst, und so versucht jeder, sein Stück vom Kuchen abzubekommen. Der Staat versucht – wie die Allianzländer –, den Markt magischer Güter durch Gesetze und Unmengen von Vorschriften zu lenken und durch die erzielten Steuereinnahmen gleichzeitig von ihm zu profitieren. Die Konzerne sind auf Profit aus und haben eigene Tochterfirmen für den Handel mit magischen Gütern. Dann gibt es noch den Schattenmarkt, der für Privatleute jeglicher Couleur offen ist und auf dem es all das zu kaufen gibt, was auf legalem Wege nicht verfügbar oder erreichbar ist.

### DER LEGALE MARKT

Jeder kann in einem offiziell zugelassenen und zertifizierten Taliskramgeschäft einkaufen gehen. Dazu bedarf es keiner besonderen Erlaubnis oder Befähigung. Man muss dafür nicht mal magisch begabt sein. Nicht wenige Geschäfte haben eine Magie-für-Mundane-Abteilung, in

der man nach Herzenslust sinnlos Geld verprassen kann.

Offizielle Taliskramgeschäfte sind beim Bundesministerium für Metamenschenfragen, Magie und Umweltschutz registriert. Die Mitarbeiter sollten alle einen amtlich anerkannten Lehrgang besucht haben, damit die Kunden auch kompetent beraten werden können – sofern die Geschäfte nicht auf exterritorialem Boden stehen. Regelmäßige Inspektionen durch das entsprechende Ministerium sollen für einen gleichbleibenden Standard sorgen. Theoretisch zumindest, denn das Ministerium hat viel zu wenig Personal, und die wenigen Inspektoren bessern gerne mal nebenbei ihr kleines Beamtengehalt auf, indem sie hier und da ein Auge – oder auch beide – zudrücken.

- ◆ Den Sachkundenachweis muss nur einer im ganzen Laden haben. Die anderen Verkäufer haben oft von nix Ahnung und schwatzen ahnungslosen Kunden industriell gefertigten Müll auf. Aber wer bei einer Taliskrämer-Kette kauft, der ist selbst schuld.
- ◆ Myriell

Der deutsche Taliskrämermarkt wird von den Tochterfirmen der Großkonzerne bestimmt. An vorderster Stelle steht das *Spellweavers Consortium* aus dem Hause Saeder-Krupp. Ebenfalls in der gesamten ADL sind die Filialen von *Ipsissimus* zu finden. MCTs Kette hat in fast jeder Großstadt der ADL mindestens ein Geschäft, in Düsseldorf steht sogar ein riesiger Megastore. Deutlich zurückhaltender gibt sich Aztechnology. Die Zweigstellen seiner Tochter *Pyramid Arcane Supplies* fallen kaum auf und sind nur an strategisch wichtigen Punkten postiert. Ausschließlich in Hamburg, Berlin und Groß-Frankfurt ist Wuxings *Ming Solutions* zu finden. Hier hat man sich vor allem auf die Besorgung seltener magischer Reagenzien in der ADL spezialisiert. Teams von Ming Solutions brechen zum Beispiel regelmäßig in den Spree- und Schwarzwald auf, und das sogar recht erfolgreich.

- ◆ Diese Teams sind weder im Spreewald von den Sorben noch im Schwarzwald von den Trollen sonderlich gerne gesehen. Da verschwinden auch gerne mal Teile des Teams, weswegen oft auch freischaffende Spezialisten angeheuert werden. Oder man geht in den Spessart, der in letzter Zeit in den Fokus rutscht.
- ◆ Zwieblblootz
- ◆ Alle Anbieter versprechen eine einwandfreie Qualität ihrer Produkte. Pflanzen können zwar gezüchtet werden, doch ein Treibhausgewächs wird nie die Qualität einer in Freiheit gewachsenen Pflanze haben. Nicht anders sieht es bei Crittern aus, die eigens zum Zweck der Verwertung gezüchtet wurden. Industrielle Haltungsbedingungen können kein erstklassiges Ergebnis hervorbringen.
- ◆ Myriell

Die unabhängigen Taliskramläden siedeln sich oft in der Nähe von Universitäten an, deren magische Fakultäten einen überregionalen Ruf genießen. Meist besetzen sie kleine Produktnischen, die für eine große Kette





nicht lukrativ genug sind. Eine besonders große Dichte an Taliskramläden findet sich daher in Heidelberg, Erfurt, Marburg und Tübingen, während Gießen, Jena und einige andere entweder durch ihre Hauptsponsoren mit Reagenzien versorgt werden oder ihre Studierenden vertraglich an bestimmte Geschäfte binden.

## DER SCHATTENMARKT

Die Hauptumschlagplätze der Schattenmärkte befinden sich ebenfalls in der Nähe der magischen Zentren der ADL. Gemeint sind die bekannten Universitätsstätten, denn nicht alles, was die Damen und Herren Professoren benötigen, kann der freie Markt ihnen anbieten. Ebenfalls stark frequentierte Märkte, auch wenn sie deutlich kleiner sind, finden sich in der Nähe der magischen Hotspots. Eine Auflistung der aktuell besonders spannenden Orte findet ihr im File zum *Datapuls: ADL*.

Angesichts der Tatsache, dass rund 40 Prozent der deutschen Vollmagier intuitiven und spirituell ausgerichteten Pfaden folgen, ist die entsprechende Nachfrage groß genug, und nicht jeder will beim Kauf seiner Reagenzien in einem Geschäft mehrfach gefilmt und gescannt werden. Viele Taliskrämer erhoffen sich das schnelle und vor allem große Geld, wenn sie den Studenten oder frischgebackenen Magiern ihre Waren anbieten. Doch nur die Wenigsten können sich auf Dauer etablieren und hochwertige oder zumindest seltene Waren über einen längeren Zeitraum anbieten. Dementsprechend ist die eigentliche Szene der freien Taliskrämer in der ADL vergleichsweise überschaubar, wenn man sie auf die wirklich guten und kompetenten Vertreter beschränkt.

- Solche kleineren Taliskrämer werben besonders gerne freie Talente an, die eine Besorgungsliste in die Hand gedrückt bekommen. Und ob die Sachen auf der Liste dann aus dem Spessart, der benachbarten Aztech-Zuchtfarm oder einem konkurrierenden Taliskramladen beschafft werden, ist ihnen herzlich egal.
- Wattegel

## MAGISCHE TRADITIONEN

### ARMANENTRADITION

Die Armanentradition als *das* deutsche Druidentum zu bezeichnen, würde vielen Druiden unrecht tun. Sicher, es gibt viele Gemeinsamkeiten zwischen den Lehren der Armanen und denen der (meist altkeltischen) Druiden hierzulande. Doch während der deutsche Vereinigte Orden der Druiden (VAOD) weltoffen und in ein Netzwerk internationaler Dachorganisationen eingebunden ist, bilden die Armanendruiden eine verschlossene, geheimniskrämerische Gruppierung, die höchstens in engerem

## DEUTSCHE TALISKRÄMER

**Glandrian:** Der Eichelhäferschamane ist in der gesamten ADL zu finden, denn seine Lager hat er über das Allianzgebiet verteilt. Auch wenn er etwas mal nicht auf Lager hat, so gibt es nur sehr wenig, was der Elf nicht über sein riesiges Netzwerk besorgen kann – wenn man bereit ist, den entsprechenden Preis zu bezahlen.

**Waidmann:** Der Magieradept aus Bayern ist eine der ersten Adressen, wenn von seltenen Crittern Reagenzien benötigt werden. Er ist ein Auftragsjäger, der stets exklusiv für einen Kunden arbeitet. Dafür agiert der Minotaurus weltweit, den heimischen Schwarzwald kennt er wie kaum ein Zweiter. Normalerweise unterstützt den Waidmann ein fähiges Team, das im Notfall den Critter verscheucht und die Wunden des Jägers versorgt.

**Johannes Bauscher:** Das Heidelberger Taliskramgeschäft *Atelier* ist für seine exzellente Auswahl an Reagenzien aus Erwachten Pflanzen bekannt. Bauscher selbst ist promovierter Magier und wirkt auf den ersten Blick wie ein linker Alternativer. Hinter der Fassade steckt jedoch ein knallharter Geschäftsmann, der die Unabhängigkeit seines Geschäfts seit zwei Jahrzehnten verteidigt.

**Vitulina:** In Hamburg ist die Robbengestaltwandlerin die erste Anlaufstelle für alle, die Reagenzien aus den Weltmeeren benötigen. Als Fassade betreibt sie ein Aquaristikfachgeschäft, in dessen Aquarien längst nicht nur normale Fische schwimmen. Angeblich soll Vitulina über gute Kontakte zur Seedrachen verfügen, der sie bisweilen als Vermittlerin dient.

**Alan:** Ebenfalls in Hamburg ansässig und nicht sonderlich gut auf Vitulina zu sprechen ist Alan, ein dunkelhäutiger Elf, der zum voodoogeprägten Mandelzirkel gehört. Der Magier kommt besonders gut an Exotika heran und verkauft an alle Traditionen.

Kontakt zur Thule-Gesellschaft, dem Siegfried-Bund oder dem Humanis Policlub steht.

Und das aus gutem Grund: Der Armanenorden hängt ethisch wie juristisch höchst bedenklichem, ultrarassistischem Gedankengut an, in dessen Zentrum ein (weißes und menschliches) „Herrenvolk“ steht, mit dem „Stamm der Germanen“ als Führungskaste. Diese kompromisslose Rassenlehre formen die Armanen mit dem territorialen Denken des klassischen Druidentums und nordischem Götterglauben zu einer ideologischen Chimäre, die obendrein auch noch eine faschistische und politische Agenda verfolgt. Wichtigster Vordenker und Begründer dieses kruden wie gefährlichen Gedankengebäudes, das sich „Ariosophie“ nennt, war der Österreicher Guido List, der im ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhundert sein Unwesen trieb.

Die Armanen nehmen ausschließlich Menschen in ihre Reihen auf; unter ihnen ist eine recht hohe Anzahl an Adepten zu finden, die sich – im Geiste der propagierten „rassischen“ Überlegenheit – der magischen Verbesserung ihrer körperlichen Fähigkeiten verschreiben. Frauen werden geduldet, haben aber geringe Chancen, in der Hierarchie des Ordens aufzusteigen, der eine Vielzahl





## ARMANENTRADITION

**Heilung:** Erde  
**Illusion:** Wasser  
**Kampf:** Beschützer  
**Manipulation:** Helfer  
**Wahrnehmung:** Ratgeber  
**Entzug:** Willenskraft + Logik

## BEVORZUGTE ZAUBER

[Attribut] Steigern/Senken Nebel Verwirrung	Gedanken Beherrschen Ork/Troll Niedermetzeln
---	---

## BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Eiserner Wille Schmerzresistenz	Gesteigertes Körperliches Attribut Übernatürliche Zähigkeit
------------------------------------	--

an Rängen mit verwirrenden Titelnamen aufweist. Die höheren Ämter, wie die Leitung der lokalen Haine oder gar der Distrikthaine, stehen ausschließlich männlichen Vollzaubern offen. An der Spitze des Ordens steht Reichs-Hoch-Edel-Groß-Erzdruide Rainolf Beer, der die Geschicke der Armanen vom „Reichsgroßhain“ zu Füßen des Kyffhäusers lenkt. Trotz der albernen Namen wäre es fahrlässig, die Anhänger dieser Tradition als Spinner abzutun – Spinner sind es gleichwohl, jedoch leider auch kompetent und gefährlich; immerhin existierten sie bereits eine ganze Weile vor dem Erwachen und haben in all der Zeit eine Menge an okkultem Wissen angesammelt.

Wie andere druidische Traditionen haben die Armanen einen Schwerpunkt in der Beschwörungs- und Ritualmagie, wobei Geister gerne in der Gestalt von Wesen aus der nordischen Mythologie gerufen werden. Was blutmagische Praktiken angeht, sind ihre Berührungssängste ähnlich schwach ausgeprägt wie etwa bei Anhängern der Aztekischen Tradition.

## DIANISMUS

Nicht wenige Menschen halten Anhänger des Dianismus schlicht für „irgendwelche Hexen“. Und tatsächlich sind Überschneidungen mit der Wicca-Tradition und anderen Richtungen des Hexentums unübersehbar. Die Anhänger des Dianismus verehren jedoch die generelle heidnische Idee eines göttlichen, weiblichen Prinzips ausschließlich in Form der römischen Göttin Diana oder ihrer griechischen Entsprechung Artemis. Ein männliches Gegenstück ist nach ihrer Einstellung zwar vorhanden, jedoch weitaus schwächer und unwichtiger im großen Kreis des Lebens und muss deshalb nicht extra beachtet werden. Eine feminine, ursprüngliche und fruchtbare Lebenskraft steht im Zentrum aller dianischen Rituale und Feiern. Männlichkeit dagegen wird als zerstörend angesehen, weshalb

auch niemals ein Mann im magischen Kreis geduldet wird. Natürlich könnte er, wenn er möchte, dem Dianismus als Tradition folgen, er wird dabei aber sehr einsam sein. Bei manchen offenen Treffen dürfen Männer zumindest dann teilnehmen, wenn sie willentlich ihrer männlichen Seite entsagen und den inneren, weiblichen Anteil ihrer Persönlichkeit in den Fokus rücken. Hier muss sich der Mann dafür entschuldigen, ein Mann zu sein.

Anders als die Brockenhexen, die eine allumfassende Erd- und Muttergöttin in ihren Mittelpunkt stellen, nehmen dianische Hexen das Bild einer jungfräulichen und jungen Artemis oder Diana durchaus ernst. Ihre Göttin ist aktiv und sportlich, geht auf die Jagd, feiert mit ihren Freundinnen und lässt sich nichts sagen oder vorschreiben. Das Idol der Brockenhexen kommt ihnen passiv, abwartend und einfach alt vor. Sicher gibt es unter den Anhängern Dianas auch ältere Frauen oder Mütter – aber man muss sich dadurch nicht gleich in eine duldsame Hestia verwandeln.

Feminismus und dazu passendes Engagement in Politik, Umweltschutz oder ähnlichen Bereichen ist unter dianischen Hexen weitverbreitet. Sag frei heraus, was du denkst, nimm nichts ungefragt hin und kämpfe für deine Überzeugungen – das sind ihre Wahlsprüche. Besonders dann, wenn sie Bevormundung und Unterdrückung von männlicher Seite zu erkennen meinen, kann ihre Reaktion sehr handfest und aggressiv sein.

Die meisten Anhänger des Dianismus leben und arbeiten in Städten und nutzen die moderne Technik. Ihre Göttin ist jung und fortschrittlich, nicht rückständig! Für die Feiern und Rituale hingegen ziehen sie sich oft in die wilde Natur zurück, um ihre Ursprünge und ihre eigene Wildheit zu spüren, oder zumindest an einen Ort, an dem man sich in lockerer Frauengruppe wie Dianas Gefolge amüsieren kann. Ist die Wildnis zu weit, zu anstrengend oder langweilig, trifft man sich durchaus auch mal in der Szenebar, beim Tag der offenen Tür auf dem Öko-Hof oder zum Besuch des Männer-Stripclubs. Schließlich ist man

## DIANISMUS

**Heilung:** Luft  
**Illusion:** Wasser  
**Kampf:** Tier  
**Manipulation:** Mensch  
**Wahrnehmung:** Feuer  
**Entzug:** Willenskraft + Intuition

## BEVORZUGTE ZAUBER

Betäubungsblitz Hellsicht	Gefühle Beherrschen Manabariere
------------------------------	------------------------------------

## BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Astrale Wahrnehmung Gebietischer Ton	Erhöhtes Potenzial Tierempathie
---	------------------------------------







frei und unabhängig – nicht nur von Männern, sondern auch von den Konventionen der Gesellschaft. Selbst von dem, was die eigene Tradition als grobe Richtlinie vorgibt.

## FRIESENMAGIE

Friesen. So nennen sich heute nur noch wenige Menschen, und noch weniger sprechen oder verstehen das alte Friesisch. Die Erwachten folgen fast vollständig der eigenen Tradition und verlassen nur selten die Heimat und Gemeinschaft.

Dabei ist das „Frieze sein“ weniger eine Frage der Gene, sondern vielmehr der kulturellen Herkunft und des persönlichen Zugehörigkeitsgefühls zur Gruppe. Ein Frieze lebt mit den Gezeiten, dem Wandel des oft grausamen Meeres und den Unwägbarkeiten der heute toxischen Heimat. Von der Nordseeküste der Vereinigten Niederlande bis hoch zu den letzten Ausläufern des Wattenmeeres bilden selbsternannte Friesen offene Dorfgemeinschaften und richten sich ihr Leben ein, so gut es geht. Jeder ist willkommen, und wer in sich selbst friesisches Blut zu spüren glaubt, wird darin nie angezweifelt werden. Der Zusammenhalt ist eng, man hilft und stützt sich auch im Privatleben. Wer die Gruppe verrät, wird ausgestoßen und darf nie wiederkommen. Weitere Rachegeleüste lohnen sich nach friesischer Einstellung selten.

Anders als bei den deutlich zahlreicheren Wattsuchern in der Umgebung richtet sich der friesische Blick immer nach vorne. Was kann man machen, um das Leben zu verbessern? Welche neue Technik ist es wert, probiert zu werden? Lohnt es sich, an dieser alten Sache festzuhalten? Schon Stillstand wird als gefährlich betrachtet, schließlich formt das Wasser das Land jeden Tag gänzlich neu. Traditionen werden daher ebenfalls ständig neu angepasst. Was auf Besucher merkwürdig wirken kann, wenn man etwa Bilder der Baduhenna, einer friesischen Gottheit, auf angeschwemmte Schiffsteile ritzt, um die Siedlung zu schützen – und das Ganze mit einem synthetischen Tee begießt, der im modernen Hochleistungskocher bereitet wurde. Nicht zu vergessen die nachgearbeitete friesische Tracht, die es natürlich auch in Trollgrößen gibt.

Friesenmagie verbindet die Heimatliebe und Landverbundenheit der Friesen mit Relikten ursprünglicher Glaubensstraditionen, einem Schuss Esoterik und viel pragmatischer, norddeutscher Lebenseinstellung. Man bedient sich an keltischen Ideen, römischen Überlieferungen und Rekonstruktionen aus dem Hexentum. Im Zentrum steht das Land, auf dem man lebt, und das Wasser des Meeres, das Segen oder Fluch bringt. Der Kampf für ein besseres Leben und der Schutz vor den Naturgewalten sind die Grundpfeiler. Darum sind viele Friesen zwar an Politik und Umweltschutz interessiert,





## FRIESENMAGIE

**Heilung:** Ratgeber  
**Illusion:** Luft  
**Kampf:** Wasser  
**Manipulation:** Pflanze  
**Wahrnehmung:** Erde  
**Entzug:** Willenskraft + Logik

### BEVORZUGTE ZAUBER

Leben Entdecken	Ernährung
Feinde Entdecken	Umgebungssinn

### BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Geschärfter Sinn	Kalte Entschlossenheit
Magieresistenz	Spurloser Schritt

halten das Engagement dort jedoch für Zeitverschwendung, da sich zu wenig bewegen lässt. Die meisten Friesenmagier stellen ihre Fähigkeiten in den Dienst ihrer Gemeinschaft und sind hoch angesehen. Magie gilt als wunderbare Gabe und sollte genutzt, nicht verschwendet werden.

Außerhalb ihres Stammgebietes fühlen sich Friesen oft verloren. Durch ihr großes Anpassungsvermögen können sie zwar in jeder Region das Beste aus ihrem Leben machen und sich in die Gesellschaft einfinden. Sie wollen es nur nicht. Zu Hause ist es eben am Schönsten.

## MAGIE DER ROMA UND STRASSENOMADEN

Viele Erwachte berichten davon, dass ihre Magie zum ersten Mal in einer akuten Bedrohungssituation zum Vorschein kam. Und so ist es vielleicht der Militärregierung Stöckter und ihren Repressalien gegen die Bevölkerungsminderheit der Sinti und Roma zuzuschreiben, dass die „Zigeunermagie“ – wie die einen sie abfällig, die anderen jedoch mit trotzigem Stolz bezeichnen – im Jahr 2014 erwachte. Die Sinti und Roma gehörten zu den ersten Magiewirkern in Deutschland.

Die Magie der Sinti und Roma ist von tiefer Spiritualität geprägt und weist starke Parallelen zum nordamerikanischen Schamanismus auf: Auch hier fällt den Zauberern – häufig „Richter(in)“ oder „Weiser Mann/Frau“ genannt – eine Vermittlerrolle zwischen der Sippe und den allgegenwärtigen Geistern, den „Mulé“ (Singular „Mulo“), zu. Die Mulé werden als die Seelen verstorbener Sippenmitglieder, Tiergeister aus der heimischen Natur oder Elementarkräfte wie der Wind (der „Atem des Teufels“) wahrgenommen und gelten als vage bedrohlich. Im schlimmsten Fall nehmen sie eine überaus neugierige oder gar offen feindselige Gesinnung ein, idealerweise aber sind die Mulé am Zauberer und seiner Sippe des-

## MAGIE DER ROMA UND STRASSENOMADEN

**Heilung:** Pflanze  
**Illusion:** Luft  
**Kampf:** Beschützer  
**Manipulation:** Mensch  
**Wahrnehmung:** Tier  
**Entzug:** Willenskraft + Charisma

### BEVORZUGTE ZAUBER

Fahrzeugmaske	Gegenmittel
Krankheit Heilen	Überzeugen
Zauberfinger	

### BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Fesselnde Vorstellung	Gefahrensinn
Kalte Entschlossenheit	Stimmkontrolle

### HÄUFIGER NACHTEIL

Ehrenkodex (Traditioneller Aberglaube der Sinti & Roma)

interessiert. Durch das Befolgen unzähliger Verhaltens- und Reinheitsregeln soll jenes Desinteresse gewahrt bleiben („Berühre niemals die Haare eines Kindes“, „Blicke niemals in blaue Augen“, „Der ganze Besitz eines Sinto muss nach dessen Tod verbrannt werden“).

Die meisten Angehörigen dieser Tradition wählen sich einen Schutzgeist: Beliebt sind (einheimische) Tiere – insbesondere, wenn der Zauberer glaubt, Wesenszüge mit diesen zu teilen. Weibliche Sinti und Roma verehren sehr häufig die „Große Mutter“ (sei es als Anhängerinnen eines Marienkultes, wenn sie katholischen Glaubens sind, oder in einer archaischeren Form). Männliche Erwachte begeistern sich hingegen für Konzepte wie den „Weisen Krieger“ oder den „Drachentöter“ und folgen diesen Idealen mit einer spöttisch-augenzwinkernden Ritterlichkeit.

Neben den bereits erwähnten Beschwörungen praktizieren die Zauberer der Roma und Sinti auch Alchemie sowie Ritualmagie und verstehen sich auf die Herstellung von Foki. Auch das Legen von Tarot erfüllt eine wichtige rituelle Funktion, gerade für die beliebte Traum- und Zukunftsbildung. Spruchzauber werden erlernt, wenn sie einen hohen praktischen Nutzen haben. Adepten bedienen sich ihrer Kräfte häufig zur Verstärkung ihrer sozialen Fertigkeiten.

Ebenso wichtig ist der Familien- und Sippenerhalt, egal, ob es sich dabei nun um eine friedliebende Kommune oder einen gewaltbereiten Straßennomaden-Clan handelt.

Viele deutsche „Schamanen“ sind in Wirklichkeit Anhänger dieser Tradition, die weit über die Fahrende Gemeinschaft hinaus Verbreitung gefunden hat und an den Unis Berlin und Erfurt studiert werden kann.





## SVETOVID

Svetovid ist die Naturreligion Pomoryas, deren Ursprung in den heidnischen Kulturen des slawischen Raums (vor allem Elb- und Ostseeslawen) zu finden ist. Als Portmanteau aus dem altslawischen *svet* (Welt) und *vid* (Sicht) wird es heute als Synonym für den pomoryanischen Naturkult verwendet. Wenngleich die Ursprünge des Svetovid vor allem im slawischen Polytheismus und den Aspekten verschiedener Gottheiten zu finden sind, ist die Glaubensvorstellung, die nach der Gründung Pomoryas aufkam, eher pantheistischer und esoterischer Natur. Zentraler Punkt im Svetovid ist die Einheit von Göttlichem und Weltlichem. Anhänger des Svetovid glauben, dass die gesamte Natur von Göttlichem durchdrungen ist, jedoch wird die Natur niemals als Wesenheit personifiziert und verehrt. Daher *fühlt* ein pomoryanischer Elf (oder Mensch) seinen Glauben und handelt intuitiv und individuell nach diesen (Moral-)Vorstellungen.

Da die Natur (Leben, Magie, aber auch alle sozialen Strukturen) bestimmten elementaren Prinzipien wie Wachstum, Konflikt, Wandel, Tod und Gerechtigkeit (oft auch als Gleichgewicht ausgelegt) unterworfen ist, sind diese Prinzipien zentrale Aspekte der Religion wie auch der arkanen Tradition und werden von den Anhängern so gut es geht verkörpert. Eingriffe in den natürlichen Zyklus des Lebens (Biotechnologie, Kybernetik, Gentechnik) werden oft als widernatürlich abgelehnt, Umweltverschmutzung als „Gotteslästerung“ bestraft, wobei die Naturreligion moderne Technik nicht per se verteufelt, sondern Symbiose, Koexistenz und Umweltbewusstsein propagiert.

Svetovid-Zauberer sind gleichzeitig Priester des Svetovid-Glaubens (aber nicht umgekehrt) und streben nach der Resonanz ihres Wesens mit den Kernprinzipien der Religion. Riten und Rituale orientieren sich meist an heidnischen, oftmals slawischen Bräuchen und finden häufig

an heiligen Orten (Hainen, Opfersteinen, Tempeln, natürlichen Plätzen) statt, die ein oder alle Prinzipien der Naturreligion repräsentieren. Magie wird als organischer Teil der Natur verstanden, über den der Zauberer nicht gebieten, aber dessen Fluss er verändern kann. Kultobjekte sind ebenfalls vor allem solche Gegenstände, die diese Prinzipien verkörpern (z. B. Knochen, Pflanzen, Kristalle oder Licht). Aufgrund universeller Flexibilität von Prinzipien, des Fehlens konkreter Symbolfiguren und des Ideals der Durchdringung handelt es sich bei dieser Tradition um eine Besessenheitstradition, bei der Priester Geister in sich herabrufen und in Übereinstimmung mit dem jeweiligen Prinzip als Einheit agieren, was den Priestern auch bei ihrer weltlichen Arbeit zugutekommt. Die wichtigste Funktion der Priester ist es, zu dienen, was in der pomoryanischen Gesellschaft deutlich praktischer und weltlicher geschieht (Gesundheitswesen, soziale Hilfe, aktiver Umweltschutz) als in anderen Religionen. Daher wird Svetovid als verwandtschaftlich zu hexischen oder druidischen Traditionen gesehen.

## TROLLSCHAMANISMUS

Der Trollschamanismus geht auf den Großen Drachen Kaltenstein zurück, der diese archaische, rohe Form der Naturmagie bereits weit vor den Trollkriegen einigen (damals exklusiv trollischen) Eingeweihten beibrachte, die später einmal das Troll-Thing formieren sollten. Diese Tradition hat starke druidische Elemente, ist jedoch deutlich ursprünglicher als das neuheidnische Druidentum. Kerngedanke des Trollschamanismus ist die Allbeseeltheit der Natur. Allerdings wird nicht, wie im klassischen Animismus, jeglichen Objekten der Natur eine „persönliche“ Seele oder ein innewohnender Geist zugesprochen, sondern die Tradition lehrt, dass alles – inklusiver aller Metamenschen – von einer einzigen Allseele durchdrungen ist. In der Regel verwenden Troll-Animisten keine Bezeichnung für diese Kraft und personifizieren sie nicht, auch wenn gewisse Parallelen zu einem pantheistischen Gaia-Glauben nicht von der Hand zu weisen sind. Zauber (oder Adeptenkräfte) werden als Bündelung, Freisetzung oder Umwandlung der alles umgebenden, unbändigen Kraft oder Energie des Planeten angesehen. Die Techniken, die Troll-Animisten verwenden, sind dabei sehr urtümlich und entsprechen eher einem Kanalisieren roher Energien denn einem Kontrollieren. Dies geht oft mit ursprünglichem Brüllen (Ur-Schrei), körperlicher Anspannung, Krämpfen oder Selbstverletzung (Ur-Schmerz) und Einssein mit dem Element (Aufgehen) einher, was bei einem knapp drei Meter großen Giganten schon dann furchteinflößend und bedrohlich wirken kann, wenn es sich nur um einen Heilzauber handelt. Aufgrund gewisser eigenblutmagischer Elemente gilt die Tradition bei anderen naturmagischen Traditionen des Great Grand Coven (in dem das Troll-Thing vertreten ist) als eher radikal. Geister werden als manifestierte Aspekte oder Facetten der Allseele verstanden, nehmen in der Troll-Tradition aber selten humanoide Gestalt an, sondern sind ungeordnete,

### SVETOVID

**Heilung:** Pflanze (Wachstum)

**Illusion:** Mensch (Konflikt)

**Kampf:** Erde (Tod)

**Manipulation:** Wasser (Wandel)

**Wahrnehmung:** Ratgeber (Gerechtigkeit)

**Entzug:** Willenskraft + Charisma

**Anmerkung:** Svetovid ist eine Besessenheitstradition.

### BEVORZUGTE ZAUBER

[Element] Reinigen  
Heilen

Erzwungene Verteidigung  
Magierblitz

### BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Demara  
Körpersprache

Genügsamkeit  
Schmerzerleichterung





## TROLLSCHAMANISMUS

**Heilung:** Beschützer

**Illusion:** Wasser

**Kampf:** Feuer

**Manipulation:** Pflanze

**Wahrnehmung:** Erde

**Entzug:** Willenskraft + Intuition

## BEVORZUGTE ZAUBER

Eissturm

Leben Entdecken

Schmerzresistenz

Energieschlag

[Objekt] Zertrümmern

## BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Berserker

Übernatürliche Zähigkeit

Eiserner Wille

Verwurzeln

rohe Verkörperungen, die eher an wilde Geister erinnern. Geister aus erdfernen Metaebenen (Insektengeister, Shedim, aber auch Feenvolk) sowie Pervertierungen der Allseele (toxische Magie) werden als Bedrohung meist gnadenlos verfolgt, weswegen man Troll-Schamanen häufiger in grünen Gruppen findet.

Aufgrund des individualistischen Charakters der Zaubertadition kommt es selten zur Zusammenarbeit von Trollschamanen in Form von magischen Gruppen. Auch das Troll-Thing ist nur eine lose Assoziation, die sich zu bestimmten Zeiten (die keinen naturmagischen Festtagen oder Kalender folgen) meist im Schwarzwald an Stätten der Macht zusammenfindet, um über wichtige Dinge zu beraten.

Obwohl diese Zaubertadition heute vor allem durch das Naturkraftseminar Waldshut gelehrt wird, gibt es Troll-Animisten, die aufgrund persönlicher Schicksale in den Schatten gelandet sind und dort ihr Wissen an geeignete Schüler weitergeben. Auch ist die Tradition trotz ihres Namens nicht mehr nur bei Trollen verbreitet. So existieren in der Trollrepublik aufgrund der Bevölkerungsstruktur inzwischen zahlreiche orkische Schamanen, auch wenn diese von den alten Hardlinern zum Teil abgelehnt werden.

## MAGISCHE GRUPPEN

### BLOCKSBERGGRUPPE

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 80

**Beiträge:** keine

**Fachgebiete:** Ökoaktivisten, Heilzauber, Heidentum

Die meisten Anhänger der Brockenhexentradition, die im Harz leben, sind in der sogenannten Blocksberggruppe aktiv. Dabei handelt es sich nicht um die politische

Verbindung des BloxBergBundes, mit dem die Hexen gerne verwechselt werden, auch wenn viele der ausschließlich weiblichen Mitglieder durchaus Teil beider Gruppierungen (und noch einiger mehr) sind.

Die lose Verbindung ohne klare Mitgliederstruktur dient offiziell zur Vernetzung der einzelnen Hexen, die teilweise abgelegene Leben, ihren Wohnort selten verlassen oder sonst wenig mobil sind. Sie begann überraschenderweise als Treffpunkt in einem Hexen-Matrix-Forum. Man trifft sich heute zu kleineren Festen (die größeren sind für die privaten Coven oder andere Vereinigungen reserviert). Es wird versucht, jedem Mitglied die Teilnahme zu ermöglichen. Diese Treffen gelten als viel ursprünglicher und einfacher als die immer umfangreicher werdenden Großfeiern oder Veranstaltungen des Great Grand Covens. Zurück zu den Ursprüngen ist die Devise. Einfach, spontan und natürlich. Und bitte nur ausgewählte, ordentliche Hexen. Wer kein Mitglied kennt, das für ihn bürgt, braucht einen langen Atem. Man möchte schließlich sichergehen, dass Neulinge in die Runde passen. Und das Kennenlernen dauert seine Zeit.

Die Treffen finden im Harz und an unterschiedlichen, meist abgelegenen Orten statt. Man beklagt dort bei gemeinsam bereiteten Mahlzeiten die fortschreitende Bürokratisierung in Hexenangelegenheiten, den schlimmen Tourismus auf dem Brocken und die Zerstörung der Natur. Obwohl sich die Blocksberggruppe als reines Netzwerk versteht, scheinen sich hieraus vermehrt aktive ökoterroristische Ideen zu entwickeln, die dann von den Mitgliedern in anderen Gruppen weitergeführt werden. Wenn nicht wir, wer dann? Und wenn nicht hier, wo sonst? Das ist die Idee, die immer mehr Brockenhexen in die Blocksberggruppe führt.

## MANOUCHES

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 67

**Beiträge:** keine

**Fachgebiete:** Kultur der Sinti und Roma, Mythologie, Prophanzeiungen

Die meisten Roma und Sinti sind heutzutage sesshaft und haben ihre „traditionelle“ Lebensweise längst gegen ein geordnetes Leben, feste Konzernlöhne und SimSinn eingetauscht. Doch an ihre Stelle sind in den letzten Jahrzehnten zunehmend Aussteiger und Ausgestoßene getreten, die sich in einer von Konzernmacht, Effizienzstreben und Profitgier geprägten Gesellschaft nicht zu rechtfinden – oder zurechtfinden wollen. Mit den verbliebenen Fahrenden Gemeinschaften vermischten sich diese „Wahl-Zigeuner“ („Jenische“) nach und nach zu den Clans der Straßennomaden.

Auch wenn sich diese Clans in Zusammensetzung, Struktur und Gebaren zum Teil erheblich voneinander unterscheiden, weisen sie dennoch übereinstimmende Merkmale auf, die in ihrem gemeinsamen Roma- und Sinti-Erbe wurzeln: die unbedingte Freiheitsliebe zum Beispiel, oder ein Kanon an ungeschriebenen, aber allgemein akzeptierten Regeln. Und die traditionelle Magie,



die viele Magiekundige unter den Straßennomaden beherrschen.

Als Meister dieser Tradition gelten die Manouches, ein kleiner Straßennomaden-Clan aus dem Westrheinschen. Ein Großteil der Clanmitglieder ist Erwacht, und die Magie - insbesondere die Wahrsagerei - bildet ihre Haupteinkommensquelle. Ob besorgte Mütter, verliebte Töchter, verzweifelte Konzerndrohnen oder gierige Aktienspekulanten - sie alle lassen sich bei den Manouches die Tarotkarten legen. Da nur zufriedene Kunden gut zahlen und wiederkommen, nehmen es die Manouches mit der Zukunft häufig nicht so genau. Sie sind in zahlreichen psychologischen Kniffen bewandert und achten darauf, dass sie eine gute und fesselnde Show bieten (und dabei möglichst viele Informationen über ihre Kunden abgreifen).

- Und sie besorgen solche Informationen auch gerne proaktiv, um sie dann dem Kunden als Wahrsagung unterzubeln oder aber ihn damit zu erpressen.
- Zeitgeist

Auch sonst verstehen sich die Manouches darin, Sehnsüchte zu bedienen. Wenn sie abends in ihrer Wagenburg das Lagerfeuer entzünden, die Weinflasche herumreichen, ihre Gitarren anstimmen und endlose philosophische Diskussionen beginnen, verkörpern sie ein einfaches, unkompliziertes Leben, das mit Leichtigkeit geführt und in vollen Zügen genossen wird. Ein Leben, mit dem sich die Manouches (Sinti für „wahrer Mensch“) als Gegenentwurf zu den in der Arbeitsmühle gefangenen und im Alltag verhafteten Konzerndrohnen verstehen.

## MEPHISTO

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 27

**Beiträge:** 250 € pro Monat

**Fachgebiete:** Alchemie, magische Forschung, Magie und Konzerne, universitäre Magie

Nun - „Mephisto“ macht genau das. Die kleine, exklusive Geheimloge innerhalb der Faustus-Gesellschaft besteht aus handverlesenen Magiern der Faustianischen Tradition, die verantwortungsvolle Positionen in der Magieforschung deutscher Konzerne und Hochschulen innehaben. Einmal im Vierteljahr treffen sich die Mitglieder an stets wechselnden Orten - abgelegenen Tagungshotels oder Wellness-Resorts, die für die Dauer der mehrtägigen Treffen exklusiv angemietet werden -, um dort zu einem festgelegten Rahmenthema zu tagen und insgeheim Forschungsergebnisse und Firmenwissen auszutauschen.

- Mein Team wurde mal angeheuert, um bei so einem Magiertreffen die Umgebung zu sichern. Verdammst anstrengende Zeit! Immer wieder gab es Explosionen, zum Glück nur Fehlalarme. Im Saunabereich, wo sie so ein komisches Labor hatten und irgendwelche Versuche machten. Wie das manchmal gestunken hat! Unser Zauberer war leider zu neugierig und wollte sich irgendwie magisch reinschleichen, obwohl er nicht sollte. Kaum hatte

er sich hingelegt, da lief ihm schon das Blut aus der Nase. Er hat drei Tage gebraucht, bis er wieder klar denken konnte.

- König

Die Loge kokettiert in ihren Ritualen mit der Bildsprache eines Teufelspakts. Daher auch der Name: So opfert jedes Mitglied bei Initiation symbolisch seine „Seele“ - die Loyalität zum Arbeitgeber und, was noch schwerer wiegt, die eigenen Forschungsergebnisse. Im Gegenzug darf es am Wissen der anderen Mitglieder - den „Teufeln“, die außerhalb der Loge vielleicht seine ärgsten Konkurrenten sind - teilhaben. Selbstverständlich gibt es strenge und detaillierte Regeln dafür, wie mit dem erlangten Wissen und den Geheimnissen umzugehen ist. Als „Faustformel“ gilt, dass man die Logenbrüder weder exponieren oder in Gefahr bringen noch die Urheber-schaft an deren Forschungsergebnissen angreifen darf.

- „Mephisto“ versteht bei Regelverstößen keinen Spaß und geht recht drastisch gegen abtrünnige Mitglieder vor.
- Studiosa
- Auch wenn die Existenz der Loge und die Identität ihrer Mitglieder geheim gehalten wird, wissen einige „gut informierte Kreise“ Bescheid. Aus Perspektive mancher Konzerne ist es aber durchaus sinnvoll, die Gruppe gewähren zu lassen: Ein begrenzter Informationsaustausch innerhalb fester, strikt durchgesetzter Regeln kann für alle Seiten von Vorteil sein.
- Heisenberg

## NIHIL SINE CAUSA

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 20

**Beiträge:** 12.000 € pro Monat

**Fachgebiete:** Magietheorie, Magie und Gesellschaft, Magie und Politik

Dieser elitäre Club (von bösen Zungen in Anspielung auf die Geldbörsen der Mitglieder „Pecunia non olet“ genannt) verbindet die Erwachten Mitglieder der obersten Schicht der europäischen Gesellschaft. Kaum eines der wenigen und handverlesenen Mitglieder musste je für seinen Lebensunterhalt arbeiten. Studiert wurde an namenhaften Universitäten, nur um später den eigenen Aufwand auf gelegentliche Unterschriften unter Papieren geebter Geschäfte oder die Kontrolle des Aktienvermögens zu beschränken. Man versteht sich als die Spitze der Gesellschaft, vom Einfluss bis zur Moral. Trotz allem steht die magische Begabung im Fokus des Clubs, sie wird als höchste mögliche Begabung für die Menschen gesehen. Weniger finanzstarke Magier haben aus Sicht des Clubs zwar einen Teil dieser Begabung, ihnen fehlt aber die Würde einer hohen Geburt, was sie zu Magiern zweiter Klasse degradiert. Metamenschen hingegen sind ein Fehler der Evolution, und ihre Magie ist daher aus Prinzip wertlos. Was bereits alles über die Weltvorstellung der Mitglieder dieser Gruppe aussagt.

Man trifft sich in unregelmäßigen Abständen im vereinigen Anwesen in der Nähe von Heidelberg oder auf





dem vor Kurzem erworbenen Hof an der französischen Mittelmeerküste. Nicht selten werden zu besonderen Feiern einflussreiche Politiker oder Berühmtheiten geladen, die jedoch über die Begebenheiten schweigen. Hinter den Kulissen werden so Fäden in der Gesellschaft gezogen, öffentliche Entscheidungen beeinflusst und Menschen für den Club eingenommen – bisher mehr aus Spaß und Langeweile als für ein besonderes Ziel. Außer dem, jedem irgendwann zu zeigen, dass die Gabe einer hohen Geburt, magische Begabung und Finanzkraft gemeinsam eine gottgleiche Elite bilden.

- ◊ Es sind Schnösel, die in ihrer Freizeit nichts mit sich anzufangen wissen und daher auch mit ihren Mächten experimentieren. Sie haben genug Geld, um gefährliche Artefakte aus reiner Lust zu sammeln (oder besorgen zu lassen). Und sie testen Grenzen, von denen man lieber die Finger lassen sollte!
- ◊ Enigma

## NOTHUNG

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 45

**Beiträge:** 800 € pro Jahr

**Fachgebiete:** Ritualmagie, nordische und germanische Magie, Drachen

Den meisten Metamenschen in der ADL gilt der Siegfried-Bund als reichweitenstärkster Policlub der radikalen Rechten mit exzellenten politischen Kontakten bis tief in die Bayerische Volkspartei hinein. Wird die Rolle des Siegfried-Bundes als Vorfeldorganisation verschiedener rechtsterroristischer Vereinigungen wie der Nationalen Aktion seit Langem immer wieder thematisiert, so war seine Rolle als Vernetzungsplattform für Magiebegabte, die germanischen oder nordischen Idolen folgen, lange Zeit weniger bekannt. Wie jedoch im Kontext der massiven drachenfeindlichen Mobilisierungen des Policlubs in den letzten Jahren deutlich wurde, hat sich in seinem organisatorischen Zentrum ein Netzwerk von magisch Aktiven ausgebildet, die vornehmlich Donar, dem Drachentöter, folgen und die in der Bevölkerung weitverbreiteten Anti-Drachen-Ressentiments geschickt zur Propagierung ihrer okkult-rassistischen Lehren zu nutzen verstanden.

Eine Gruppe dieses Netzwerks ist Nothung, benannt nach Siegfrieds Schwertnamen in den Werken von Richard Wagner. Diese Gruppe aus Magiern und Adepten steht dem Kern des Siegfried-Bundes sehr nahe und zählt zum extremistischen Zweig der arkanen Struktur. Schlagkräftig, verschworen und radikalisiert, setzt sie sich nicht nur aus befehlsgehorsamen Rekruten, sondern auch aus wohlhabenden und einflussreichen Mentoren zusammen.

Ihr bisheriger Erfolg droht jedoch zu ihrem Verhängnis zu werden: Zwar ist die magische Gruppe innerhalb des Siegfried-Bundes in den letzten Jahren stark gewachsen und gilt mittlerweile als eine der einflussreichsten magischen Gruppierungen des völkisch-ariosophischen Spektrums in den ADL, aber seit dem Ende des Drachen-

bürgerkriegs droht das Pendel wieder zurückzuschwingen. In den letzten Jahren wurden mehrere einflussreiche Exponenten von Nothung Opfer von ritualmordartigen Geisterattacken. Überdies kam es zu massiven Angriffen auf ein Ritual der Gruppe am Sachsenring von Verden, der seit mehreren Jahrzehnten als eines der kultischen Zentren des Siegfried-Bundes gilt: Bei den Auseinandersetzungen mit den Angreifern kam es zu zahlreichen Toten und umfangreichen Beschädigungen der Kultstätte. Da an dem Angriff wenigstens ein Drake beteiligt war, ist davon auszugehen, dass es sich um eine Strafaktion für verschiedene drachenfeindliche Anschläge aus dem Umfeld der Gruppe handelte.

- ◊ Nothung ist gut organisiert, machtvoll und völlig radikalisiert. Das sind Terroristen im Gewand eines völkischen Glaubens. Nicht umsonst ist auf einige der Nothung-Mitglieder ein Konkernkopfgeld ausgesetzt. Die Gruppe ist vor Kurzem an den St.-Michaels-Zirkel herangetreten und hat Waffenbruderschaft angeboten. Das wurde aber von den Studenten vehement abgelehnt.
- ◊ Studiosa

## ST.-MICHAELS-ZIRKEL

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 43

**Beiträge:** 100 € pro Monat

**Fachgebiete:** Universitäre Magie, Fechtkampf, Drachen

Der Name mag irreführend sein: Tatsächlich ist der St.-Michaels-Zirkel keine kirchliche Institution, sondern ein exklusiver, in Jena beheimateter studentischer Fechtzirkel. Hier wird der Umgang mit der Klinge in der Tradition Wilhelm Kreußlers, eines berühmten Jenaer Lehrmeisters der Renaissance, unterrichtet. Neben dem mundanen Fechtbetrieb gibt es einen magischen „inneren Zirkel“, in dem sich Adepten im Schwertkampf üben.

- ◊ Es gibt gerüchteweise auch einen „inneren inneren“ Zirkel, in dem Zauberer für ihre berüchtigten Magierduelle trainieren ...
- ◊ Studiosa

Der Zirkel ist in der namensgebenden ehemaligen Stadtkirche St. Michael beheimatet. Als die Stadtkirche 2062 nach haarsträubenden Eigentumsstreitigkeiten zwischen evangelischen und deutschkatholischen Würdenträgern kurzerhand zum Verkauf gestellt wurde, schlugen private Geldgeber zu und gründeten den Zirkel. Studenten und Alumni der Schiller-Universität üben sich in den aufgelassenen Kirchenhallen im Fechten. Unterrichtet wird hauptsächlich das Rapier, daneben auch das Lange Schwert. Da die hiesige Universität einen stark technologischen Schwerpunkt hat, verwendet man im Training gerne auch Spielereien wie das AR-Schattenfechten oder anthropomorphe Sparringsdrohnen.

Gegenüber den „traditionellen“ Burschenschaften und schlagenden Verbindungen nimmt der Zirkel eine neutrale, wenn auch etwas herablassende Haltung ein: Man sieht sich als deutlich fortschrittlicheres Format und





sportlich betrachtet ohnehin in einer ganz anderen Liga als das „alberne“ Mensurfechten.

Neben dem sportlichen Aspekt steht selbstverständlich auch der Networking-Gedanke im Vordergrund. Alumni des Zirkels sind in den Führungsetagen vieler Spitzenbehörden und Konzerne der ADL zu finden – auffällig selten jedoch bei Saeder-Krupp. Tatsächlich wird der Vereinigung eine gewisse Oppositionshaltung gegen Drachen im Allgemeinen nachgesagt.

- „Oppositionshaltung“ ist freundlich formuliert – ist jemandem schon mal aufgefallen, dass im Jenaer Stadtwappen St. Michael einen Drachen tötet? Dieselbe Darstellung findet man auch überall auf Fresken und bei Statuen der Stadtkirche. Das Ideal des „Drachentöters“ ist jedenfalls ein beliebter Schutzgeist bei den Erwachten Mitgliedern des Zirkels.
- Enigma
- Apropos Opposition: Darüber, dass in der einstigen Stadtkirche nun gefochten wird, sind weder die Deutschkatholen noch die Evangelische Kirche begeistert. Letztere ist übrigens auch stark an der Grabplatte Martin Luthers interessiert, die sich noch immer in der Stadtkirche befindet.
- Zwieblbloodt

## THELEM SVETOVID

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 50

**Beiträge:** 1.100 € pro Jahr

**Fachgebiete:** Ökologie, ökologische Magie, magische Naturphänomene, magische Reinigung

Gut 200.000 Elfen leben im Stadtgebiet von Hamburg – mehr als in ganz Pomorya. Auch wenn sich nur ein kleiner Teil der Hamburger Elfen und noch weniger Angehörige anderer Metarassen zum Svetovid, der pomoryanischen Naturreligion, bekennen, hat die dortige Gemeinde dennoch einen gewissen Einfluss in der Hafenmetropole. Naturverbundene Elfen neigen ohnehin dazu, sich im Privatleben mit ihresgleichen zu umgeben, und die Svetovid-Gemeinde in Hamburg bietet hierfür den passenden Rahmen.

Die Gemeinde hat keinerlei feste oder übergeordnete Strukturen. Stattdessen werden die Haine, Privatschulen und sonstigen Einrichtungen, die die Gemeinde betreibt, jeweils von speziell da-

für gegründeten Arbeitsgemeinschaften oder Stiftungen unterhalten und finanziert.

- Da die Svetovid-Leute überwiegend zu den besserverdienenden Bevölkerungsschichten Hamburgs gehören, ist die Finanzierung kein Problem. Im Gegenteil, die Schul- oder Krankenhausgebühren sind das Regulativ, mit dem sie erreichen, dass sie unter sich bleiben.
- Cynic



Eine besondere Rolle für die Hamburger Gemeinde spielen die etwa 50 Erwachten, die ihre Magie in der Svetovid-Tradition wirken und die Funktion einer informellen Priesterschaft übernehmen. Sie sind auch die treibende Kraft hinter *Thelem*, einem kleinen Privatinstitut, das neben ökologischer Forschungsarbeit (und der Ausbildung von Naturmagiern) auch „Öffentlichkeitsarbeit“ in Sachen Umweltschutz betreibt. Ihr Ziel ist es, das Svetovid als unaufgeregte Alternative zum hysterischen, lauten Öko-Aktivismus anderer Gruppierungen zu platzieren – und Spendengelder einzusammeln.

- Angeblich erhält Thelem regelmäßig finanzielle Zuwendungen aus Pomorya und schwimmt in Geld. Über Strohmänner kauft das Institut massiv Grundstücke in den verseuchten Überschwemmungsgebieten im Hamburger Nordwesten auf. Zu Spottpreisen! Da die Thelem sowohl über die technischen als auch die magischen Kapazitäten verfügen, um diese Grundstücke zu sanieren, macht das durchaus Sinn. Doch was haben sie dann mit den Grundstücken vor?!
- Deichbrecher

## VEREIN ERWACHTER VERANSTALTUNGSMAGIER (VEV)

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 55

**Beiträge:** 120 € pro Jahr

**Fachgebiete:** Illusionszauber, Magie und Gesellschaft, Unterhaltung, Manipulation

Der Verein Erwachter Veranstaltungsmagier, kurz VEV, begann in den frühen Tagen der Magie als Sparte des Magischen Zirkels, eines Vereins von mundanen Bühnenmagiern, Zauberkünstlern und Illusionisten. Seit 2053 eigenständig, dient er heute als Vernetzungs- und Interessensgruppe von Magiern mit wenigstens rudimentärem magischem Talent, die im weiteren Sinne in der Unterhaltungsbranche arbeiten. Darunter fallen bekannte Bühnenzauberer mit großen Shows genauso





wie Kinderunterhalter mit magischem Zusatz, spezielle Fernsehmoderatoren, Special-Effects-Experten oder Musiker. Das Erwachte Talent muss nicht im Fokus der persönlichen Arbeit stehen, aber wenigstens Teil davon sein. Auch reine Adepten sind erlaubt. Ziel des Vereins ist die Verbesserung der Kommunikation untereinander, gegenseitige Hilfe, Nachwuchsgewinnung und die Förderung der Clubinteressen in der Öffentlichkeit. Regionale Treffen ähneln eher eingeschworenen Stammtischen von engen Freunden.

Für Interessenten am Verein wird zweimal im Jahr in wechselnden Städten der ADL ein Tag der offenen Tür veranstaltet, bei dem Mitglieder eine gemeinsame Show vorführen. Pausen geben Zeit für Gespräche und das Reinschnuppern in die Gemeinschaft. Wer danach Mitglied werden will, muss mehrere Tests bestehen, über die allerdings hinterher geschwiegen wird. Es heißt, die Mitglieder denken sich für jeden Anwärter passende, neue Aufgaben aus, die zu ihm und seiner Arbeit passen. Nicht eine spezielle Stärke der Begabung ist wichtig, sondern die persönliche Einstellung zur Magie, der Gesellschaft und wie gut der Anwärter in den Verein passt.

Das ist manchmal mehr Schein als Sein, aber schließlich verdienen die meisten Mitglieder auch genau so ihren Lebensunterhalt.

## ZIESAK-KOMMUNE

**Mitgliederzahl (geschätzt):** 28

**Beiträge:** 120 € pro Monat

**Fachgebiete:** Animistische Magie, Trollrepublik, Giftgeister, magische Renaturierung

Trollische Animisten gelten als Eigenbrötler, weswegen schon besondere Umstände vorliegen müssen, um sie zu einer dauerhaften Zusammenarbeit zu bewegen. Bodenversiegelung und Baumsterben, ungefilterte Industrieabgase und Giftmüllverklappung, Einwegprodukte und Wegwerfgesellschaft - kurzum, all die Gewalttaten, die alltäglich im Rhein-Ruhr-Plex an der Natur verübt werden - waren für einige Trollschamanen Grund genug, ihr Einzelgängertum aufzugeben und ihre Kräfte im Kampf für die Rechte von Mutter Erde zu bündeln.

Auf dem Gelände eines insolventen Baustoffzentrums in Wesel errichteten die Trolle (und einige wenige Orks) ihre Basis, die sie als Exklave des Schwarzwälder Troll-Things verstehen. Obwohl der neue Eigentümer des Geländes - ein A-Konzern - längst über einen richterlichen Beschluss verfügt, konnte er die Räumung nicht durchsetzen.

- ◆ Wer jemals einem Erwachten Trollberserker begegnet ist, kann die zaghafte Zurückhaltung der Ordnungskräfte vielleicht nachvollziehen.
- ◆ Ruhrork

Die Trolle haben rings um das Grundstück einen hohen Wall aus Teer- und Betontrümmern aufgeschichtet

und machen auch sonst recht deutlich, dass sie lieber unter sich bleiben. Die wenigen Besucher des Geländes, die bereit waren, ihre Eindrücke zu teilen, berichteten von einem postapokalyptischen Paradies: Der riesige Parkplatz wurde vom Teer „befreit“ und zum Selbstversorgergarten umfunktionierte, die ehemaligen Verkaufshallen dienen als Gewächshäuser, und im zentralen Rondell mit der gläsernen Kuppel wurde ein Steinkreis als Versammlungs- und Ritualort errichtet.

Abgesehen von der illegalen Grundstücksbesetzung hat sich die Kommune bisher nichts zuschulden kommen lassen, und jenseits der radikal grünen Gesinnung gibt man sich recht unpolitisch.

- ◆ Die Trolle versuchen tatsächlich, die Natur nicht nur wiederzubeleben, sondern auch zu erwecken. Ihr Ansatz: Erwachte Natur kann sich selbst gegen den Metamenschen wehren. In diesem Sinne haben sie zwar ihr Lager in Wesel, konzentrieren sich aber auf unterschiedliche Erweckungsorte in alten Industrieruinen - und bekämpfen Giftgeister.
- ◆ Enigma

## SCHUTZGEISTER

### EICHELHÄHER

Eichelhäher ist ein aufmerksamer Beobachter, der kleinste Veränderungen wahrnimmt und bei großer Gefahr seine Umgebung warnt. Dies macht er oftmals mit verstellter Stimme, denn wie Rabe und Kojote kann er andere gut in die Irre führen. Auch steckt in ihm ein Dieb, der sich gerne am Besitz anderer bereichert. Ihren eigenen Besitz teilen die Anhänger Eichelhähers zumeist auf mehrere Verstecke auf, um für Notfälle gewappnet zu sein.

### VORTEILE

**Allgemein:** +1 Würfel für Fingerfertigkeiten- und Wahrnehmungsproben

**Zauberer:** +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion oder Manipulation (nach Wahl des Spielers)

**Adept:** 2 Stufen Gefahrensinn oder 1 Stufe Stimmenkontrolle gratis

### NACHTEILE

Eichelhäher teilt seinen Besitz gerne auf. Wenn ein Anhänger eine aufteilbare Belohnung erhält, muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, sonst muss er diese auf verschiedene Konten oder Räumlichkeiten verteilen.

**Ähnliche Archetypen:** Elster, Amsel





## EICHHÖRNCHEN

Eichhörnchen fühlt sich in den höchsten Baumkronen am wohlsten. Seine Anhänger sind begnadete Kletterer, die selbst vor den steilsten Wänden kaum Halt machen und akrobatische Künste meistern. Sie wissen um ihre Verletzlichkeit am Boden, weshalb sie erhöhte Positionen bevorzugen, aus denen sie den Überblick behalten. Zudem ist Eichhörnchen freiheitsliebend und braucht einen großen Bewegungsspielraum. Enge und Eingeschränktheit kann es nicht gut vertragen. Nur in der Not begibt es sich unter die Erde.

### VORTEILE

**Allgemein:** +2 Würfel für Akrobatikproben, die Balancieren, Klettern oder Springen betreffen

**Zauberer:** +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung

**Adept:** 2 Stufen Leichter Körper gratis

### NACHTEILE

Wenn sich ein Anhänger von Eichhörnchen in engen Räumen befindet, muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, sonst erhält er für die Dauer, in der er sich eingeeengt fühlt, einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben.

**Ähnliche Archetypen:** Ratatosk, Wirbelwind

## FUCHS

In zahlreichen Märchen wird der Fuchs als schlaues und gerissenes, aber auch großmäuliges und reichlich heimtückisches Wesen dargestellt, das die Dummen und Unbedarften übervorteilt und dabei verspottet. Meist wird dabei verkannt, dass diese Fabelgestalt – Meister Reinecke – eine Ausprägung des „Schwindler“- oder „Spieler“-Archetypen ist und mit dem Tier (und den von ihm verkörperten Aspekten) wenig gemein hat.

Tatsächlich ist Fuchs ein vor- und umsichtiger Jäger, der sich aufopferungsvoll um die Seinen kümmert. Er wägt Risiken sorgsam gegeneinander ab und erreicht seine Ziele lieber mit Heimlichkeit und List als mit Gewalt. Wird er jedoch zum Kampf gezwungen, wird er zu einem entschlossenen Gegner – der Gnade weder erwartet noch gewährt.

### VORTEILE

**Allgemein:** +2 Würfel für Wahrnehmungsproben

**Zauberer:** +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion

**Adepten:** 2 Stufe Kampfsinn gratis

### NACHTEILE

Wenn Fuchs kämpft, dann um zu töten. Einem Anhänger dieses Schutzgeistes muss eine Probe auf Willenskraft + Intuition (3) gelingen, damit er einen überwundenen Gegner verschont.

**Ähnliche Archetypen:** Odysseus, Robin Hood

## GEZEITEN

Die Tide hebt sich, die Tide senkt sich – so beständig, wie der Mond seine Bahn um die Erde zieht und die Erde um die Sonne kreist. Gezeiten ist eine stete Kraft, so wiederkehrend wie einflussreich, und niemand vermag es, sich ihr zu entziehen. Zauberer, die Gezeiten folgen, schöpfen ihre Kraft aus diesem konstanten Wechsel zwischen Hoch und Tief. Sie geben sich ihren Aufgaben mit Beharrlichkeit und Ausdauer hin, entfesseln aber zuweilen Kräfte, denen sie nicht immer gewachsen sind.

### VORTEILE

**Allgemein:** +2 Würfel für Ritualzaubereipoben

**Zauberer:** +2 Würfel für das Herbeirufen von Wasser- und Erdgeistern (die Geisterart, für die der Vorteil gerade gilt, wechselt alle sechs Stunden im Rhythmus der Gezeiten)

**Adept:** 2 Stufen Erhöhte Konzentration gratis

### NACHTEILE

Anhänger von Gezeiten leben zwar im Wandel, allerdings in stetiger Beständigkeit eines Zyklus. So gestalten sie auch ihr Leben. Wird ihr normaler Lebenszyklus durch Schlafentzug oder Krankheit nachhaltig beeinträchtigt, erleiden sie einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben, bis der Zyklus wiederhergestellt ist.

**Ähnliche Archetypen:** Wandel, Gletscher

## HEINZELMÄNNCHEN

Heinzelmännchen ist ein Freund der Menschen, denen es gerne bei alltäglichen Arbeiten hilft. Allerdings wirkt es nur nachts oder in den späten Abendstunden, wenn niemand es beobachtet und es von niemandem gestört wird. Anhänger von Heinzelmännchen sind nicht selten eigenbrötlerische Handwerksmeister, die bevorzugt nachts und allein wirken. Die allgegenwärtigen Computer sind den meisten von ihnen nach wie vor fremd.

### VORTEILE

**Allgemein:** +1 Würfel für Proben auf Handwerk und Fertigkeiten der Mechanik-Fertigkeitsgruppe





**Zauberer:** +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Manipulation

**Adept:** 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit (Handwerk *oder* eine beliebige Fertigkeit der Mechanik-Fertigungsgruppe) gratis

## NACHTEILE

Heinzelmännchen wirkt gerne im Verborgenen. Will ein Anhänger in der Öffentlichkeit oder unter genauer Beobachtung Magie wirken, so muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen - ansonsten versagt seine Magie für den Moment.

**Ähnliche Archetypen:** Hausgeist, Helfende Hand

## MURMELTIER

Murmeltier weiß den Nutzen und den Zusammenhalt der Familie sowie Freundschaften und Netzwerke zu schätzen, denn nur gemeinsam ist man stark und kann in der Sechsten Welt überleben. Wie ihr Schutzgeist können sich seine Anhänger auf ein weitverzweigtes soziales Netz verlassen. Murmeltier ist keine Kämpfernatur und weiß, dass sein einziger Schutz in seinen geschärften Sinnen und der Sicherheit seiner weitverzweigten Bauten liegt. Daher ist es ständig auf der Hut vor möglichen Angriffen und hält immer die Augen nach Fluchtwegen offen.

## VORTEILE

**Allgemein:** +1 Würfel für Gebräuche- und Wahrnehmungsproben

**Zauberer:** +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung

**Adept:** 2 Stufen Attributsschub (Reaktion) *oder* Bewegungsgespür gratis

## NACHTEILE

Gerät ein Anhänger von Murmeltier in einen Kampf (ob nun absichtlich oder unabsichtlich), muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um nicht sofort zu fliehen.

**Ähnliche Archetypen:** Präriehund

## ROBBE

Robbe ist von Sehnsucht und Neugierde getrieben. Sie ist ein Entdecker und erkundet sowohl die Geheimnisse des Ozeans als auch des Geistes. Dabei taucht sie in die Tiefen der Seele hinab und trägt, was sie findet, an die Oberfläche. Als Reisende zwischen beiden Seiten des Spiegels - mit dem Ozean als dem Unbewussten, dem

Land als dem Bewussten - wird sie oft als Symbol der Selbsterkenntnis verehrt. Sie mag die Menschen und genießt ihre Nähe.

## VORTEILE

**Allgemein:** +2 Würfel auf Menschenkenntnis-Proben

**Zauberer:** +2 Würfel für das Herbeirufen von Wassergeistern *oder* für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion

**Adept:** Astrale Wahrnehmung gratis

## NACHTEILE

Robbe hat Mitgefühl, aber es mangelt ihr an Takt im Umgang mit den Gefühlen anderer. Immer wenn ein Anhänger von Robbe Einblicke in die Gefühlswelt eines anderen erhält, fällt es ihm schwer, private Grenzen zu respektieren und das Thema nicht anzusprechen oder zu vertiefen. Um in solchen Situationen diskret zu bleiben, muss ihm eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen. Patzer bei sozialen Proben sind automatisch kritisch.

**Ähnliche Archetypen:** Spiegelwelten, Nymphe

## SCHWEIN

Als Hedonist unter den Schutzgeistern ist Schwein für seine Geselligkeit und Lebensfreude bekannt. Zauberer, die Schwein folgen, finden sich schnell in Gruppen ein und knüpfen leicht neue Kontakte. Ihrer etwas korpulenteren Statur sieht man an, dass sie eher gemütlicher Natur sind und Stress vermeiden, wo sie nur können. Stattdessen genießen sie die Annehmlichkeiten des Lebens, schießen dabei aber gerne über das Ziel hinaus. Oft kennen sie ihre Grenzen nicht, und es fällt ihnen schwer, sich ihren Genüssen nicht hemmungslos hinzugeben.

## VORTEILE

**Allgemein:** +2 Würfel für Überredenproben

**Zauberer:** +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Manipulation

**Adept:** 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit für eine Fertigkeit aus der Fertigungsgruppe Schauspielerei *oder* Einfluss

## NACHTEILE

Einem Anhänger von Schwein muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen, um sich von einer angenehmen, genussvollen Tätigkeit wie Schlafen, Essen, Trinken oder Drogenkonsum loszureißen.

**Ähnliche Archetypen:** Genießer, Bacchus





## STEINBOCK

Steinbock erklimmt den Berg und trotz dem Abgrund. Er ist ein Meister der Entscheidung und der Standhaftigkeit. Für ihn kommt es stets darauf an, seine Situation schnell zu beurteilen und Entscheidungen ebenso schnell und bestimmt zu treffen. Zum Zögern bleibt keine Zeit. Jenen, die ihm mit Bestimmtheit folgen, gewährt er seinen Schutz.

### VORTEILE

**Allgemein:** +2 Würfel auf Akrobatikproben

**Zauberer:** +2 Würfel für das Herbeirufen von Erdgeistern

**Adept:** 2 Stufen Fester Halt gratis

### NACHTEILE

Steinbock mag nicht stur sein, doch er entscheidet und handelt schnell. Fürs Zögern hat er weder Toleranz noch Zeit. Wird ein Anhänger von Steinbock mit langen Entscheidungsprozessen, Diskussionen oder Unentschlossenheit konfrontiert, muss ihm eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen, um nicht umgehend die seiner Meinung nach beste verfügbare Entscheidung zu treffen und sie augenblicklich in die Tat umzusetzen.

**Ähnliche Archetypen:** Entschlossenheit, Widder

## WILDE JAGD

Die uralte Legende der Wilden Jagd erzählt von einer ungestümen, berittenen Jagdgesellschaft aus Geistern, die zu Lebzeiten Frevler und Sünder waren. Für ihre Taten leisten sie nun Buße, indem sie übers Land reiten, um Tod und Verheerung über die Feinde der Götter zu bringen. Die Wilde Jagd ist ein düsterer Schutzgeist - nur sein Selbstverständnis als Vollstrecker höherer Mächte trennt ihn von (toxischen) Konzepten wie Rache oder Verwüstung. Zauberer und Adepten aus dem Umfeld von Biker gangs gehören häufig zu seinen Anhängern.

### VORTEILE

**Allgemein:** +2 Würfel für Proben auf Bodenfahrzeuge oder Einschüchtern

**Zauberer:** +2 Würfel für das Herbeirufen von Beschützergeistern oder Geistern des Menschen

**Adepten:** Berserker gratis

### NACHTEILE

Ein Anhänger der Wilden Jagd hinterlässt stets eine Schneise der Verwüstung. Wenn im Kampf Gegenstände oder Unbeteiligte zu Schaden kommen könnten, nimmt er darauf keine Rücksicht. Möchte ein Anhänger der Wilden Jagd im Kampf bewusst rücksichtsvoll agieren, muss ihm eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen, sonst ist er so gehemmt, dass er einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen erleidet.

**Ähnliche Schutzpatrone:** Walküre, Schimmelreiter





# PARABIOLOGIE

## HALTUNG UND VERWENDUNG VON CRITTERN

### GEPOSTET VON: AD-LIB

Die Zucht und das Training von Erwahten oder mundaenen (kybernetisch oder biotechnisch aufgemotzten) Crittern für den Sicherheitsbereich oder gar als Haustier ist ein lukratives Nischengeschäft. Es rechnet sich vor allem für Großkonzerne, die in einem oder mehreren Kernbereichen wie Sicherheit, Rüstungsindustrie, Gentechnik oder Biotech vertreten sind.

## CRITTERFARMEN IN DER ADL

Derzeit gibt es in der ADL mindestens neun offiziell registrierte und zum Teil vom Bundesamt für Hermetik und Hexerei lizenzierte Critterfarmen, auch wenn die wahre Zahl aufgrund geheimer Forschungsprojekte und Zuchtprogramme anderer nichtöffentlich agierender Gruppen deutlich höher liegt.

- Wobei die Lizenzierung durch das Bundesamt für die Megakons ja bei Weitem nicht bindend ist. Es ist ein reines Marketing-Tool, das den Kunden ein Qualitätssiegel vorgaukelt, das diese benutzen können, um wiederum ihre lokalen Sicherheitsbehörden davon zu überzeugen, dass ihre Paracritter „sicher“ sind.
- Justizopfer

## DER MARKTFÜHRER

Die sicherlich größte und bekannteste Einrichtung ist der zu Aztechnology gehörende **Trill Para-und-Wach-Critter-Zucht-komplex**, der vor knapp zehn Jahren nach Aufkauf der Trill AG im Stadforst Spandau im nordwestlichen Teil von Schönwalde am Rande Berlins auf dem exterritorialen Gelände des aztlanischen Mutterkonzerns errichtet wurde und immer noch zu den weltweit modernsten Komplexen dieser Art gehört. Die Anlage betätigt sich nicht nur in der Betreuung, der Aufzucht und dem paramilitärischen Training diverser im Sicherheits-

bereich gängiger Paracritter-Arten (vor allem Kriegskatzen, Säbelzähntiger, Barghests, Höllenhunde, Schreckhähne, Schattenhunde und Gomatias), sondern verfügt auch über eine vollautomatisierte Cybertierklinik zur Massenimplantation von Cyberware. Hinzu kommen zahlreiche (unterirdische) Forschungseinrichtungen für Biodrohnen-Experimente mit Paracrittern, VGI-Verfahren zur Züchtung paranormalen Wesen, Tierkybernetik sowie metagenetische Forschung am Erwahten Faunagenom.

- Die Massenzucht in Gefangenschaft ist nicht so einfach, wie man sich das gemeinhin vorstellt. In der Natur sind die Nachkommen von Paracrittern in der Regel Erwaht oder fallen der natürlichen Selektion zum Opfer. Im Labor sind nicht zwangsweise dieselben Trigger gegeben, die dafür sorgen, dass in den Jungen die metamagischen Gene aktiviert werden. Daher müssen oftmals künstlich magische Faktoren geschaffen werden (bestimmte Nahrung, Erschaffung von spezifischer Hintergrundstrahlung), die dafür sorgen, dass Zuchtprogramme nicht mit einem wirtschaftlichen Totalverlust enden.
- Durch Aztechs jüngste Durchbrüche auf dem Gebiet der Geomantie haben sie jedoch auch auf dem Gebiet der Paracritter-Zucht zahlreiche Erfolge vorzuweisen, weshalb Mitsuhamas Tochter Parashield/Sandfort gerne einmal Daten- und Sabotage-Runs gegen die Berliner Einrichtung in Auftrag gibt.
- Enigma
- Oder Runner werden angeheuert, um Critter im In- und Ausland in ihren natürlichen Habitaten zu fangen, um den Genpool der Critterfarmen wieder aufzustocken.
- Daisy Fix
- Gerüchten zufolge ist die neurale Konditionierung und Unterwerfung von Barghests mittels suchterzeugender BTL-Spitzen gerade ein heißes Thema. Allerdings gab es dabei anscheinend ein paar unschöne Zwischenfälle, da die Biester aufgrund eines bestimmten Batches von auf Berliner Straßen zirkulierenden Chips ausrasteten und ihre Betreuer angriffen.
- Konnopke

Trotz der Exterritorialität von „Aztwalde“ ist der Trill-Komplex ein Musterbeispiel an magischen Schutzmaßnahmen, was zum einen mit der Aufzucht der Tiere zu tun hat, zum anderen der Tatsache geschuldet ist, dass die Anlage militanten Tierschützern wie der Awakened Liberation Front ein Dorn im Auge ist. Während ange-





passte, klimatisierte Schutzhabitate und Gehege mit Matrixüberwachung, Panzerglas und Hüter, Schallzäune für Barghests sowie Geistersicherungen inzwischen dem allgemeinen Standard entsprechen, verwendet Aztech vielfach verankerte Zauber zum Schutz und zu Trainingszwecken (zum Beispiel Stille, aber auch Wasserzauber zur Konditionierung und Eindämmung von Höllenhunden).

- Da Aztech von Berlin aus seine eigenen Konzernanlagen sowie Kunden in ganz Europa mit Wachcrittern beliefert, ist Geschäftsführer José Bufon natürlich dran gelegen, dass die Produktion so reibungslos wie möglich verläuft.
- Daisy Fix

## DIE KONKURRENZ

Hauptkonkurrenten auf deutschem Boden sind die Parashield-Tochter **Sandfort** in Stuttgart sowie die Z-IC-Tochter **Xenobreed**, zu deren Portfolio auch jegliche Laboriere für die biopharmazeutische Forschung gehören.

Sandfort hat in den letzten Jahren diverse Critterfarmen um Stuttgart aus dem Boden gestampft, die auf bestimmte Arten von Wachcrittern spezialisiert sind. Neben den oben erwähnten Paracritter-Klassikern besitzt Sandfort zum Beispiel eine Farm (Sandfort-Aves), die sich auf mundane (z. B. Raben- und Greifvögel, Eulen) und Erwachte Vögel (z. B. Augentöter, Rock, Kaufhausfalken, Tinpuk) spezialisiert hat, die vor allem in der Drohnenabwehr, Überwachung und Spionage (als Biodrohnen) zum Einsatz kommen. Aufgrund seiner Kenntnisse in Vogelphysiologie und -genetik hat Sandfort-Aves mittlerweile auch über die ADL hinaus ein hohes Ansehen als Vogelklinik. Selbst reiche Scheiche aus den Arabischen Kalifaten lassen sich in Stuttgart ihre Jagdfalken aufrüsten oder gleich neu designen.

- Neben Sandfort-Aves gibt es noch Carnivora und Reptilia. Reptilia ist vor allem für Gomatia und Nimues Salamander bekannt, die aufgrund ihrer komplizierten Genetik schwer zu züchten sind. Falls ihr da mal rein müsst, könnt ihr euren Magier auch gleich zu Hause lassen, zumal die meisten Sandfort/Parashield-Einrichtungen MCT-Nullzonen sind. Darüber hinaus gibt es noch mindestens eine weitere bestätigte Critterfarm, die man nur als *Apex* kennt und die sich vor allem mit Biodrohnen und Kriegsformen beschäftigt.
- Marsmann

Xenobreed verfügt über zwei kommerzielle Critterfarmen im Sauerland (Barghest, Gomatia, Schreckhahn, Exotika) sowie bei Leipzig-Halle (Nimues Salamander, Schattenhund). Auch wenn es bei Weitem nicht mit den Marktanteilen von Sandfort und Aztechnology mithalten kann, besitzt Xenobreed aufgrund seiner Labortiersparte gute Kontakte zu Großkonzernen wie der AGC, Spinrad Industries und Finisterra Biotech (Meridional Agronomics), die zu seinem festen Kundenstamm gehören. Seit den Siebzigern und mit Beginn der Anti-Emergenz-Forschung des Mutterkonzerns (d. h. Medikamente, die Technomancer-Fähigkeiten unterdrücken) sowie der Entdeckung emergenter Critter ist Xenobreed auch verstärkt in der Technocritter-Forschung tätig. Dabei sind ihnen dem Unternehmen Durchbrüche bei der Züchtung von Nezumi und Bastets gelungen (angeblich unter Mithilfe der Genom Corporation aus Basel). Da auch Sandfort in diesem Feld aktiv ist, gab es in den vergangenen Jahren immer wieder Versuche beider Seiten, dem Konkurrenten Forschungsdaten abzujagen. Die Technocritter-Forschung wird vor allem in der Z-IC-Deutschlandzentrale in Biberach, aber auch in Berlin (Schering) betrieben.

## JENSEITS DES MARKTES

Dann gibt es noch Einrichtungen, die zwar weniger Anteil am eigentlichen Geschäft haben, durch ihre Größe aber dennoch keine Randerscheinung sind.

So unterhält die ADL beziehungsweise das **Bundesministerium des Inneren** in der Nähe von Hannover eine große, exklusiv auf Barghests spezialisierte Critterfarm, die unter der Leitung des **BGS** steht. Barghests sind einfach dressierbar und binden sich über Rudelinstinkt an eine Leitperson, der sie bedingungslos Gehorsam zeigen. Hier werden Barghests schon im Welpenalter darauf trainiert, sich an einen polizeilichen Staffelführer zu binden und nur in akuten Bedrohungssituationen oder aufgrund erlernter Schlüsselreize ihr Heulen ertönen zu lassen. Später kommt taktisches Training (Erkennen und Anschläge auf astrale Gefahren) hinzu. Die Anlage dient keinem kommerziellen Zweck; alle Barghest-Tierstaffeln der Länderpolizeien werden hier zentral ausgebildet und trainiert.

- Hier leihen sich Schwarzanzüge des Bundesamts für Innere Sicherheit gerne mal Barghests für „spezielle Operationen“ in







Grau- und Schwarzzonen deutscher Rechtstaatlichkeit. Viel Geheul um Nichts.

- » Justizopfer
- » Gerüchten zufolge gibt es eine weitere militärische Critterfarm, die in Zusammenarbeit mit dem Institut für astrale Erkundung

und Sicherung (IAES), der Bundeswehr und der MET2K betrieben wird. Neben Einsatzmöglichkeiten von Kriegsformen in Krisengebieten wird hier auch die Züchtung und Abrichtung von Drakoniden für den militärischen Gebrauch studiert. Angeblich gab es während des Drachenkriegs hierzu grünes Licht vom Verteidigungsministerium.

- » Enigma

## ORTE MIT HOHER CRITTERDICHTHE

**Erwachte Alpen**, ADL/Österreich/Schweiz – Alpeninterdiktszone (Paracritter)

**Erwachter Schwarzwald**, Trollrepublik (Paracritter)

**Kärnten**, Österreich (toxische Critter)

**Nationalpark Hainich**, Thüringen (Paracritter)

**Nationalpark Harz**, Norddeutscher Bund/Sachsen/Thüringen (Paracritter)

**Pomorja** (Paracritter, inklusive Ostseecritter)

**Proteus-Arkoblocks und Nordsee** (Paracritter, toxische und mutierte Critter)

**Rhein-Ruhr-Megaplex** (urbane Paracritter, toxische oder mutierte Critter)

**Sachsenwald**, Freistadt Hamburg (Paracritter)

**SOX** (Para-, vor allem toxische und mutierte Critter)

**Spessart**, Franken (Paracritter)

**Spreewald**, Brandenburg (Paracritter)

Eine Besonderheit im Bereich Critterfarmen ist der **Proteus-Arkoblock Wilhelmshaven**, auch wenn Paracritter-Forschung und -Zucht in kleinerem Maßstab ebenso in anderen Proteus-Anlagen betrieben wird. Proteus setzt aufgrund der Lage seiner Arkoblocks im offenen Meer sowie der Expertise im Bereich blauer Biotechnologie, Gentechnik und Herstellung von Designer-Crittern vor allem auf aquatische Critter, die zum Schutz seiner Anlagen (oder seiner U-Boot-Flotte) eingesetzt werden. Neben Eigenkreationen wie dem Elektropoden oder dem Proteus Dakuwaqa, einem Erwachten Jagdhai, setzt der Konzern auf konditionierte Para- oder toxische Critter wie Nachtmantas, Seewölfe, Schattenkrabben und - Gerüchten zufolge - Riesenkraken. Aber auch aquatische Biodrohnen (Kraken, Seelöwen, Rochen, Haie, Delfine, selbst kleine Wale wie Orcas) und andere Wesenheiten aus dem genetischen Horrorkabinett des Nordseekonzerns werden zu Kampf- und Aufklärungszwecken designt.





- Angeblich forscht Proteus auch an biomechanischen Crittern wie den Nereiden, genetischen und halbmechanischen Zerrbildern von Merrows. Und sie haben neuerdings biologische Qualendrohnen mit Projektnamen wie Cassiopeia (eine Sensorqualle) oder Chironex (mit speziellem Nesselgift) im Programm.
- Sermon

Nur wenige der Proteus-Critter werden auf dem freien Markt angeboten. Wenn überhaupt, werden sie durch die **Paramals AG** vertrieben, an der Proteus mehrheitlicher Anteilseigner ist. Paramals (mit Sitz in München) besitzt darüber hinaus zwei eher unbedeutende Critterfarmen für Barghests und Schreckhähne in Bayern.

## UNIVERSITÄRE UND ANDERE RANDFORSCHUNG

Neben den Konzernen gibt es noch zahlreiche andere Einrichtungen und Gruppen, die sich mit (Para-)Crittern beschäftigen. Die meisten davon sind öffentliche oder universitäre Einrichtungen, deren Zweck entweder dem Erhalt bestimmter Arten dient oder bei denen rein wissenschaftliche Fragen im Vordergrund stehen. Zoos wie **Hagenbecks Tierpark** sind Beispiele für ersteres, doch gibt es auch größere Institutionen wie die **Draco Foundation**. So engagiert sich die DF in Hannover-Kirchrode unter Thoralf Lappman für den Schutz der (Para-)Flora und (Para-)Fauna und gegen die Ausbeutung von Paracrittern zu Wach- und Forschungszwecken. Aus diesem Grund unterstützt die Zentrale in Hannover die lokale *Tierärztliche Hochschule* in der MedIC und das *Institut für paranormale Wesen*. Im Hochschulbereich gelten die parazoologischen Forschungsbereiche der Universitäten Heidelberg, Erfurt, Göttingen und Tübingen als führend, auch wenn die Universität Freiburg aufgrund ihres exklusiven Zugang zum Ökosystem des Erwachten Schwarzwalds zunehmend an Prestige gewinnt.

Darüber hinaus hört man seit zwei Jahren immer wieder von Paracrittern und genetischer Randforschung in den Tiefen urbaner Asphalttschungel. Anscheinend gibt es einen oder – wahrscheinlicher – ein Kollektiv von Genhackern, die Forschung in zum Teil esoterischen Bereichen betreiben, zum Beispiel am Genom von Paracrittern. Einer dieser Genhacker, der unter diversen Namen wie *Helix* oder *Palindrom* im Rhein-Ruhr Megaplex operiert, soll sich in den unteren Ebenen von Wuppertal niedergelassen haben und dort ein geheimes Labor betreiben, das sogar mit Megakonzern-Laboren mithalten kann. Er oder sie nutzt vor allem Runner, um an Exemplare aus Konzerneinrichtungen oder der Wildnis zu gelangen – oder um Daten und Equipment stehlen zu lassen. Welche Motivation diese Forschung hat oder ob der Genhacker (oder die Gruppe) als freischaffender Auftragswissenschaftler für andere illustre Vereinigungen wie Geheimbünde oder Terroristen agiert, ist derzeit unbekannt.

- Könnte Palindrom mit dem jüngsten Ausbruch der Teufelsratten in Verbindung stehen? Die Biester sind echt eine Pest, breiten

sich immer weiter aus und scheinen gegen die üblichen Vernichtungsgifte immun zu sein.

- Ruhrork

## PARABOTANIK

### GEPOSTET VON: AD-LIB

Wenn es um die Erwachte Flora geht, auch bekannt als Parabotanik, führt – zumindest in der ADL – kein Weg am **Erwachten Schwarzwald** vorbei. Er ist nicht nur *der Ort* in Deutschland, an dem Erwachte Pflanzen wie Unkraut gedeihen, die Flora ist Metamenschen auch noch extrem feindlich gesinnt. Und das will bei Bäumen, Sträuchern und Moosen schon was heißen. Vermutlich ist nicht einmal die Hälfte aller dort endemisch vorkommenden Arten beschrieben.

Auch wenn oft schwer zu unterscheiden ist, was Tier, Pflanze oder Geist sein könnte, so gehen führende Parabotaniker wie der Trollschamane Golgrag Arundson von der Universität Freiburg davon aus, dass der Schwarzwald über zahlreiche Arten verfügt, die nicht nur manatroph sind (heißt, sie brauchen eine magische Hintergrundstrahlung für ihr Gedeihen), sondern lebenden Wesen Nährstoffe oder gar Essenz entziehen (ähnlich dem Gommorra-Apfelbaum oder dem Sangre del Diablo). Da es sich beim Schwarzwald um ein stark vernetztes und hochmagisches Ökosystem handelt, das sich immer weiter ausbreitet und auch tiefer in die Manawelten wächst, wurde bereits in den Fünfgigern das Paranormale Gefahrensystem (Klasse A-C) installiert. Es weist die inzwischen über 50 paranormalen Gefahrenzonen – Tendenz steigend – via Matrix-App aus.

- Wobei immer wieder vermutet wird, dass bestimmte ausgeschriebene Areale gar keine Gefahrenzonen sind und nur ausgewiesen wurden, um neugierige Wanderer abzuhalten. Außerdem weist die App der Trollrepublik mit einem Disclaimer darauf hin, dass die Liste „aufgrund der unkontrollierbaren magischen Natur des Schwarzwaldes“ keinen Anspruch auf Vollständigkeit hat.
- Enigma
- Es gibt handfeste Theorien, dass Teile des Ökosystems des Schwarzwalds nicht nur tiefer in den Manaraum hineinwuchern, sondern auch zusammenwachsen. In der Praxis könnte das bedeuten, dass du dich mit einem Erwachten Baum anlegst und in der Folge ein Dutzend Paracritter und bösartige Naturgeister auf dich aufmerksam werden. Kein sonderlich abstruser Gedanke, wenn man sich das Gefahrenpotenzial des Waldes ansieht.
- Ecotope

Es gibt nur wenige Orte, die in Bezug auf den Reichtum an Paraflora auch nur halbwegs mit dem Schwarzwald mithalten können. Aufgrund der Verheerungen in Südösterreich im Zuge der Zweiten Eurokriege gilt der Astralraum in Teilen von **Kärnten** und der **Steiermark** als so verzerrt, das immer wieder magische Pflanzen auftau-





chen, die toxische Eigenschaften besitzen. Ein ähnliches Phänomen wird seit Langem auch in der **SOX** beobachtet, wo die korrupte Natur des Astralraums in Verbindung mit der Radioaktivität immer neue Parapflanzen hervorbringt (wie die Hephaisstosstaude). Meist existieren solche Gewächse kaum woanders auf der Welt. Ansonsten findet man in den (Erwachten) Teilen der **Alpen** immer mal wieder Areale oder Täler, die sehr reich an Parapflanzen sind. Vermutlich lässt sich dies auf Lagerstätten von Erwachten Mineralien zurückführen, die dort in großer Menge vorkommen.

- ◆ In der Eifel und an anderen Orten in Westrhein-Luxemburg, an denen im Jahr des Kometen Orichalkum-Vorkommen gefunden wurden, wird Ähnliches vermutet. Auch dort tauchen immer mal wieder Parapflanzen wie Weinende Bäume oder Metalraunen auf. Nicht ohne Grund haben die Herzöglische Westrheinische Baukooperative und ihre Taliskrämer-Tochter da den Daumen drauf.
- ◆ Studiosa

Ansonsten findet sich paranormale Botanik in großer Konzentration oft nur punktuell an magischen Hotspots wie zum Beispiel in Karlsruhe, dem Harz, den Externsteinen oder der Kohlhoff-Anomaliezone. Das heißt aber nicht, dass ihr nicht auch in einer urbanen Grünanlage oder einem botanischen Garten auf Erwachte Pflanzen treffen könnt. Das Grünzeug braucht aber oft noch spezifischere Umweltbedingungen zum Gedeihen als manche Paracritter. Das sorgt dafür, dass deutlich weniger Paraflorea als Paracritter in „normalen“ Gebieten vorkommt.

- ◆ Seit Nachtmeister nach seinem Kampf mit Lofwyr sprichwörtlich in die Botanik (d. h. den Botanischen Garten in Frankfurt) geplumpst ist, findet man dort überraschend immer mal wieder wildwachsende Parapflanzen.
- ◆ Myriell

Was das Verständnis der Paraflorea angeht, steckt die Forschung noch in den Kinderschuhen. Daher spielen nur jene Großkonzerne eine Rolle, die sich für die arkane Anwendung von Parapflanzen als Telesma für Reagenzien, Zaubermaterialien und die Fokusherstellung interessieren. In der ADL und den deutschsprachigen Nachbarländern sind dies vor allem Taliskrämer-Ketten und ihre Mutterkonzerne wie **Arcanovum (S-K)**, **Magiezentrum (AGC)**, **Magewerks (Aztech)**, **Ipsissimus (MCT)**, die **Herzöglich-Westrheinischen Taliskrämer** sowie kleinere neopagane Kooperativen in Thüringen. Auch wenn die meisten magischen Tochtergesellschaften irgendwelche Forschungsprojekte haben, so beschränken sich die Konzerne oft darauf, universitäre Forschung auf dem Gebiet zu sponsern.

- ◆ Da das Design neuer (mundaner) Pflanzen (Bussolengras, Detektiv-Feige) im Rahmen von Biosicherheitstechnik deutlich einfacher ist, setzen Konzerne wie Yakashima, GGW (AGC), Proteus und Evo eher hier ihre Schwerpunkte – auch wenn Proteus im Rahmen seiner blauen Biotechbestrebungen mit Sicherheit ir-

gendwelchen verrückten Kram mit erwachten Meeres- und Tiefseepflanzen anstellt.

- ◆ Ecotope

Eine Ausnahme bildet das **Genesis Consortium**, ein aus Ecuador stammender Biotech-Konzern, der aufgrund guter Verbindungen zur amazonischen Regierung so viel Wissen über die Paraflorea und Biodiversität Südamerikas besitzt wie kaum ein anderer Konzern. Bereits seit einigen Jahren versucht das Consortium, über Kooperationen mit passenden Partnern auch in Europa heimisch zu werden, wo es in Meridional und dessen Agrogenetik-Sparte erste Anknüpfungspunkte fand. Letztens gelang es Europa-Chef Frederico Raymondi zudem bei einem Besuch der Trollrepublik und der Universität Freiburg, einen strategischen Forschungsdeal auszuhandeln. Thema: die Biodiversität des Schwarzwalds. Das Troll-Thing ist darüber wenig begeistert.

- ◆ Was man so hört, wird sich Genesis in Freiburg mit einem Forschungskomplex niederlassen. Und meine Kontakte in der Drachenhöhle berichten, dass die Troll-Schamanen nicht die einzigen sind, die darüber ihren Unmut äußern.
- ◆ Heisenberg

## CRITTER IN DER ADL

### ALPENLINDWURM

#### (NEOVARANUS LAPIDEUS)

**Lebensraum:** Hochgebirge

**Ernährung:** Fleischfresser

**Aktivität:** Tag- oder nachtaktiv

**Aggro-Index:** 6,9

**Länge/Höhe:** 2 m

**Masse:** 100 kg

Der Begriff Alpenlindwurm ist eigentlich ein taxonomischer Fehler, der kurz nach dem Auftauchen dieser dracoformen Spezies in den Alpen in Ermangelung eines Verständnisses von Drachenbiologie gemacht wurde. In den Siebzigern und nach Klassifikation anderer Dracoformen und dracomorphen Spezies wurde die Taxonomie der paranormalen Rasse basierend auf metagenetischen Analysen wissenschaftlich korrigiert. Jetzigem Erkenntnisstand zufolge handelt es sich bei dem Alpenlindwurm in Wirklichkeit um einen Erzdrakon und damit um einen direkten Verwandten des Feuerdrakons (und einen entfernten Verwandten der Drachen), der vor allem in Hochgebirgen in Eurasien wie den Alpen, den Karpaten, dem Dinarischen Gebirge und dem Kaukasus heimisch ist. Mit knappen zwei Metern Länge ist er der bisher größte Vertreter dieser flügellosen Arten und gilt aufgrund seiner Zähigkeit und Stärke als einer der gefährlichsten. Mit seinen grauen bis grauweißen Schuppen ist er in den Alpen oft schwer vom umgebenden Gestein zu unterscheiden, zumal er als geduldiger Räuber stunden- oder sogar ta-





	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	7	3	3	8	4	3	4	2	3	6	6
<b>Initiative</b>	7 + 2W6										
<b>Bewegung</b>	x2/x6/+4										
<b>Zustandsmonitor</b>	12/10										
<b>Limits</b>	Körperlich 9, Geistig 5, Sozial 5										
<b>Panzerung</b>	6V										
<b>Fertigkeiten</b>	Akrobatik (Klettern) 5 (+2), Askennen 6, Astralkampf 6, Exotische Fernkampf-Waffe (Elementarer Angriff) 6, Schleichen (Tarnen) 5 (+2), Waffenloser Kampf 8, Wahrnehmung 5										
<b>Kräfte</b>	Dualwesen, Elementarer Angriff (Steingeschosse), Gesteigerte Sinne (Breitbandgehör, Geruchssinn, Restlichtverstärkung), Mystischer Panzer 4, Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Schaden 10K, DK -2), Verstärkter Panzer 6										
<b>Schwächen</b>	Allergie (Elektrizität, Leicht)										

gelang auf einer Stelle verharren kann. Manch einem arglosen Alpenwanderer wurde das bereits zum Verhängnis. Vor allem Hochwild wie Steinbock, Gämse oder das Europäische Mufflon gehören zur bevorzugten Beute des Alpenlindwurms, der deswegen und aufgrund des zerklüfteten Lebensraums ein exzellenter Kletterer ist. Trotz seiner Größe und Masse kann er sich nahezu senkrecht am Fels rauf- und runterbewegen. Im Gegensatz zu ihren

Vettern leben Alpenlindwürmer recht einzelgängerisch und bilden nur zeitweilig Familienverbände, um sich zu paaren und ihre Jungen aufzuziehen.

- ◊ Moment mal. Hieß es nicht immer, dass in den Jahren 2011 bis 2015 ganze „Schwärme“ von Alpenlindwürmern als „Vorboten der Sechsten Welt“ auftauchten? Wie kann das sein, wenn der Alpenlindwurm gar keine Flügel hat?
- ◊ Anne Archiste
- ◊ Es handelte sich nicht um Alpenlindwürmer, sondern um Wyvern. Auch diese kommen natürlich in den Alpen vor, allerdings weniger in den Hochgebirgen als vielmehr in den Waldgebieten unterhalb der Baumgrenze.
- ◊ Ecotope
- ◊ Da immer wieder Alpenwanderer der einen oder anderen Spezies zum Opfer gefallen sind, weisen nun Schilder auf die Gefahr hin, und es gibt entsprechende AR-Apps, die einen darauf aufmerksam machen, wenn man sich in ein Gebiet begibt, in dem Dracoformen gesichtet wurden.
- ◊ Snow-WT
- ◊ Was natürlich immer wieder paranormale Wilderer anlockt, weswegen die Dracoformen zumindest in der AIZ unter Naturschutz gestellt wurden. Kaltenstein wäre sicherlich auch nicht erfreut, wenn jemand seine Schützlinge vor seiner Haustür abschlachtet.
- ◊ Ecotope

## KANALKRAKE

### (INCUBUS PRAETEXTI)

**Lebensraum:** Urban, Gewässer

**Ernährung:** Fleischfresser

**Aktivität:** Nachtaktiv

**Aggro Index:** 5,3

**Länge/Höhe:** 2,5 m

**Gewicht:** 100 kg

Als sie diesen großen Oktopus untersuchten, wurde den Forschern schnell klar, warum man dunkle Orte unter der Stadt meiden sollte. Als urbaner Jäger sind dem Kanalkraken alle Bewohner der Stadt willkommene Beute, Menschen und Metamenschen eingeschlossen. Er nutzt seine telepathischen Fähigkeiten, um die Wünsche und Sehnsüchte seiner Opfer zu lesen und direkt in ihr Gehirn zu spiegeln. Was auch immer das Opfer sieht, ist eine perfekte Illusion und reagiert interaktiv auf den Empfänger – ein Trip, den man nicht auf eigene Faust versuchen sollte. Es ergibt Sinn,





	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	6	6	4	9	4	3	5	3	3	6	6
<b>Initiative</b>	9 + 1W6										
<b>Bewegung</b>	x1/x2/+1 (laufend), (x3/x6/+2 schwimmend)										
<b>Zustandsmonitor</b>	11/10										
<b>Limits</b>	Körperlich 10, Geistig 5, Sozial 6										
<b>Panzerung</b>	2										
<b>Fertigkeiten</b>	Akrobatik 6, Entfesseln 5, Schwimmen 5, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4										
<b>Kräfte</b>	Begierdenspiegelung, Farbanpassung, Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Immunität (Pathogene, Toxine), Kiemen, Natürliche Waffe (Klauen: Schaden (STR + 1)K, DK -1), Natürlicher Zauber (Trugbild), Panzer 2										
<b>Schwächen</b>	Allergie (Sonnenlicht, Mittel)										
<b>Anmerkungen</b>	Reichweite +3										

seines Lebensraums scheint ihn nicht zu stören. Er kann sich durch Farbwechsel tarnen und von urbanen Tarnmustern in Grau bis zu abschreckendem Rot einiges an Effekten erzielen. Selbst sein natürlicher violett-grauer Ton ist in nächtlichen Städten nur schwer auszumachen. Und als wäre das noch nicht genug, ist der Kanalkrake auch ein Entfesselungskünstler und kann sich durch praktisch jede Öffnung zwängen, die größer als sein Schnabel ist. Seine erschreckend menschlich wirkenden Augen bleiben den Opfern, die ihm entkommen sind, noch lange in Erinnerung.

## NACHTGIGER

### (GALLUS NOCTIS)

Von Franken bis nach Österreich gilt der Nachtgiger oder Nachtkrabb, wie er in einigen Regionen auch genannt wird, als Schreckensfigur, die nach Einbruch der Dunkelheit bis in die frühen Morgenstunden Metamenschen auflauert. Vor allem vermisste Kinder sollen

auf das Konto des Nachtgigers gehen. Belegte Sichtungen gibt es kaum, da dieser geisterhafte schwarze Schatten bei Licht nicht auszumachen ist. Zeugen berichten von einem schemenhaften, etwa zwei Meter großen Geisterwesen in humanoider Gestalt mit Stummelflügeln und einem Schnabel ähnlich dem eines Hahns oder einer Krähe.

Willensschwache Opfer, die nachts alleine an Siedlungsrändern oder außerhalb der Dörfer und Städte unterwegs sind, bringt dieser extraplanare Critter unter Vorspiegelung ihrer Begierden und Wünsche in bewaldetes Gebiet in seinen Einflussbereich.

Dort wird das Opfer von Bäumen verschlungen und erst in der Baumkrone wieder Stück für Stück freigegeben.

Der Nachtgiger ernährt sich von der Essenz des

Opfers, das während dieses Martyriums noch am Leben sein soll, frisst selbst aber auch Teile des Fleisches. Am Rest bedienen sich einzelne Krähen oder ganze Schwärme, die den Nachtgiger begleiten. Unter seiner Kontrolle hindern sie Opfer, die ihm widerstehen können, an der Flucht oder wehren Fressfeinde ab.

Lange Zeit wurde vermutet, dass es sich beim Nachtgiger um einen einzelnen Geist handelt, der durch den Süden der ADL zieht. Nach mehreren parallelen Sichtungen in Bayern und Österreich mit unterschiedlich großen Krähenschwärmen gehen Parazoologen mittlerweile von mehreren Individuen aus.

- Bei einer Vermisstenserie bei Nürnberg war zunächst von Vampirangriffen die Rede. Erst der Bericht eines Mädchens brachte die Ermittler auf die Spur. Sie folgte nachts ihrem Bruder an



anzunehmen, dass man umso weniger Chancen hat, diesem Jäger zu entkommen, je härter einem das Leben mitspielt. Verzweiflung ist ein gutes Futter für Sehnsüchte. Aufgrund dieser Fähigkeit nennt man den Kanalkraken auch Inkubus.

Ist man dem Kanalkraken erst mal in die Falle gegangen, findet man ein schnelles Ende. Die acht in scharfen Hornfortsätzen auslaufenden, mit Saugnapfen besetzten Fangarme können das Opfer entweder geschwind ausweiden, kraftvoll erdrosseln, ertränken oder tun, was dieser durchaus intelligenten Kreatur sonst noch einfällt, um ihren Fang für den scharfen Schnabel auf der Unterseite vorzubereiten.

Leider ist es auch nicht so einfach, diesem achtarmigen Schrecken der Gossen und Kanäle vorsorglich auszuweichen oder gar an den Kragen zu gehen. Die Giftigkeit





K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS	KS	KS+1	KS-1	KS	KS	KS	KS+1	KS/2	KS	KS
<b>Initiative</b>	(KS x 2) + 1 + 2W6									
<b>Bewegung</b>	x2/x4/+2									
<b>Zustandsmonitor</b>	8 + (KS ÷ 2)/8 + (KS ÷ 2)									
<b>Limits</b>	Körperlich [(KS x 4) - 1] ÷ 3, Geistig (KS x 4) ÷ 3, Sozial (KS x 4) ÷ 3									
<b>Panzerung</b>	0									
<b>Fertigkeiten</b>	Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Exotische Nahkampfwaffe (Schnabel), Schleichen, Überreden, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung									
<b>Kräfte</b>	Astrale Gestalt, Auramaskierung, Begierdenspiegelung, Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Geruchssinn), Gleitflug, Grauen, Häuten, Materialisierung, Natürliche Waffe (Schnabel: Schaden (KS + 2)K, DK -), Schatten, Suche, Tierbeherrschung (Krähen), Verschlingen (Baum), Verschwinden									
<b>Schwächen</b>	Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Essenzverlust, Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (UV-Licht)									

den Waldrand, der wie in Trance in einer Eiche verschwand. Als sie ihn am Arm packte und herausziehen wollte, wurde sie von Krähen attackiert und erreichte schließlich schwer verletzt ihr Elternhaus. Von ihrem Bruder fand man nur noch die Schuhe im Baumwipfel.

- Ecotope



## PROTEUS DAKUWAQA

(KEINE TAXONOMIE VORHANDEN, PROPRIETÄRES DESIGN)

**Lebensraum:** Ozean/Flüsse

**Ernährung:** Fleischfresser

**Aktivität:** Tag- oder nachtaktiv

**Aggro-Index:** 5,4

**Länge/Höhe:** 3-4 m

**Masse:** >1.000 kg

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
9	5	5	9	3	3	4	3	3	6	5
<b>Initiative</b>	9 + 2W6									
<b>Bewegung</b>	x3/x8/+4 (schwimmend)									
<b>Zustandsmonitor</b>	13/10									
<b>Limits</b>	Körperlich 11, Geistig 5, Sozial 5									
<b>Panzerung</b>	4									
<b>Fertigkeiten</b>	Askennen 5, Astralkampf 5, Schleichen 5, Schwimmen 10, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung (Geruch) 6 (+2)									
<b>Kräfte</b>	Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Geruchssinn), Kiemen, Mystischer Panzer 4, Panzer 4, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 9K, DK -4), Tiefe Wunden									
<b>Schwächen</b>	Nahrungsbedarf (Paracritter, Erwachte Wesen)									

Dakuwaqa ist der Projekt- und inzwischen Markenname für diesen Erwachten Jagdhai, der von Proteus-Forschern im Fidschi-Arkoblock erschaffen wurde und den Namen eines schützenden Hai-Gottes der Fidschi-Mythologie trägt. Die Erschaffung dieser Hai-Art war allerdings mehr ein glücklicher Zufall als eine gezielte Neuschöpfung: Transgene Experimente an dem Genom des Weißen Hais mit Gensequenzen anderer paranormaler Spezies brachten einen Erwachten Hai mit geradezu idealen Fähigkeiten für eine Sicherheitsverwendung hervor. Der Dakuwaqa ist ein Dualwesen, besitzt die Proportionen eines Weißen Hais und ist äußerlich kaum von der normalen Spezies zu unterscheiden. Bei seiner Jagd konzentriert sich dieser Hai allerdings nahezu exklusiv auf magisch aktive Beute des Meeres, da er - so weit zumindest die gängige Forschungstheorie - bestimmte Stoffe der paranormalen Spezies zum Überleben braucht. Er greift mundane Beute nur an, wenn er vollkommen ausgehungert ist. Da der Dakuwaqa auch Geister und andere astrale Wesenheiten für potenzielle Beute hält, nutzt Proteus den Hai (mit Steuerungselektronik ausgestattet) bisweilen in der Perimetersicherung seiner Arkoblocks.







- ◊ Trotz des Markennamens ist es für Proteus ziemlich aufwendig und kostspielig, einen solchen Hai im Labor „herzustellen“, da selbst mit einem ausgereiften Zuchtprogramm nur ein geringer Prozentsatz erwacht.
- ◊ Sermon
- ◊ Dass Proteus mit seinen mundanen „Abfallprodukten“ aber potenziell die marine Umgebung bevölkern könnte, macht einen Run aber nicht ungefährlicher.
- ◊ Merciless Ming

## PROTEUS-ELEKTROPODE

(KEINE TAXONOMIE VORHANDEN, PROPRIETÄRES DESIGN)

**Lebensraum:** Ozean (Flüsse möglich)  
**Ernährung:** Fleischfresser  
**Aktivität:** Tag- oder nachtaktiv  
**Aggro-Index:** 6.0  
**Länge/Höhe:** 2-3 m (ausgestreckt)  
**Masse:** 40+ kg

Der Proteus-Elektropode ist ein Designercritter und Meisterwerk der Biogenetik. Er wurde als kooperatives Forschungsprojekt zwischen den Arkoblocks Wilhelmshaven und Fidschi für die Unterswassersicherheit des Konzerns entwickelt und wird seit Mitte der Siebziger standardmäßig im Perimeterschutz diverser Einrichtungen eingesetzt. Als Matrize verwendeten die Forscher das genetische Profil diverser Riesenkraken-Arten wie der Pazifischen Riesenkrake mit dem Ziel, einen Oktopus zu erschaffen, der so groß ist, dass menschen- bis trollgroße Taucher in sein Beuteschema passen. Elektropoden besitzen in der Regel eine Armlänge von mindestens zwei bis drei Metern, was eine Spannweite von über fünf Metern ergibt. Die Besonderheit der Elektropoden liegt allerdings in der biogenetisch veränderten Anatomie. So wurden ihre Reflexe neuronal erhöht und ihre Muskeln so verstärkt, dass die Elektropoden (in Bezug

auf ihre Tentakel) eine größere Kraft aufweisen als ihre nicht aufgewerteten Verwandten. Durch den erhöhten Druck aus der Mantelhöhle können sie sich zudem deutlich schneller durchs Wasser bewegen. Die Innenseiten der Tentakel weisen eine Vielzahl Saugnäpfe auf, bei denen es sich um ausgereifte Mikro-Elektroplax handelt, die dazu verwendet werden, die umschlungene Beute zu betäuben. Bei der Jagd setzen Elektropoden vor allem auf Elektrotaxis, da sie über ein Sensororgan verfügen, mit denen sie die (bio-)elektrischen Signale ihrer Beute aufspüren können. Da die Intelligenz der Kraken denen anderer Kopffüßler-Arten in nichts nachsteht, sind gezieltes Beutetraining und Jagdmanöver Teil ihres Aufzuchttrainings.

- ◊ Das heißt: Je mehr aktive Elektronik oder Kybernetik ihr am oder im Körper trägt (und welcher Taucheranzug ist heute nicht mehr mit elektronischen Optionen aufgewertet?), desto leichter macht ihr es dem Kraken, euch aufzuspüren.
- ◊ Pirapit
- ◊ Diverse Konzerne haben schon Runner angeheuert, um Exemplare zu fangen. Allerdings sind die Kraken außerhalb der Laborumgebung nicht fortpflanzungsfähig. Da wollte Proteus wohl sichergehen, dass sein proprietäres Design nicht in die

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
	4	6	6	8	3	5	5	2	1	6
<b>Initiative</b>	11 + 2W6									
<b>Bewegung</b>	x3/x8/+4 (schwimmend)									
<b>Zustandsmonitor</b>	10/10									
<b>Limits</b>	Körperlich 9, Geistig 6, Sozial 5									
<b>Panzerung</b>	0									
<b>Fertigkeiten</b>	Akrobatik 6, Entfesseln 3, Exotische Fernkampf-Waffe (Tinte) 1, Schwimmen 8, Waffenloser Kampf (Festhalten) 5 (+2), Wahrnehmung (Elektronische Signatur) 4 (+2)									
<b>Kräfte</b>	Attributsverbesserung (Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion), Gesteigerte Sinne (Elektrosinn), Kiemen, Natürliche Waffe (Tentakel: Schaden 8G(e), DK -5, Reichweite +2), Substanzausstoß (Tinte), Synapsenbeschleuniger									
<b>Anmerkungen</b>	Pro 2 Tentakel, die der Elektropode beim Festhalten einsetzen kann, erhält er – zusätzlich zu anderen Modifikatoren für bessere Position – einen Würfelpoolbonus von +1 auf den Festhalten-Angriff (SR5, S. 194).									







falschen Hände gerät. Wie man so hört, bietet Ares einen guten Batzen Kohle, falls jemand die Daten aus einem Proteus-Arkoblock holt, die man braucht, um ein eigenes Züchtungsprogramm aufzustellen.

- Sermon

Lange Zeit war die Existenz des Roggenwolfs umstritten, doch wie bei vielen Entdeckungen spielte auch hier der Zufall eine entscheidende Rolle. So ging einer Gruppe Parazoologen 2072 ein Exemplar in ihre Geisterfalle, die sie eigentlich zum Fangen von Irrlichtern platziert hatten. Von der äußeren Erscheinung her ähnelt der Roggenwolf einem überdurchschnittlich großen mundanen Wolf oder auch einem kleineren Erwachten Fenriswolf, mit dem er bislang auch verwechselt wurde. Bei genauerer Untersuchung stellte sich jedoch heraus, dass dieser Critter von einem Geist bewohnt wird. Die Forschung wurde seitdem zwar intensiviert, über die Ursprünge des Roggenwolfs ist man sich jedoch weiter im Unklaren. Mehr oder weniger gesichert scheint zumindest seine Lebensweise.

Als Alphetier führt der Roggenwolf Rudel von bis zu 20 mundanen Wölfen an. Auch wenn sich die Rudel vorzugsweise in dicht bewachsenen Wäldern im süddeutschen Raum aufhalten, zieht es sie zur Jagd ins Grasland und auf Getreidefelder näher an menschliche Siedlungen heran. Während sich die übrigen Wölfe mit Wild und Vieh begnügen, scheint es der Roggenwolf auf metamenschliches Fleisch abgesehen zu haben. Bei der Jagd wurden untypische Wetterphänomene beobachtet, in der Regel gehen sie mit plötzlich auftretenden Böen einher, was dem Wolf in früheren Zeiten den Namen Windwolf eingebracht hat. Opfer werden so ausein-

## ROGGENWOLF

(CANIS LUPUS CEREALE)

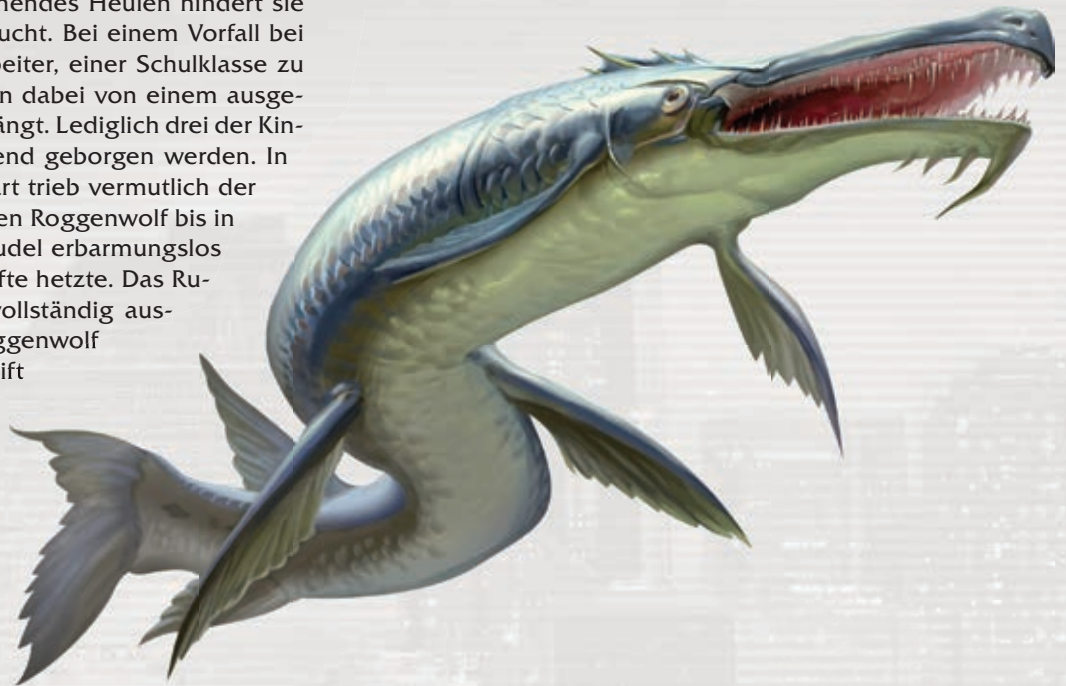
- Lebensraum:** Grasland/Wald
- Ernährung:** Fleischfresser
- Aktivität:** Tagaktiv
- Aggro-Index:** 8,2
- Länge/Höhe:** 1,9 m
- Masse:** 110 kg

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	6	5	4	8	6	3	5	3	2	6	6
<b>Initiative</b>	9 + 2W6										
<b>Bewegung</b>	x2/x7/+4										
<b>Zustandsmonitor</b>	11/11										
<b>Limits</b>	Körperlich 9, Geistig 6, Sozial 6										
<b>Panzerung</b>	5										
<b>Fertigkeiten</b>	Antimagie 5, Einschüchtern 4, Laufen 5, Schleichen 6, Spurenlesen 5, Waffenloser Kampf 8, Wahrnehmung (Geruch) 6 (+2)										
<b>Kräfte</b>	Auramaskierung, Bewohnung, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn), Immunität gegen normale Waffen, Lähmendes Heulen, Natürliche Waffe (Klauen/Biss: Schaden 8K, DK -), Panzer 5, Stille, Sturm, Tierbeherrschung (Wölfe), Wetterbeherrschung (Wind, Regen)										
<b>Schwächen</b>	Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch)										





andergetrieben, eine Art lähmendes Heulen hindert sie schließlich an der weiteren Flucht. Bei einem Vorfall bei Tübingen versuchten Landarbeiter, einer Schulklassen zu Hilfe zu kommen, und wurden dabei von einem ausgewachsenen Sturm zurückgedrängt. Lediglich drei der Kinder konnten später noch lebend geborgen werden. In einem anderen Fall im Spessart trieb vermutlich der Hunger auf Metamenschen den Roggenwolf bis in urbanes Gebiet, wo er sein Rudel erbarmungslos auf bewaffnete Sicherheitskräfte hetzte. Das Rudel wurde bei dem Angriff vollständig ausgelöscht, lediglich der Roggenwolf konnte entkommen und streift seitdem als Einzelgänger durch die Wildnis.



## SILBERHECHT

(ESOX ARGENTUM)

- Lebensraum:** Flüsse/Seen
- Ernährung:** Fleischfresser
- Aktivität:** Nachtaktiv
- Aggro-Index:** 3,2/6,8
- Länge/Höhe:** 2 m
- Masse:** 80 kg

Der Silberhecht konnte bislang nur in wenigen Flüssen und Seen im Schwarzwald und noch seltener im Erzgebirge nachgewiesen werden. In den Schuppen dieses erwachsenen Hechts lagern sich Minerale und Metalle ab, darunter vor allem Silber, was ihn zu einer sehr begehrten Beute macht. Seine Schuppen und Gräten sind zudem äußerst beliebt zur Herstellung alchemistischer Erzeugnisse aller Art. Alle bisher gefangenen Exemplare waren Weibchen, ihre mit Edelmetallen angereicherten Gelegelichen einer Schatztruhe. Wer sich nun zum nächsten

großen Silberbaurauch in die Trollrepublik aufmacht, wird jedoch vermutlich enttäuscht wieder die Heimreise antreten, denn leicht macht es einem der Silberhecht nicht. Er nutzt vielfältige Möglichkeiten zur Tarnung und scheint regelrecht mit seiner Umgebung zu verschmelzen. Lediglich im Licht des Vollmonds kann man mit viel Glück das metallische Schimmern seiner Schuppen erkennen. Bei einigen sehr aggressiven Tieren wurde eine Art Biolumineszenz beobachtet.

Beutetiere und potenzielle Feinde greift der Fisch unvermittelt aus dem Hinterhalt an. Sein Maul ist mit Hunderten rasiermesserscharfen Zähnen gespickt, die tiefe Wunden reißen. Daneben setzt der Silberhecht einen ätzenden Speichel als Waffe ein, den er aus dem Wasser heraus über mehrere Meter Entfernung zielsicher auf Angreifer spuckt. Zu seinem Beutespektrum zählen üblicherweise andere Fische, Krebse und Schildkröten, aber auch Wasservögel und kleine Säugetiere.

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	5	5	4	5	4	2	3	2	2	6	4
<b>Initiative</b>	7 + 1W6										
<b>Bewegung</b>	x2/x4/+2										
<b>Zustandsmonitor</b>	11/10										
<b>Limits</b>	Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 5										
<b>Panzerung</b>	10V										
<b>Fertigkeiten</b>	Antimagie 4, Exotische Fernkampf-Waffe (Ätzender Speichel) 6, Exotische Fernkampf-Waffe (Elementarer Angriff) 5, Schwimmen 6, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 4										
<b>Kräfte</b>	Ätzender Speichel, Elementarer Angriff (Strahlung), Farbpassung, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 8K, DK -), Regeneration, Tiefe Wunden, Verschleierung, Verstärkter Panzer 10										
<b>Anmerkung</b>	Wenn der Silberhecht türkisfarben leuchtet, gilt der höhere der beiden Werte beim Aggro-Index.										

- ◆ Solltet ihr einmal das Glück haben oder in die Verlegenheit kommen, mit einem Silberhecht konfrontiert zu werden, besorgt euch einen Geigerzähler oder lasst euch von einem erfahrenen Doc auf Strahlenkrankheit testen. Die Fische sind oft stark mit Uran aus den Schwarzwaldminen angereichert. Ob als Nebenerscheinung oder gezielt als Waffe eingesetzt, die Radioaktivität ist nicht zu unterschätzen.

- ◆ Botox

- ◆ Es ist nicht geklärt, ob sie dieses türkisfarbene Leuchten nutzen, um Beute oder Geschlechtspartner anzulocken, oder ob es eine Warnfarbe sein soll. In jedem Fall würde ich davon abraten, mich so einem Fisch zu nähern, denn wenn sie leuchten, sind diese Biester extrem angriffslustig.

- ◆ Ecotope





	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	6	3	3	5	2	1	3	2	3	6	4
<b>Initiative</b>	6 + 1W6										
<b>Bewegung</b>	x2/x8/+2										
<b>Zustandsmonitor</b>	11/9										
<b>Limits</b>	Körperlich 7, Geistig 3, Sozial 4										
<b>Panzerung</b>	4										
<b>Fertigkeiten</b>	Akrobatik 4, Laufen 6, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4										
<b>Kräfte</b>	Bewegung (Selbst), Natürliche Waffe (Hörner/Rammen: Schaden 6K, DK -1), Natürlicher Zauberspruch (Energieschlag), Panzer 4, Umrennen										
<b>Anmerkungen</b>	Beschleunigt und bei ausreichender Anlaufstrecke kann sich der Grundschaden (ohne den Energieschlag) auf bis zu 12K erhöhen (Spieleleiterentscheid).										

## TROLLMUFFLON

(COVIS GMELINI ROBUSTUS)

**Lebensraum:** Gebirge

**Ernährung:** Pflanzenfresser

**Aktivität:** Tagaktiv



**Aggro-Index:** 3,5

**Länge/Höhe:** 2 m

**Masse:** 80 kg

Beim Trollmufflon handelt sich um eine Erwachte Variante des Mufflons, die nicht nur in den Alpen, sondern auch im Kaukasus, auf dem Balkan, in Anatolien, dem nördlichen Irak und dem nordwestlichen Iran verbreitet ist. Im Vergleich zu seinen mundanen Vettern ist der Trollmufflon mit einer Kopf-Rumpf-Länge von 200 Zentimetern und einer Körperhöhe von 150 Zentimetern der Gigant unter den Wildschafen (daher auch die Troll- und Orkanalogien bei der Benennung). Versuche, diese Art zu domestizieren oder gar für die Fleischgewinnung zu züchten, gestalteten sich nicht nur aufgrund ihrer Größe, sondern auch ihrer Wehrhaftigkeit schwierig: Trollmufflons wenden im Gegensatz zu ihren mundanen Verwandten keine Feindvermeidungsstrategien an, sondern suchen bei Gefahr die Konfrontation. Dafür wurden sie von der Erwachten Natur mit dem passenden Handwerkszeug ausgestattet. So kann ein Mufflon-Widder bei Rammattacken nicht nur seine Geschwindigkeit blitzartig erhöhen, sondern er ist auch in der Lage, über seine Hörner (die sogenannten Schnecken) physische Kampfzauber auf das Ziel zu übertragen, was einen Zusammenprall mit einem sich verteidigenden oder brünftigen Trollmufflon doppelt gefährlich macht. Daher gilt der Trollmufflon in den Alpen als die einzige Spezies, die es mit einem Alpenlindwurm aufnehmen kann.

- ❖ Dennoch gibt es gerade in der AIZ eine Handvoll Erwachter Troll- und Orkschäfer (vermutlich tieraffine Adepten), denen es gelungen ist, Trollmufflons in kleinen Herden zu halten. Sie nutzen das Fleisch und das Fell meist für sich selbst und tauschen das Erwachte Horn wie auch Organe der Tiere mit neuheidnischen Kommunen in der Alpenregion, von wo aus Trollmufflon-Bestandteile als Zaubermaterialien in Taliskramläden landen.
- ❖ Ecotope
- ❖ Einige Konzerne (Proteus, MCT/Parashield, Aztech), die paranormale Tierforschung betreiben, schicken immer mal wieder Runner aus, um so ein Vieh lebend zu fangen. Was oft mit ziemlich vielen Verletzten endet.
- ❖ Zwieblblootz

## PARAPFLANZEN IN DER ADL

### AGGROPAPPEL

(POPULUS INFENSI)

Die Aggropappel ist eine Erwachte Art der mundanen Pappelweide, die ein vergleichbares Verbreitungsgebiet hat und überaus anpassungsfähig ist. Obwohl Pappeln vor allem an feuchten Stellen siedeln (zum Beispiel in Auwäldern), findet man immer wieder eine





**Lebensraum:** Auwälder, feuchte Böden (kann urban vorkommen)  
**Verbreitung:** global, vor allem Nordhalbkugel  
**Häufigkeit:** Sehr selten  
**Pflanzenart:** Laubbaum/Strauch  
**Aussehen:** Sommergrüne Bäume oder Sträucher mit einer Wuchshöhe von 30 bis 45 Metern.  
**Verwendung:** Das Holz der Aggropappel findet vor allem in der Verzauberung Verwendung. Aktive Pappelsamen werden gerne von Unruhestiftern verwendet, sind aber aufgrund der Kontakt-Komponente schwierig einzusammeln.  
**Verfügbarkeit:** 12V (aktive Pappelsamen oder gar Früchte 18V)  
**Fertigkeiten:** Alchemie (Natürliche Fähigkeit, Pappelsamen)  
**Kräfte:** Alchemischer Zauberspruch (Mob-Laune)  
**Schwächen:** Feuer (Schwer)  
**Anmerkungen:** Pappelsamen gelten als alchemische Erzeugnisse mit dem Auslöser Kontakt.



Erwachte Variante innerhalb der Städte als Alleebaum, oft mit fatalen Konsequenzen. Man geht davon aus, dass Aggropappeln sogenannte „Spät-Erwacher“ sind, ein Phänomen, das botanisch bisher nicht gut verstanden wird. Sie zeigen ihre parobotanische Ausprägung erst nach vielen Jahren. Es ist unbekannt, ob dies als Reaktion auf irgendein natürliches magisches Phänomen geschieht oder auch künstlich getriggert werden kann. Besonders gefährlich ist dabei die Blütezeit, da die Pappelsamen einen radikalen Einfluss auf Mensch und Tier haben können, wenn sie zu Sommerbeginn in Form von Pappel- oder Sommerschnee in Massen in der Luft herumgewirbelt werden. Dabei kommt es in den Opfern zu einem ausgeprägten Gefühlsausbruch von meist Hass oder Zorn, der zur Gewalteskalation führen kann. So kam es bereits mehrfach zu Tierangriffen auf Menschen, die fälschlicherweise als Tollwut abgetan wurden, aber tatsächlich unter dem Einfluss der Erwachten Pappel geschahen. Auch von Massenschlägereien und Totschlag dank der Samenwirkung wurde schon berichtet, die dem Gewächs seinen wenig charmanten Namen einbrachte. Da ein Baum bis zu 25 Millionen Samen im Jahr produzieren kann, stellen uneingedämmte Aggropappeln in bewohnten Gebieten ein nicht zu unterschätzendes Gefahrenpotenzial dar. Welche biologische Relevanz dieses Phänomen hat, ist bislang ungeklärt. Allerdings gilt das Holz der Aggropappel als mächtiges Telesma bei der Herstellung von Manipulationsfoki.

- ◊ Wer weiß, vielleicht ist die Aggropappel nur Antenne oder Kanal von etwas viel Größerem, das seinen Unmut kundtut.
- ◊ Myriell
- ◊ Manamonstergaiaverschwörung? Im Ernst?
- ◊ Ecotope

## GEISTERTANNE

### (ABIES SPIRITUALIS)

Eine Besonderheit des paranormalen Ökosystems des Schwarzwaldes ist eine Erwachte Art der Weißtanne, die dort eines ihrer weltweit wichtigsten Vorkommensgebiete hat. Wie ihre mundane Schwester erreicht die Geistertanne eine Wuchshöhe von 30 bis 50 Metern mit einem Brusthöhendurchmesser von bis zu zwei Metern, kann aber in Einzelfällen auch größer werden. Sie ist äußerlich fast nicht von einer Weißtanne zu unterscheiden. Allerdings besitzt ihre grobrissige Schuppenborke einen orichalkumfarbenen Glanz, der zu der Spekulation geführt hat, Rinde und Borke würden Orichalkum aus dem Boden absorbieren. Bisher existieren dafür jedoch keinerlei Beweise.

Auffällig ist die Geistertanne vor allem im Astralraum, da sie eine stark magisch aktive Aura besitzt, die sie leicht von anderen mundanen Nadelgewächsen unterscheidet. Die Tanne reagiert intuitiv auf alle magischen Interferenzen (Geister, Erwachte Auren) in ihrem Wahrnehmungsumfeld und versucht, sie mittels ihrer Magie







zuerst festzuhalten und ihnen dann ihre arkanen Energien zu entziehen, die sie ihrem eigenen Wachstum und der Umgebung zuführt. Geistertannen kommen daher

**Lebensraum:** Nadel- und Mischwälder

**Verbreitung:** Erwachte Wälder (in Europa: Schwarzwald (ADL), Skandinavische Union, Spanien, Griechenland)

**Häufigkeit:** Selten (im Schwarzwald häufig)

**Pflanzenart:** Nadelbaum

**Aussehen:** Nadelbaum mit einer Wuchshöhe von 30 bis 50 Metern mit einem Brusthöhendurchmesser von bis zu zwei Metern; besitzt eine Schuppenborke mit orichalkumfarbenem Glanz.

**Verwendung:** Gilt aufgrund seiner manatropen Eigenschaften als potentes Telesma in der Artefaktherstellung (Waffenfoki, Geistergefäße), weshalb Taliskramjäger oft im Schwarzwald wildern – sehr zum Unmut der Trollschamanen und Wildhüter; wird zur Beseitigung oder Eindämmung magischer Gefahren benutzt.

**Verfügbarkeit:** 12E

**Fertigkeiten:** Spruchzauberei

**Kräfte:** Duales Wesen, Energieentzug (Magie), Natürlicher Zauberspruch (Mananetz)

**Schwäche:** Allergie (Schwefeldioxid, Schwer), Nahrungsbedarf (magische Energie)

vor allem in Gebieten mit aktiver Hintergrundstrahlung vor. Auch wenn Parabiologen davon ausgehen, dass die Geistertanne der Balance des Ökosystems und der Beseitigung von wilden Geistern dient, wurde die Fähigkeit, astrale Wesenheiten einzufangen und zu absorbieren, bereits zahlreichen Erwachten Wanderern und astralen Erforschern der paranormalen Gefahrenzonen zum Verhängnis.

- ◊ Gerüchten zufolge ist es einigen Trollschamanen des Troll-Things (den sogenannten „Reinigern“) gelungen, kleine Waldstücke oder Haine gezielt mit der Geistertanne aufzuforsten. Wildhüter der Trollrepublik nutzen dies, um Bedrohungen für den Schwarzwald gezielt in diese Areale zu hetzen, damit die Geistertanne die Bedrohung beseitigt oder zumindest so verlangsamt/entkräftet, dass die Hüter sie vernichten können.
- ◊ Ecotope
- ◊ Allerdings sagt man auch, dass die Haine aus Geistertannen als Gefängnis für Erwachte Bedrohungen erhalten. Es heißt sogar, das Troll-Thing würde irgendwo in einer Gefahrenzone der Klasse C eine mächtige Ameisenkönigin festhalten.
- ◊ Studiosa

## GLUTAPFEL

(GUZMANIA IGNIS)

**Lebensraum:** Baumkronen im tropischen Regenwald zwischen 500 m und 1.500 m

**Verbreitung:** Amazonien

**Häufigkeit:** Sehr selten

**Pflanzenart:** Aufsitzerpflanze

**Aussehen:** Die fünf bis acht Stängel des Glutapfels sind holzig und werden zwischen 30 und 70 Zentimeter lang. Sie tragen durchscheinende, rote Fruchtkörper aus einem festen, mineralähnlichen Material. Werden sie mit Energie geladen, leuchten sie von innen heraus immer heller und sind so nachts von Weitem gut erkennbar. Die Pflanze bildet große, grüne Blätter aus, wobei Photosynthese nur eine untergeordnete Rolle spielt. Sie dienen vielmehr dem Schutz des Wirtsbaums vor der Explosion der Samenkapseln.

**Verwendung:** Fokusherstellung und Kraftübertragung bei magischen Ritualen

**Verfügbarkeit:** 18E

**Kosten:** 35.000 €

**Kräfte:** Elementarer Angriff (Feuer), Energieentzug (Magie, Kraftstufe, Lebenszeit), Energietransfer, Immunität (Feuer), Zwang

**Anmerkungen:** Der Einflussbereich der Pflanze erstreckt sich über einen Umkreis von etwa 5 Metern. Die Pflanze zwingt Tiere und Metamenschen dazu, ihre Früchte zu berühren, und legt dafür eine Vergleichende Probe mit 4W6 gegen Willenskraft + Logik des Opfers ab. Bei Berührung beginnt die Pflanze mit dem Energieentzug und legt dafür eine Vergleichende Probe mit 6W6 gegen Willenskraft + Magie des Opfers ab. Jede Frucht kann maximal 4 Punkte einer Energieart aufnehmen, bevor sie explodiert (Feuerschaden, s. SR5, S. 175, Schaden 3K, DK -2, Reichweite 5 bis 15 m).







Der ursprünglich in den Regenwäldern Amazoniens beheimatete Glutapfel ist mittlerweile äußerst beliebt bei spezialisierten Züchtern in Europa. Diese mehrjährige Erwachte Aufsitzerpflanze aus der Familie der Bromeliengewächse ist normalerweise hoch oben in den Baumwipfeln von Urwaldriesen anzutreffen, kann aber unter streng kontrollierten Bedingungen auch in Gewächshäusern gezogen werden. Der Glutapfel ist eine Art arkaner Fleischfresser. Er ernährt sich von der Lebensenergie kleiner bis mittelgroßer Säugetiere, Schlangen, Echsen und Vögel, die von seinen glühend roten Früchten angezogen werden, sobald sie in den Einflussbereich der Pflanze geraten. Je heller die Samenkapseln leuchten, desto stärker sind sie mit Energie aufgeladen. Überschreiten sie dabei ihre Sättigungsgrenze, explodieren sie in einem Feuerball und verbreiten ihre glühenden Samen in alle Richtungen. Bei Gefahr leitet die Pflanze die Energie aus anderen Früchten um, um diesen Effekt gezielt als Abwehrwaffe einzusetzen. Die Stängel sterben nach dem Verlust der Frucht ab, wachsen jedoch innerhalb von sechs bis acht Wochen nach. Die Pflanze bildet dabei keine Blüten aus - sie vermehrt sich parthenogenetisch, also ohne vorherige Befruchtung.

Die Glutäpfel selbst sind für die Herstellung von alchemistischen Erzeugnissen aller Art begehrt, insbesondere für Waffen- und Kraftfoki. Schamanen und Ritualmagier nutzen ihre Fähigkeit, Energien zwischen Lebewesen zu transferieren, um damit ihre Zauber zu verstärken. Die reifen Früchte können unter speziellen Sicherheitsvorkehrungen geerntet werden, um ein Überladen der Kapseln zu verhindern.

In der ADL hat sich diese Pflanze nach einer Forschungsspanne in einem Paragewächshaus im Norddeutschen Bund auch in freier Wildbahn ausgebreitet. Derzeit ist sie allerdings fast ausschließlich innerhalb der Grenzen der Kohlhoffschen Anomaliezone zu finden und kommt auch dort nur selten vor.

- ◊ In einigen gehobenen Kreisen wird die Wirkung des Energietransfers auch als Rauschmittel eingesetzt. Die Gefahr der Abhängigkeit wird dabei gerne unterschätzt. Vielleicht haben wir es hier mit der nächsten Modedroge zu tun. Verboten ist die Pflanze bislang nicht, aufgrund der Brandgefahr darf sie aber nur von lizenzierten Züchtern unter Auflagen vertrieben werden.
- ◊ Studiosa

## NACHTKELLERKATZE

### (CLADOSPORIUM CELLARE ABSCONDITI)

Bei der Nachtkellerkatze handelt es sich um eine Erwachte Art der Kellerkatze, besser bekannt unter dem Namen Kellertuch oder Weinkellerschimmel. Äußerlich unterscheidet sich der braunschwarze Schimmelpilz nicht von seinem mundanen Verwandten. Er bildet dieselben, etwa ein bis zwei Zentimeter dicken Matten aus Myzel aus, die sich wie Katzenfell anfühlen. Erst im Astralraum wird seine wahre Gestalt sichtbar. Dort werden seine Stiele bis zu einem halben Meter lang und tragen glockenförmige Hüte, die einen Schleim mit Pilzsporen absondern. Dieser astrale Schleim bleibt auf der Aura von größeren Säugetieren und Metamenschen haften. Auf diese Weise verbreitet sich die Nachtkellerkatze unbemerkt und dringt so auch in geschützte Bereiche ein.

**Lebensraum:** Lichtgeschützte Orte, bevorzugt in Gebäuden

**Verbreitung:** Weltweit

**Häufigkeit:** Selten

**Pflanzenart:** Schimmelpilz

**Aussehen:** Braunschwarzes, fellartiges Pilzgeflecht. Im Astralraum bis zu 50 Zentimeter lange, fliederfarbene Stiele mit türkis leuchtenden, glockenförmigen Fruchtkörpern, die einen grünlichen Schleim mit Pilzsporen absondern.

**Verwendung:** Schadpilz, der in erster Linie die Tragkraft von Bauwerken beeinträchtigt und Versorgungsnetze zerstört.

**Verfügbarkeit:** 5V

**Kosten:** 400 €

**Kräfte:** Entropieaura, Fressen, Gift (Arkanhemmer), Immunität (Feuer, Fungizide), Todesaura



Der Pilz wächst in geschlossenen und dunklen Räumen, ist aber auch an schattigen Plätzen im Freien anzutreffen. Er benötigt keine besonderen Bedingungen und gedeiht auf nahezu allen organischen und anorganischen Materialien, scheint jedoch Untergründe aus Beton oder Stein zu bevorzugen. Erste Indikatoren für einen Befall sind Stockflecken oder schwarze Verfärbungen. Der Pilz ernährt sich vom befallenen Material, das er fast komplett in seine ursprünglichen Bestandteile zersetzt. Unter Idealbedingungen wächst das Myzelfell um etwa einen halben Quadratmeter pro Tag. Nach etwa einem Monat bildet der Pilz seine astralen Fruchtkörper aus.

Für mundane Metamenschen geht von dem Pilz keine unmittelbare Gefahr aus, magisch Begabte reagieren jedoch empfindlich auf den Schleim. Vor allem die Folgeschäden an der Umwelt werden allerdings zunehmend zum Problem, denn auf unbelebte Objekte, Pflanzen und kleine Tiere wirkt sich der Pilz verheerend aus. Alles, was von dem Myzelfell bedeckt ist oder eine Weile mit ihm in Kontakt bleibt, verfällt mit einer enormen Geschwindigkeit. Der Pilz richtet damit erheblichen Schaden an der Bausubstanz an. Das Pilzgeflecht selbst ist immun gegen praktisch alle bekannten Fungizide, und auch mit Feuer lässt sich die Ausbreitung nicht eindämmen. Die Nachtkellerkatze kann fast nur auf der Astralebene effektiv bekämpft werden.







## GEISTERJÄGERIN

Alte Spukhäuser, Gespenster, besessene Personen – früher waren das urbane Legenden. Doch die alten Definitionen stimmen nicht mehr, denn die Alpträume existieren. Toxische Geister, Schatten, Shedims und andere exotische transplanare Entitäten sind zum Leben erwacht. Wenn die Probleme mit diesen Wesen zu groß oder gar lebensgefährlich werden, braucht man einen Spezialisten. PSI Aid, als Klassenprimus der ADL, bot der Geisterjägerin eine hervorragende Ausbildung. Doch für eine Individualistin mit ihrer unkonventionellen Herangehensweise war im System kein Platz. Letztlich wollte sie mehr sein als nur eine Ressource, deren potenzieller Verlust in der Gesamtkalkulation verblasst. Und sie wollte wissen, was hinter dem Schleier passiert.

Als Selbstständige sind ihre Fachkenntnisse nicht nur in den Schatten gefragt. Egal, ob schädliche Astrallebewesen, magische Sicherheit oder Personenschutz in Erwahten Gegenden – spätestens, wenn sich gegen astrale Attacken auch die schwerste Panzerung als nutzlos erweist, wird klar, warum man die Geisterjägerin dabei hat.

METATYP: MENSCH											
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M	
3	3	3	3	5	4	4	3	3	6	6	
<b>Initiative</b>	7 + 1W6										
<b>Astrale Initiative</b>	8 + 2W6										
<b>Zustandsmonitor</b>	10/11										
<b>Limits</b>	Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 6										
<b>Panzerung</b>	9										
<b>Vorteile</b>	Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 3, Mut										
<b>Nachteile</b>	SIN-Mensch (Staatlich), Verpflichtungen (gering)										
<b>Aktionsfertigkeiten</b>	Antimagie 5, Askennen 3, Astralkampf 5, Erste Hilfe 1, Klingengewaffen 4, Ritualzauberei 4, Spruchzauberei 5, Verbannen 6, Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 2, Wahrnehmung 5										
<b>Wissensfertigkeiten</b>	Magietheorie 4, Magische Bedrohungen 5, Sicherheitsprozeduren 3										
<b>Sprachfertigkeiten</b>	Deutsch M, Englisch 4, Latein 1										
<b>Zauber</b>	Leben Entdecken (erweitert), Magie Entdecken, Manaball, Manabarriere, Manablit, Panzerung, Physische Barriere, Prophylaxe										
<b>Rituale</b>	Hüter, Schutzkreis										
<b>Ausrüstung</b>	gefälschte Lizenzen 4 [Ausübung von Magie, Klingengewaffen], gefälschte SIN 4, Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Materialien für Magisches Refugium [Kraftstufe 3], Materialien für Magisches Refugium [Kraftstufe 6], Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat), Stim-Patch 5, Verbannungsfokus [Kraftstufe 2, Geister des Menschen, ungebunden], Verbannungsfokus [Kraftstufe 3, Geister des Tiers, ungebunden]										
<b>Waffen</b>	Stiefelmesser [Klingewaffe   Präz. 5   Reichweite –   Schaden 4K   DK -1] Schwert [Klingewaffe   Präz. 6   Reichweite 1   Schaden 6K   DK -2   Waffenfokus Kraftstufe 3, ungebunden]										
<b>Connections</b>	Schieber (Einfluss 3, Loyalität 1), Taliskrämer (Einfluss 4, Loyalität 2)										
<b>Startkapital</b>	1.365 + (4W6 x 100) €										





# OSTSEEPIRAT

Die See holt ihn immer wieder – auch wenn der Ostseepirat sein Leben größtenteils an Land verbringt. Irgendwo zwischen Jütland und Usedom ist immer ein Beutezug geplant: Hier einen säumigen Jachtbesitzer besuchen, dort einen Container mit irgendwelchem Zeug kapern und manchmal einen ganzen Frachter für einen Versicherungsbetrug auf den Meeresboden schicken. Als kräftiger Ork ist der Ostseepirat der geborene Mann zum Draufhauen. Vor ihm seine doppelläufige Schrotflinte und der schwere Entersäbel, hinter ihm seine Kameraden; so geht es mit seinem eigenen Schiff entlang der Küste auf Beutezug. An Land treibt es den wettergegerbten Ostseepiraten im Friesennerz meist in eine Spelunke oder in den örtlichen Rotlichtbezirk, um gleich wieder Heuer und Beute zu verprassen. Freiheitsliebend, wie er ist, lässt er sich aber weder lange in die Arme einer Frau noch in die Fänge eines Auftraggebers ziehen. Seine Heimat ist die unbeständige See, und so ist auch er: rau, getrieben und nur glücklich, wenn er seinen eigenen Kurs setzt und ihm die Gischt seine Haut benetzt.

## METATYP: ORK

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
	8	6	4	7	3	3	4	2	5	5,35
<b>Initiative</b>	8 + 1W6									
<b>Zustandsmonitor</b>	12/10									
<b>Limits</b>	Körperlich 9, Geistig 5, Sozial 5									
<b>Panzerung</b>	12									
<b>Vorteile</b>	Beidhändigkeit, Draufgänger, Schnellheilung									
<b>Nachteile</b>	Schlechte Selbstbeherrschung (Aufschneider), Wie Hast Du Mich genannt?									
<b>Aktionsfertigkeiten</b>	Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Getränke (Piraten) 2 (+2), Gewehre 5, Klingenwaffen 3, Navigation (Schiffe) 1 (+2), Pistolen 5, Schiffe 2, Schleichen 3, Schwere Waffen 1, Seefahrtmechanik 1, Survival (Meer) 1 (+2), Waffenloser Kampf 4									
<b>Wissensfertigkeiten</b>	Hafenklatsch 3, Polizeiprozeduren 1, Schifffahrtsrouten 3, Schwarzmarktkanäle 3									
<b>Sprachfertigkeiten</b>	Deutsch M, Englisch 4									
<b>Bodytech</b>	Cyberunterarm [offensichtlich; Schwere Cyberpistole], Smartlink Gefütterter Mantel [9], Kletterausrüstung, Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], 10 Magnesiumfackeln, Mini-Signalraketenkanone mit 10 Mini-Signalraketen, Panzerjacke [12], Unterschicht-Lebensstil (1 Monat)									
<b>Ausrüstung</b>	Samuvani Criscraft Otter [Allzweckboot   Handling 4   Geschw. 3   Beschl. 2   Rumpf 12   Panz. 6   Pilot 2   Sensor 2]									
<b>Waffen</b>	Ares Predator V [Schwere Pistole   Präz. 5(7)   Schaden 8K   DK -1   HM   RK -   15(s)   Schalldämpfer, Smartgunsystem, 50 Schuss Standardmunition] Defiance EX-Shocker [Taser   Präz. 4   Schaden 9G(e)   DK -5   EM   RK -   4(m)   10 Taserpfeile] Defiance T-250 [Schrotflinte   Präz. 4   Schaden 10K   DK -1   HM   RK -   5(m)   100 Schuss Standardmunition, 20 Schuss Gelmunition, 10 Schuss Explosivmunition] Schwere Cyberpistole [Schwere Pistole   Präz. 4(6)   Schaden 7K   DK -1   HM   RK -   8(m)   Smartgunsystem] 2 Remington Roomsweeper [Schwere Pistole   Präz. 4   Schaden 9K(f)   DK +4   HM   RK -   8(m)   100 Schuss Flechettemunition] Kampfmesser [Klingenwaffe   Präz. 6   Reichweite -   Schaden 9K   DK -3] Schlagring [Waffenlos   Präz. 9   Reichweite -   Schaden 8K   DK -] Entersäbel [Klingenwaffe   Präz. 6   Reichweite 1   Schaden 10K   DK -2]									
<b>Connections</b>	Kneipenwirt (Einfluss 3, Loyalität 1), Mechaniker (Einfluss 2, Loyalität 2), Piratenkapitän (Einfluss 4, Loyalität 2), Schieber (Einfluss 4, Loyalität 2)									
<b>Startkapital</b>	670 + (3W6 x 60) €									







## SOX-SCHMUGGLER

Viele Konzerne errichten Arkologien gerne an unwirtlichen und abgelegenen Orten, gerade weil diese so schwer erreichbar sind. Doch nur wenige Gegenden auf der Welt sind so lebensfeindlich und gefährlich wie die atomar verstrahlte „Sonderrechtszone Saar“ (SOX) – und entsprechend brisant und wertvoll sind die Projekte und Daten, die in den Konzerneinrichtungen der schwer bewachten Zone im deutsch-französischen Grenzgebiet verborgen liegen.

Wenn ein Auftragsziel nicht in einem Berliner Vorort oder der ländlichen Idylle Oberbayerns liegt, sondern in der SOX, wendet sich der Auftraggeber an eine „Geisterratte“ – einen professionellen SOX-Schmuggler. Dieser kennt die gängigen Schmuggelrouten, die Lücken im Sensornetzwerk und die Wachpläne der MET2000-Grenzsicherungstruppen. Er hat gelernt, dass es auf Planung, Raffinesse und die optimale Ausrüstung ankommt, um erfolgreich in die SOX hinein- und lebend wieder hinauszukommen. Und er weiß, dass es oft nur eine einzige Chance gibt, um den Auftrag auszuführen – aber diese Chance weiß er zu nutzen.

### METATYP: MENSCH

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
	3	5	4(5)	4	3	3	4	2	5	2,6
<b>Initiative</b>	8(9) + 2W6									
<b>Zustandsmonitor</b>	10/10									
<b>Limits</b>	Körperlich 5(6), Geistig 5, Sozial 4									
<b>Panzerung</b>	9									
<b>Vorteile</b>	Bewegungstalent, Katzenhaft, Schnellheilung, Strahlenresistent									
<b>Nachteile</b>	Dunkles Geheimnis, Verpflichtungen (stark, Geisterratten)									
<b>Aktionsfertigkeiten</b>	Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge 3, Einschüchtern 2, Elektronische Kriegsführung 4, Erste Hilfe 1, Exotische Fernkampfwaffe (Enterhakenkanone) 5, Flugzeuge (Starrflügler) 3 (+2), Gebräuche (SOX-Bewohner) 1 (+2), Hardware 1, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 3, Knüppel (Schlagstöcke) 3 (+2), Natur-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 4, Schlosser 5, Schnellfeuerwaffen (MPs) 4 (+2), Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4, Wurfaffen 2									
<b>Wissensfertigkeiten</b>	Ortskenntnis SOX (Schmuggelrouten) 5 (+2), Schmugglerorganisationen der ADL (Geisterratten) 1 (+2), Toxische Bedrohungen 2									
<b>Sprachfertigkeiten</b>	Deutsch M, Englisch 1, Französisch 3									
<b>Bodytech</b>	Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Reflexbooster 1, Schmuggelbehälter; Schlafregulator, Toxinextraktor 4									
<b>Ausrüstung</b>	Atemschutzmaske 6, Camouflageseil [100 m, mit Katalysatorstab], Flash-Pack, Geigerzähler, Hazmat-Anzug, Kletterausrüstung, Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Magschlossknacker 3, Medkit 6, Panzerweste [Elektrische Isolierung 6, Wärmedämpfung 2] [9], Subvokales Mikrofon, Unterschicht-Lebensstil (1 Monat, mit besonderem Arbeitsbereich: Hangar, abgelegen), White-Noise-Generator 6									
<b>Fahrzeuge</b>	Artemis Industries Nightwing [Starrflügel-Flugzeug   Handling 6   Geschw. 3   Beschl. 1   Rumpf 4   Panz. 0   Pilot 1   Sensor 1] Yamaha Growler [Geländemotorrad   Handling 4/5   Geschw. 3/4   Beschl. 1   Rumpf 5   Panz. 5   Pilot 1   Sensor 1]									
<b>Waffen</b>	Betäubungsschlagstock [Knüppel   Präz. 4   Reichweite 1   Schaden 9G(e)   DK -5] Teleskopschlagstock [Knüppel   Präz. 5   Reichweite 1   Schaden 6K   DK -] Überlebensmesser [Messer   Präz. 5   Reichweite -   Schaden 6K   DK -1] Enterhakenkanone [Exotische Fernkampfwaffe   Präz. 3   Schaden 7G   EM   DK -2   1(v)] Ingram Smartgun X [MP   Präz. 4(6)   Schaden 8K   SM/AM   DK -   RK 2   32(s)   100 Schuss Standardmunition, 50 Schuss Schockermunition] Yamaha Pulsar [Taser   Präz. 5   Schaden 7G(e)   HM   DK -   4(m)] 2 IR-Rauchgranaten [Granate   Präz. Körperlich   Schaden -   DK -   Sprengwirkung 10 m Radius] 2 Schockgranaten [Granate   Präz. Körperlich   Schaden 10G   DK -4   Sprengwirkung 10 m Radius] 2 Sprenggranaten [Granate   Präz. Körperlich   Schaden 16K   DK -2   Sprengwirkung -2/m]									
<b>Connections</b>	Geisterratten-Anführer (Einfluss 2, Loyalität 2), Glowpunk (Einfluss 1, Loyalität 1), Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2)									
<b>Startkapital</b>	130 + (3W6 x 60) €									



# FAUSTIANER

Der Weg, den der studierte Magier für sich gewählt hat, unterscheidet sich grundlegend von den Karrierepfaden, die andere Faustianer einschlagen, sobald sie ihren Universitätsabschluss in der Tasche haben. Auch er strebt nach magischem Wissen, doch hat er die Fesseln des Hochschulbetriebs und der Konzernverpflichtungen abgestreift, um seine Studien unabhängig betreiben zu können und die Früchte seiner Forschung nicht mit faulen Kollegen und inkompetenten Vorgesetzten teilen zu müssen. Befreit von Lehraufträgen, inhaltlichen Vorgaben und Kompetenzran-geleien geht er seinen ganz eigenen Forschungsinteressen nach: der Integration von Magie und Maschine. Vielleicht nimmt er Schmidts Anrufe nur entgegen, um sein Leben als „Privatgelehrter“ zu finanzieren – vielleicht sucht er in den Schatten auch nach magischen Phänomenen, die ihm in einem Konzernlabor nie begegnet wären. Jedenfalls ist er ein kompetenter und hochgefragter Spezialist. So tritt er auf, und so lässt er sich auch bezahlen.

## METATYP: MENSCH

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	3	3	5	3	6	5	5	4	3	6	6
<b>Initiative</b>	11 + 2W6										
<b>Astrale Initiative</b>	10 + 2W6										
<b>Zustandsmonitor</b>	10/11										
<b>Limits</b>	Körperlich 5, Geistig 7, Sozial 7										
<b>Panzerung</b>	8										
<b>Vorteile</b>	Blitzreflexe, College-Abschluss										
<b>Nachteile</b>	Luxusgeschöpf (Oberschicht), Schulden (15.000 €), SIN-Mensch (Staatlich)										
<b>Aktionsfertigkeiten</b>	Antimagie 4, Arkana 4, Askennen 3, Astralkampf (Zauberer) 6 (+2), Beschwören-Fertigkeitsgruppe 2, Bodenfahrzeuge (Motorräder) 2 (+2), Computer (Matrixsuche) 2 (+2), Getränke 1, Ritualzauberei (Verankert) 2 (+2), Spruchzauberei 6, Verhandlung (Feilschen) 1 (+2)										
<b>Wissensfertigkeiten</b>	Biologie (Parabiologie) 3 (+2), Geschichte (Zeitgeschichte) 3 (+2), Magietheorie 6, Magische Bedrohungen 3, Maschinenbau 4, Tarot 3										
<b>Sprachfertigkeiten</b>	Deutsch M, Englisch 3, Latein 4										
<b>Zauber</b>	Ausrüstungslimit senken, Betäubungsblitz, Bodenfahrzeug Zerstören, Fahrzeug Verlangsamen, Gerät Analysieren, Impuls, Levitieren, Magie Analysieren										
<b>Rituale</b>	Hüter, Schutzkreis										
<b>Ausrüstung</b>	Actioneer Geschäftskleidung [8], Bikerpanzerung [8] mit Helm [+2], Brille [Kap. 1; Bildverbinding], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Oberschicht-Lebensstil (1 Monat), Ohrstöpsel [Kap. 2; Audioverbesserung 1, Selektiver Geräuschfilter 1], Subvokales Mikrofon										
<b>Fahrzeug</b>	Yamaha Growler [Geländemotorrad   Handling 4/5   Geschw. 3/4   Beschl. 1   Rumpf 5   Panz. 5   Pilot 1   Sensor 1]										
<b>Connections</b>	Schieber (Einfluss 5, Loyalität 2), Universitätsprofessor (Einfluss 3, Loyalität 2)										
<b>Anmerkung</b>	Als Faustianer widersteht der studierte Magier dem Entzug mit Willenskraft + Logik.										
<b>Startkapital</b>	275 + (5W6 x 500) €										







## EX-STADTKRIEG-SPIELERIN

Ihre große Zeit ist vorbei, schön war's. Es waren gute Jahre, erfolgreiche Spielzeiten, gewonnene Titel - viel Geld verdient, viel Geld wieder ausgegeben. Ausrüstung vom Feinsten, unvergessliche Partys. Dann kam ein neuer Teammanager, eine neue Spieldoktrin. So kann man die Rolle des Jägers nicht mehr interpretieren, pass dich an! Sollte er nur reden, sie passte sich nicht an. Dann wurde ihr Vertrag nicht verlängert. Die Anrufe der Headhunter blieben plötzlich aus, bei den anderen Teams hatte man auch schon von der neuen Doktrin gehört. Keine 22 Jahre alt und schon ein Relikt. Vielleicht auch ein bisschen aus der Übung. Aber ihre Cyberware, die ist noch top. Ihre Reflexe, ihre Aggressivität. Ihr Gespür für Taktik, für die Bewegungen des Gegners. Ob sie sich vorstellen könnte, wieder zu arbeiten? Nicht für ein Stadtkrieg-Team, und das Geld wäre auch nicht so gut wie früher. Also gut, warum nicht? Hey - sie ist pleite. Vom Ruhm vergangener Zeiten kann man nicht leben.

### METATYP: ORK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8(+1)	5(7)	5(9)	4(5)	3	2	4(5)	2	3	0,99
<b>Initiative</b>	9(14) + 3W6								
<b>Zustandsmonitor</b>	12/10								
<b>Limits</b>	Körperlich 7(9), Geistig 4, Sozial 3								
<b>Panzerung</b>	13								
<b>Vorteile</b>	Berühmt (lokal - verblassender Stadtkrieg-Stern), Geschickter Verteidiger, Spezialausrüstung (Siemens CyberSpine, s.u.)								
<b>Nachteile</b>	Auffälliger Stil, Ehrenkodex, SIN-Mensch (Staatlich)								
<b>Aktionsfertigkeiten</b>	Akrobatik 4, Navigation 1, Schleichen 3, Schnellfeuerwaffen (Automatikpistolen) 6 (+2), Waffenloser Kampf (Stadtkrieg-Parkour) 4 (+2), Wahrnehmung (Sicht) 3 (+2)								
<b>Wissensfertigkeiten</b>	Adelshäuser in Europa 3, Kochen (Grillen) 1 (+2), Stadtkrieg (Taktik) 4 (+2)								
<b>Sprachfertigkeiten</b>	Deutsch M, Englisch 2								
<b>Bodytech</b>	Siemens CyberSpine [mit Updates Elite Athletic & Elite Warrior], Zeiss Fernspäher-Suite; Kleinhirnbooster 1, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 1 (AlphaWare)								
<b>Ausrüstung</b>	Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat), Panzerjacke [12], Subvokales Mikrofon								
<b>Waffen</b>	Ares Crusader II [Automatikpistole   Präz. 5(7)   Schaden 7K   DK -   HM/SM   RK 2   40(s)   Gasventilsystem 2, Smartgunsystem, Vergrößerter Ladestreifen 1, 2 Ersatzladestreifen Standardmunition, 1 Ersatzladestreifen Gelmunitio] Ingram Smartgun X [MP   Präz. 4(6)   Schaden 8K   DK -   SM/AM   RK 2(3)   32(s)   Ausziehbare Schulterstütze, Gasventilsystem 2, Schalldämpfer, Smartgunsystem, 2 Ersatzladestreifen Standardmunition, 1 Ersatzladestreifen Gelmunitio] Ares Alpha [Sturmgewehr   Präz. 5(7)   Schaden 11K   DK -2   HM/SM/AM   RK 2   42(s)   Smartgunsystem, 2 Ersatzladestreifen Standardmunition] Unterlaufgranatwerfer [Granatwerfer   Präz. 4(6)   Schaden 16K   DK -2   EM   RK -   Smartgunsystem, 6 Minisprenggranaten] Waffenlos [Waffenlos   Präz. 9   Reichweite -   Schaden 6K   DK -]								
<b>Connections</b>	Schieber (Einfluss 4, Loyalität 2)								
<b>Startkapital</b>	294 + (4W6 x 100) €								





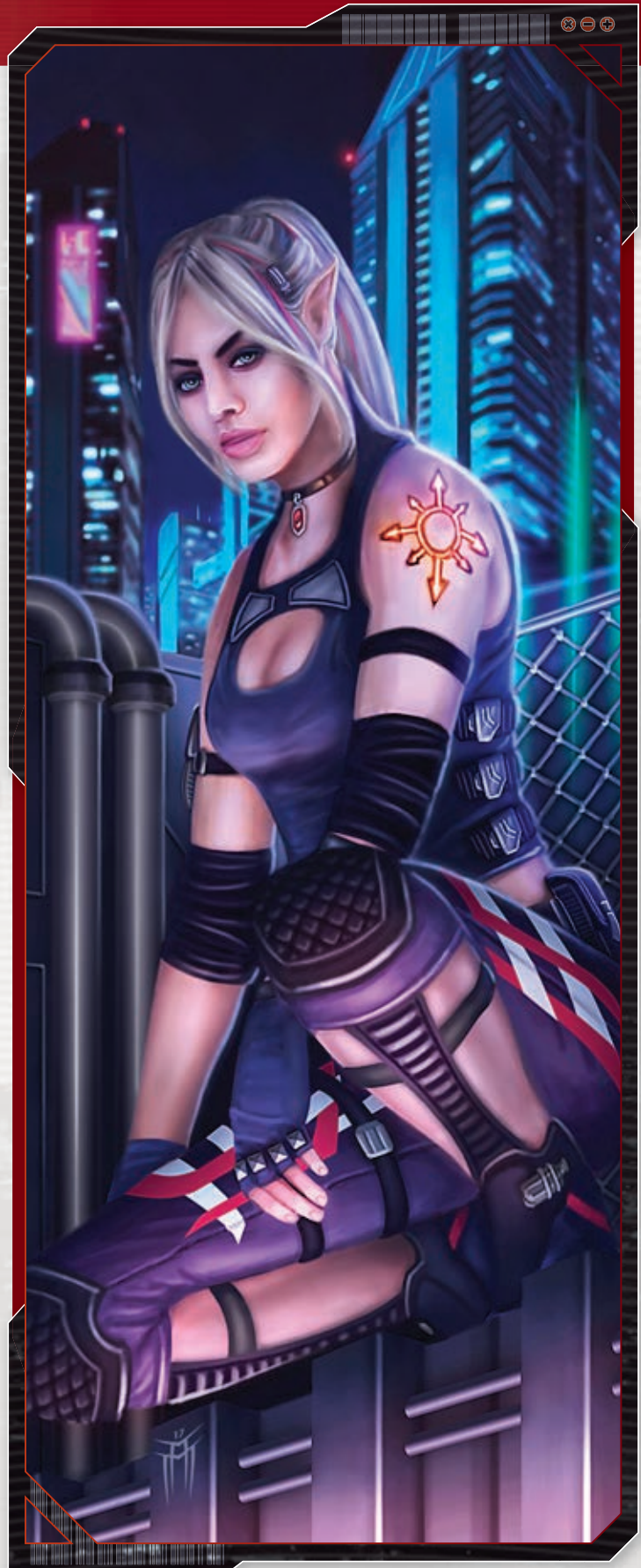
# STRASSENHEXE

Sie ist die Hohepriesterin dieser Stadt. Wenn sie hoch oben auf einem Gebäudesims steht und den Plex mit allen Sinnen wahrnimmt – das Chaos des Abendverkehrs auf den hell erleuchteten Straßen sieht, die Kakophonie des Stadtlärms hört, der bis zu ihr hinaufhallt, den Smog riecht, der wie eine Decke über allem liegt –, dann spürt sie den Puls des Lebens, der diese Stadt durchfließt und zu einem atmenden Organismus macht.

Viele Leute nennen diese Stadt ihr Zuhause, doch niemand versteht und kennt sie besser als die Straßenhexe. Und die Stadt kennt auch die Hexe – rief sie zu sich, nahm sie unter ihre Fittiche, seitdem sie auf der Straße lebt. Dass sie eigentlich aus privilegiertem Elternhaus stammt, verschweigt die Straßenhexe der Parkour-Crew, mit der sie durch den Plex streift. Stets auf der Suche nach lohnender Beute. Hohe Fassaden, brutale Gangs, fiese Bullen sind alles keine Hindernisse auf ihrem Weg, nur Herausforderungen. Denn sie ist die Hohepriesterin dieser Stadt.

## METATYP: ELF

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	4	6	6(8)	3	3	3	5	7	1	6	6
<b>Initiative</b>	11(13) + 3W6										
<b>Zustandsmonitor</b>	10/10										
<b>Limits</b>	Körperlich 6(7), Geistig 5, Sozial 8(9)										
<b>Panzerung</b>	12										
<b>Vorteile</b>	Der Unsichtbare Weg, Schutzgeist (Stadt)										
<b>Nachteile</b>	SIN-Mensch (Konzernbürgerschaft, NeoNET)										
<b>Aktionsfertigkeiten</b>	Akrobatik (Parkour) 6 (+2), Einfluss-Fertigkeitsgruppe 2, Fingerfertigkeit 4, Pistolen (Taser) 3 (+2), Schleichen (Stadt) 4 (+2), Überreden 2(4), Waffenloser Kampf (Silat) 5 (+2), Wahrnehmung 4										
<b>Wissensfertigkeiten</b>	Gebäudesicherheit (Kameraüberwachung) 2 (+2), Nachtclubs im Plex (Dachterrassen-Bars) 1 (+2), NeoNET 2, Straßengangs im Plex 3										
<b>Sprachfertigkeiten</b>	Deutsch M, Englisch 3, Sperethiel 3										
<b>Adeptenkräfte</b>	Attributsschub (Geschicklichkeit) 2, Dreidimensionales Gedächtnis, Erhöhtes Potenzial (Körperlich), Erhöhtes Potenzial (Sozial), Fester Halt 2, Freier Fall 3, Geisterkrallen, Gesteigerte Reflexe 2, Kampfsinn 1, Nervenschlag, Wandlaufen										
<b>Ausrüstung</b>	Atemschutzmaske 2, Gefälschte SIN 1, Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2], Kontaktlinsen [Kap. 1; Bildverbinding], Panzerjacke [12], Sequencer 2, Squatter-Lebensstil (1 Monat), Subvokales Mikrophon										
<b>Waffen</b>	Yamaha Pulsar [Taser   Präz. 5   Schaden 7G(e)   DK -5   HM   RK -   4(m)]										
<b>Connections</b>	Polizist (Einfluss 2, Loyalität 3), Schieber (Einfluss 5, Loyalität 2), Taliskrämer (Einfluss 2, Loyalität 1), Türsteher (Einfluss 2, Loyalität 4)										
<b>Anmerkung</b>	Der Schutzgeist Stadt ist ein Aspekt des Schutzgeistes Chaos (Straßengrimoire, S. 231) mit den entsprechenden Vor- und Nachteilen.										
<b>Startkapital</b>	245 + (2W6 x 40) €										





# SCHATTENLÄUFER ADL

## METAREPORT 2079

### GEPOSTET VON: SNOW-WVT

Da viele gefälschte Zahlen und Statistiken von Metahassern und Rassisten in der Matrix herumgeistern, habe ich mich überwunden und die offiziellen Zahlen des Statistischen Bundesamtes herausgesucht. Zusätzlich habe ich noch weitere Zahlen von den Mothers of Metahumans und dem Zentralverband für Metamenschen-, Minderheiten- und Metasapienrechte einfließen lassen, da das Amt insbesondere Probleme damit hat, die genauen Zahlen von SINlosen zu erfassen. Die Zahlen der beiden Policlubs sind zwar auch nicht perfekt, liefern aber gute Näherungen und damit ein besseres Bild der Realität.

Nach diesem Vorwort gehen wir mal direkt in medias res: Natürlich vorkommende Metavarianten – wenn man von so etwas überhaupt reden kann – sind **Oger**, **Riesen**, **Gnome** und **Nocturne**. Sie bilden den Großteil der Metavarianten in der ADL (zusammen etwa 6 Millionen). Trotzdem gehören sie zu einer Minderheit und sind innerhalb dieser Minderheit noch mal eine Minderheit (so machen zum Beispiel Oger weniger als 30 % der europäischen Orkpopulation aus). Deshalb leiden sie nicht selten unter sozialer Ausgrenzung, jedoch nicht so stark wie zum Beispiel in die ADL migrierte oder geflohene Metavarianten. Bei diesen Personengruppen vermischen sich oft metafeindliche mit rassistischen Vorurteilen und Klischees, wenn es etwa um aus Griechenland, dem Balkan oder der Türkei stammende **Satyrn** (ca. 250.000) und **Zyklopen** (ca. 30.000), aus Großbritannien stammende **Fomori** (ca. 10.000) oder aus Zentralasien stammende **Hobgoblins** (ca. 5.000) geht. Nichtsdestotrotz hat die ADL als Einwanderungsziel nicht zuletzt wegen ihrer sogenannten „Metastaaten“ eine besondere Strahlkraft. So wandern viele Ork- und Trollvarianten in die Trollrepublik, Zwergenvarianten (in geringerem Maße) nach Westrhein-Luxemburg, und auch Pomorya bildet hier keine Ausnahme. In dem kleinen Elfenstaat an der Ostsee gibt es eine inzwischen etwa 55.000 Personen umfassende Nocturnen- und **Dryaden-Population** (Dryaden in der ADL: ca. 100.000). Unter den asiatischen Minderheiten und deren integrierten Nachfahren (leben viele dieser Minderheiten doch schon über 100 Jahre in Deutschland) gibt es auch vereinzelte für die Herkunftsländer typische

Metavarianten, wie etwa **Onis**, **Koborokurus**, **Nartakis** und **Harumane**. Diese machen insgesamt vielleicht 20.000 Personen aus.

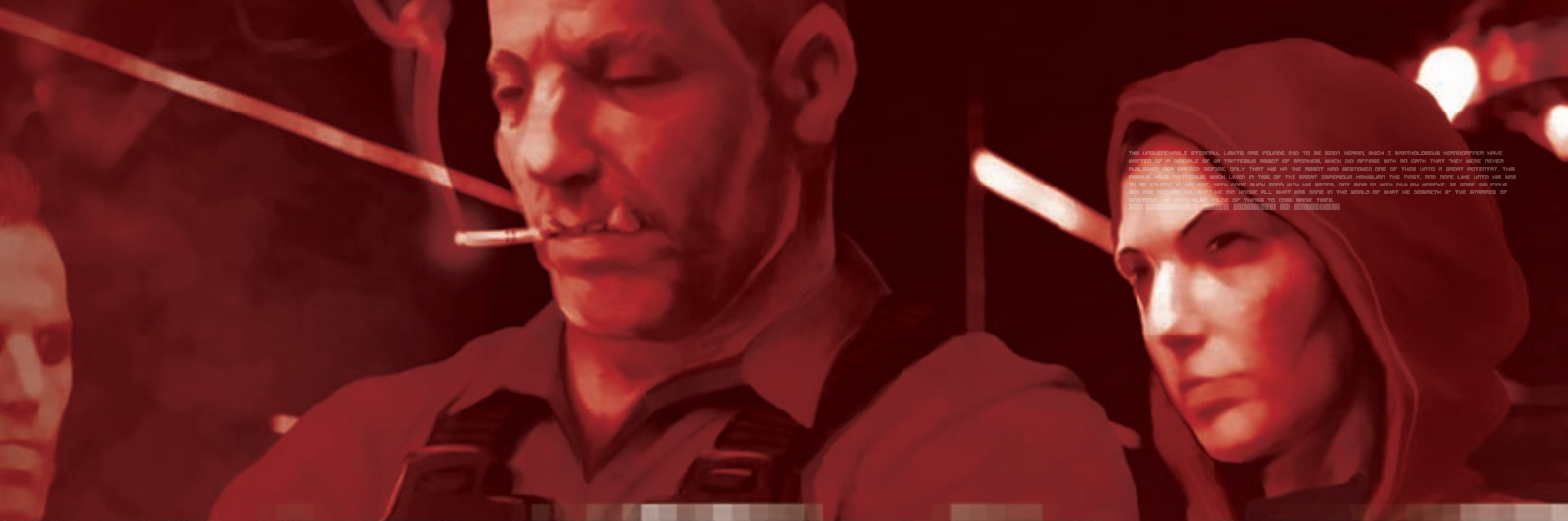
- ◆ Ich hab mal einen Fomori getroffen, der zwar in der ADL geboren wurde, aber eine britische Großmutter hatte, was für ihn die Erklärung war, warum er das ist, was er ist.
- ◆ Pirapit

Von deutlich kleineren Zahlen reden wir, wenn wir auf das Thema Metasapien zu sprechen kommen. „Einheimisch“ scheinen **Pixies** zu sein, von denen etwa 600 in Pomorya und der Trollrepublik leben (und vielleicht 20 in der restlichen ADL). Eine weitere „einheimische“ Gruppe sind **Gestaltwandler**, von denen es in der ADL etwa 500 gibt. Hierzulande kommen vor allem Bär-, Fuchs-, Rind-, Hund-, Wolf- sowie vereinzelte Robben- und Raubvogelgestaltwandler vor. Zudem leben inzwischen vielleicht drei Dutzend **Zentauren**, die aus der Tschechischen Republik eingewandert sind, in der ADL. Die meisten von ihnen leben in Franken oder der Trollrepublik – beide setzen sich für ihre Anerkennung als Bürger ein.

Kommen wir nun zu den exotischen Fällen: **Nagas** gibt es in der ganzen ADL genau 17. Zwölf von ihnen arbeiten bei S-K in verschiedenen Positionen, zwei weitere bei Evo, eine bei Horizon, eine weitere hat eine eigene Show bei der DeMeKo (und hat auch sonst gute Verbindungen zum Konzern), und die letzte scheint irgendwie im Hamburger Nachtleben mitzumischen. Ähnlich verhält es sich mit **Sasquatchen**, von denen wiederum etwa acht hier leben. Drei arbeiten bei S-K, zwei bei Evo, einer bei Horizon, einer lebt in der Trollrepublik (und ist dort ein Medienstar), und der letzte arbeitet eng mit der DeMeKo zusammen (er wurde gezielt für ihr Unterhaltungsprogramm angeworben). Alle Metasapien erhalten von der ADL keine SIN, höchstens von den Konzernen, für die sie arbeiten. Sie sind somit von der ADL rechtlich nicht anerkannt, die Jagd auf sie ist aber verboten und gilt als Straftat. Die einzige Ausnahme bilden hier Pixies. Seit den letzten Gesetzesreformen gewährt Pomorya ihnen eine SIN, und die ADL stellt zumindest kriminelle SINS aus – was aber quasi noch nie vorgekommen ist.

- ◆ Ghule dürfen natürlich weiterhin einfach abgeknallt werden.
- ◆ Ruhrork





- Kurz zusammengefasst: Da es von den verschiedenen Metavarianten und -sapienten nur so wenige gibt, gibt es noch weniger von ihnen in den Schatten, sodass die paar, die es gibt, auffallen wie bunte Hunde. Überlegt euch also ruhig dreimal, ob ihr mit ihnen zusammenarbeiten wollt.
- Cynic

## NEUE GESTALTWANDLER

### ROBBENGESTALTWANDLER ERSCHAFFEN

Die hier aufgeführten Tabellen ermöglichen es, einen Robbengestaltwandler anhand der Regeln in *Schattenläufer*, Seite 79, zu erschaffen. Mit der **Prioritätentabelle** kann ein Gestaltwandler anhand des Prioritätensystems (SR5, S. 64) oder der Zehn-Punkte-Option (*Schattenläufer*, S. 146) erschaffen werden, mit der Tabelle für **Karmakosten** mithilfe des Karmasystems (*Schattenläufer*, S. 148) und des Lebensmodul-Systems (*Schattenläufer*, S. 149). Beachten Sie, dass Sie zusätzlich zur Tiergestalt auch noch eine metamenschliche Gestalt mit Karma kaufen müssen. Die Kosten hierfür entnehmen sie der Tabelle **Karmakosten für metamenschliche Gestalt** auf Seite 83 im *Schattenläufer*.

Bei der Verwandlung in die metamenschliche Gestalt verliert auch ein Robbengestaltwandler einige seiner tierischen Merkmale. Die Zähne, das Fell und die Unterwassersicht bilden sich zurück und verlieren so ihre Eigenschaften, während die Schwimmhäute sowie der Geruchs- und Hörsinn wie in der tierischen Gestalt vorhanden bleiben.

### ATTRIBUTE IN ROBBENGESTALT

KON	GES	REA	STR	WIL	LOG	INT	CHA	EDG	MAG	INI
3/8	3/8	1/6	2/7	1/5	1/6	1/6	1/6	1/5	1	+1W6

**Metamerkmale:** Gestaltwandel (metamenschliche Gestalt), Hellhörig (nur Unterwasser), Jacobson-Organ (nur an Land), Natürliche Waffe (Biss: Schaden (STR + 1)K, DK -1), Restlichtverstärkung, Schwimmhäute, Tierbehaarung (Isolierendes Fell), Ungebildet, Unterwassersicht, Bewegungsrate an Land x1/x2/+1, Bewegungsrate schwimmend x3/x8/+4

### PRIORITÄTENTABELLE

PRIORITÄT	PUNKTE FÜR SPEZIALATTRIBUTE	ZUSÄTZLICHE KARMAKOSTEN
A	6	20
B	4	20
C	2	20

### KARMAKOSTEN

METATYP	KARMAKOSTEN
Gestaltwandler [Robbe]	140

## NEUE NACHTEILE

Diese neuen Nachteile können anhand der Regeln für Vor- und Nachteile in SR5, Seite 82, erworben werden.

### ARKOLOGIEKOLLER

#### BONUS: 10 KARMA

Arkologiekoller ist ein umgangssprachlicher Ausdruck für eine spezielle geistige Erkrankung, die bei Leuten diagnostiziert wird, die seit längerer Zeit - oft seit dem Zeitpunkt ihrer Geburt - in einer Arkologie leben. Im Prinzip ist es eine Kombination aus Klaustrophobie, Depressionen, Soziophobie und Paranoia, die zu Panikattacken, depressivem und (selbst-)zerstörerischem Verhalten führen kann und angeblich für die meisten Selbstmorde in Arkologien verantwortlich ist. Auch wenn diese Krankheit vor allem bei Konzernbürgern diagnostiziert wird, kann sie auch bei Personen auftreten, die in staatlichen





Arkologien oder arkologieähnlichen Gebäuden leben. Es ist zudem möglich, dass die Symptome nicht nur bei Personen auftreten, die in diesen selbstversorgenden Gesellschaften leben, sondern auch in ähnlichen Situationen ausgelöst werden können, wie sie zum Beispiel in vielen modernen Großstädten vorherrschen. Dies können mehrstöckige Apartment- oder Bürogebäude sein, überfüllte oder beengte Orte oder auch einfach die Tatsache, immer mit denselben Personen in ein und demselben Raum zu sein.

Wenn sich der Charakter in einer Arkologie aufhält oder sich (nach Maßgabe des Spielleiters) einer Situation aussetzt, die die oben beschriebenen Symptome auslösen kann, muss ihm eine Selbstbeherrschungs-Probe (3) gelingen, sonst erleidet er einen Würfelpoolmalus von -3 auf alle Aktionen, bis er sich dieser Situation entzieht. Misslingt die Probe, verbleibt der Charakter aber weiter in dieser Situation, so muss er eine weitere Selbstbeherrschungs-Probe (2) ablegen. Misslingt auch diese, wird der Charakter entweder sich selbst, zufällige Objekte in seiner Umgebung oder andere Personen angreifen.

Beide Proben können mehrfach wiederholt werden, sofern der Charakter dieser Situation für eine längere Zeit oder ähnlichen Situationen mehrmals innerhalb kurzer Intervalle ausgesetzt wird.

## VOLKSSIN

### BONUS: 3 ODER 10 KARMA

**Normale VolksSIN:** Für 3 Karma erhält der Charakter eine normale VolksSIN. Eine VolksSIN ist eine vollwertige staatliche SIN, wie sie im Nachteil SIN-Mensch (SR5, S. 93) beschrieben ist. Ihre Gültigkeit erstreckt sich jedoch nur auf die Freistadt Berlin; sie wird von anderen Staaten (außer der ADL) nicht anerkannt. Deshalb ermöglicht sie auch nicht dieselben Vorteile wie eine in der NEEC ausgestellte SIN, wie zum Beispiel die einfache Benutzung der Eurorouten oder die Teilnahme an lokalen Wahlen. Wie bei einer normalen SIN werden auch bei einer VolksSIN biometrische Daten gespeichert und unter den Behörden (und Konzernen) rege getauscht. Auch die Hürden für einen Austausch mit der ADL sind geringer als bei einem Austausch zweier normaler Staaten. Außerdem verkauft die BERVAG die Daten der VolksSIN für Werbezwecke an Konzerne. Dafür zahlen Besitzer einer VolksSIN auch nur 10 % ihres Bruttoeinkommens als Steuern, und sie erhalten ein kostenloses VolksKOMM (Datenpfade, S. 69).

**Kriminelle VolksSIN:** Für 10 Karma erhält der Charakter eine kriminelle VolksSIN. Eine kriminelle VolksSIN ist eine kriminelle SIN, wie sie im Nachteil SIN-Mensch (SR5, S. 93) beschrieben ist. Ihre Gültigkeit erstreckt sich jedoch nur auf die Freistadt Berlin. Im Gegensatz zur normalen VolksSIN nehmen andere Staaten und Konzerne den Hinweis, dass es sich bei dem Charakter um einen Verbrecher handelt, durchaus ernst und werden ihn dementsprechend behandeln, auch wenn sie (abgesehen von der ADL) den rechtlichen Status der SIN dadurch nicht unbedingt anerkennen. Ansonsten erhalten Charaktere mit ei-

## VOLKSSIN UND DAS LEBENSMODUL-SYSTEM

In vielen der Lebensmodule in diesem Buch und in **Schattenläufer** ist der Nachteil SIN-Mensch enthalten. In Bezug auf Berlin ist es so, dass die normalen Bürger üblicherweise eine SIN von einem Konzern oder einem Staat haben (in der Regel die ADL, aber auch von anderen Staaten), während die VolksSIN an zuvor SINlose und Anarchisten ausgegeben wird. Wenn Sie bei der Erschaffung Ihres Charakters über das Lebensmodulsystem einen SINlosen oder anarchistischen Charakter erschaffen, der über eines der Module eine Staatliche SIN (SIN-Mensch für 5 Karma) erhält, können Sie diese gegen eine VolksSIN eintauschen, sofern Ihr Charakter diese SIN in Berlin erhält. Sie müssen jedoch die Differenz von 2 Karma von Ihrem restlichen Karma zahlen.

ner kriminellen VolksSIN dieselben zusätzlichen Vor- und Nachteile wie die Besitzer einer normalen VolksSIN.

Dieser Nachteil ist nicht mit dem Nachteil SIN-Mensch kombinierbar.

## NEUE LEBENSMODULE

Diese zusätzlichen Lebensmodule können für die Charaktererschaffung gemäß den Regeln des Lebensmodulsystems (*Schattenläufer*, ab S. 149) verwendet werden. Beachten Sie bei Vor- und Nachteilen innerhalb der Module die zusätzlichen Anmerkungen im Kapitel *Restliches Karma ausgeben* (*Schattenläufer*, S. 168).

## ENTWICKLUNGSAJAHRE

Jedes dieser Module kostet 40 Karma. Näheres zu den Entwicklungsjahren finden Sie in *Schattenläufer*, Seite 153.

## ANARCHISTENGÖRE

Du bist nicht einfach nur auf der Straße aufgewachsen, sondern wortwörtlich in der Anarchie. Es gibt zwar in jeder Großstadt Problembezirke, aber eine anarchistische Stadt wie Berlin besteht quasi aus nichts anderem. Da es nicht mal ein Minimum an staatlicher Versorgung oder Autorität gibt, sondern mehr noch als in irgendwelchen Barrens das Gesetz des Stärkeren herrscht, ist dieses Leben nur mit dem Aufwachsen in einer Krisenzone wie dem Balkan, Chicago oder GeMiTo zu vergleichen. Das Leben ist hart, aber nicht so traumatisierend wie das Aufwachsen auf den Straßen „normaler“ Großstädte, da es der Normalzustand ist.



Dieses Lebensmodul ist für Charaktere mit der Nationalität Berlin und der Bevölkerungsgruppe Anarchist (*Schattenläufer*, S. 152) vorgesehen, kann aber auch für Charaktere verwendet werden, die in vergleichbaren Umständen aufwachsen. Es kann nicht mit den folgenden Modulen kombiniert werden: Konzernausbildung, Militärschule, Privatschule, Privatunterricht sowie allen in *Schattenläufer* beschriebenen Modulen aus Weiterführende Bildung.

## ANARCHISTENGÖRE

<b>Attribute</b>	Konstitution +1, Reaktion +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Ungebildet (8), Vorurteile (Konzernbürger, Offen) (7), Zähigkeit (9)
<b>Fertigkeiten</b>	Laufen +1, Schleichen +1, Survival +1, Waffenloser Kampf +1, Wahrnehmung +1, Straßenwissen: Anarchie +1, Straßenwissen: [Anarchistische Stadt] +3

## LEBEN AN DER KÜSTE

Ähnlich wie die Kinder, die auf Bauernhöfen oder Farmen groß geworden sind, werden Kinder, die an den Küsten wohnen, schnell mit dem Ernst des Lebens konfrontiert. Egal, ob es irgendwelche Aussteigerkommunen oder die wenigen verbliebenen noch bewohnten Fischerdörfer und -kleinstädte waren, in denen der Charakter aufwuchs, sie prägten schon früh sein Leben. Vieles dreht sich um die Seefahrt, den Fischfang und in gewissen Teilen auch um die Landwirtschaft. Auch hier hat die moderne Technik Einzug gehalten. Kleine Fischkuttermotoren sind selten geworden und durch riesige Fischfangfabriken und Drohnen ersetzt worden, weshalb deine Eltern versucht haben, dich auf diese Welt vorzubereiten.

## LEBEN AN DER KÜSTE

<b>Attribute</b>	Konstitution +1, Stärke +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Ungebildet (8), Zähigkeit (9)
<b>Fertigkeiten</b>	Natur-Fertigkeitsgruppe +1; Schiffe +1, Schwimmen +1, Berufswissen: Fischerei 4

## LEBEN AN DER TOXISCHEN SEE

Anders als normale Küstenbewohner sind Charaktere, die zum Beispiel an der verseuchten Nordsee aufgewachsen sind, weniger mit der Seefahrt als mit dem nackten Überleben beschäftigt. Sie haben als Schrott- und Treibgutsammler ein mageres Auskommen. Da du unter ihnen aufgewachsen bist, hast du ein Auge fürs Detail bekom-

men, um auch unter den dicksten Schlammmassen die wertvollen Dinge zu entdecken. Das Wühlen im Schlamm und das Leben an der verseuchten See haben jedoch auch ihren Tribut gefordert und deine Gesundheit für immer geschädigt.

Dieses Lebensmodul kann nicht mit dem Modul Privatschule kombiniert werden.

## LEBEN AN DER TOXISCHEN SEE

<b>Attribute</b>	Konstitution +1, Intuition +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Aufmerksamkeit (5), Ungebildet (8), Verseucht (15), Zähigkeit (9)
<b>Fertigkeiten</b>	Nahkampf-Fertigkeitsgruppe +1; Wahrnehmung +2, Survival +2, Straßenwissen: Toxische Critter +2, Straßenwissen: Toxische Geister +2

## MIGRATIONS Hintergrund

Egal, ob deine Eltern nun Kriegsflüchtlinge waren oder in der Hoffnung auf ein besseres Leben ihre Heimat verlassen, sie leben nun hier, und du gehörst zur nächsten Generation. Dies hatte zur Folge, dass du mit beiden Kulturen aufgewachsen bist. Du hast allerdings schnell gemerkt, dass du nicht wirklich dazugehörst. Du verstehst dich zwar mit Kindern, die aus ähnlichen Umständen kommen wie du, aber die einheimischen Kinder (und natürlich die Erwachsenen) beobachten dich immer mit einem wachsamen Auge oder meiden dich gar völlig. Im späteren Leben merkst du wiederum, dass dich die Menschen aus der Heimat deiner Eltern auch nicht wirklich akzeptieren. Letztendlich bleibst du jemand zwischen den Welten mit dem steten Drang, irgendwo dazuzugehören.

## MIGRATIONS Hintergrund

<b>Attribute</b>	Konstitution +1, Willenskraft +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Getrieben (2), Zweisprachig (5)
<b>Fertigkeiten</b>	Gebräuche +1, Laufen +1, Waffenloser Kampf +1, Wahrnehmung +1, Straßenwissen: [Stadt] +2

## RELIGIÖSE ERZIEHUNG

Du bist in einer streng religiösen Familie aufgewachsen, die dich nach den Werten ihrer Religion erzogen hat. Du hattest nur Kontakt zu Kindern und Erwachsenen, die derselben Religion angehörten, und wurdest auch nur in entsprechende Kindergärten und Grundschulen geschickt - oder gleich zu Hause unterrichtet, wenn es kei-





ne entsprechende staatliche oder private Einrichtung in deinem Umfeld gab. Dieses Leben war hart und entbehrensreich, doch dein Glaube hat dir in dieser Zeit immer beigestanden.

Der Charakter wird basierend auf einer Religion erzogen. Der Spieler muss sich für eine entscheiden, die anschließend die *spezifische Religion* und die *religiöse Sprache* (die Sprache der heiligen Schriften der Religion) bestimmt. So würde eine christliche Erziehung den Charakter Latein, eine islamische Arabisch, eine jüdische Hebräisch, eine christlich-orthodoxe Griechisch, Russisch oder auch Latein lehren, während einige heidnische oder neo-pagane Religionen Keltisch, Germanisch, Alt-Nordisch oder ähnliche Sprachen lehren würden. Bitte beachten Sie, dass eine altertümliche, nicht mehr aktiv gesprochene Sprache in eine Akademische Wissensfertigkeit umgewandelt wird. Die religiöse Sprache und spezifische Religion müssen für alle ähnlichen Lebensmodule dieselben sein.

### RELIGIÖSE ERZIEHUNG

<b>Attribute</b>	Willenskraft +2
<b>Vor- und Nachteile</b>	Vorurteile (Angehörige anderer Religionen, Voreingenommen) (5)
<b>Fertigkeiten</b>	Handwerk +2, Wahrnehmung +1, Akademisches Wissen [spez. Religion] +2, Berufswissen: [Gebete/Meditation] +1, Sprache [Religiös] +1

## TEENAGERJAHRE

Jedes dieser Module kostet 50 Karma. Näheres zu den Teenagerjahren finden Sie in *Schattenläufer*, Seite 155.

## ANARCHOTEENAGER

### ANARCHOTEENAGER

<b>Attribute</b>	Konstitution +1, Reaktion +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Ungehobelt (14), Vorurteile (Polizisten, Offen) (7)
<b>Fertigkeiten</b>	Akrobatik +1, Bodenfahrzeuge +1, Erste Hilfe +1, Industriemechanik +1, Knüppel +1, Survival +1 (zusätzlich Spezialisierung Stadt), Verhandlung +1, Waffenloser Kampf +2, Akademisches Wissen: Anarchie +1, Berufswissen: Landwirtschaft +1 (zusätzlich Spezialisierung Urbane Landwirtschaft), Berufswissen: Politik +2, Straßenwissen: [Anarchistische Stadt] +1

Der Charakter ist nicht einfach nur ein Straßenkind, sondern ein rebellischer Teenager an einem Ort, an dem er ungestraft ein rebellischer Teenager sein darf. Egal, ob er seine Eltern verloren hat, von zu Hause abgehauen ist oder nicht, er hat nur wenig Zeit mit ihnen verbracht. Er war draußen auf den Straßen, hat randaliert, sich mit rivalisierenden Gangs geprügelt und bei jeder sich bietenden Gelegenheit Dampf abgelassen. Je älter er allerdings wurde, desto mehr hat er sich für Politik interessiert und sich auch mehr in das anarchistische Projekt eingebracht.

Dieses Lebensmodul kann nicht mit den in *Schattenläufer* unter *Weiterführende Bildung* beschriebenen Modulen kombiniert werden.

## LEBEN AN DER KÜSTE

Je älter der Charakter wird, desto öfter wird er aufs Meer mitgenommen. Er bekommt einige Kenntnisse über das Segeln und natürlich über das Steuern moderner Schiffe vermittelt, muss aber natürlich auch immer mehr bei der Arbeit mit anpacken. Entweder arbeitet er direkt auf dem Fischkutter, einem der großen Fischtrawler der Konzerne als Ausnehmer oder an Land in einer der Fischkonserven-Fabriken.

### LEBEN AN DER KÜSTE

<b>Attribute</b>	Konstitution +1, Stärke +1
<b>Fertigkeiten</b>	Klingenwaffen +1, Schiffe +2, Schwimmen +2, Seefahrtmechanik +2, Berufswissen: Fischerei 2, Hobbywissen: [beliebig] +1

## LEBEN AN DER TOXISCHEN SEE

Je älter ein Bewohner der verseuchten Küste wird, desto mehr muss er mit anpacken. Es reicht nicht mehr, einfach nur Schrott und Treibgut zu sammeln. Um das nötige Geld zum Überleben zu bekommen, muss der Charakter auch

### LEBEN AN DER TOXISCHEN SEE

<b>Attribute</b>	Willenskraft +1, Intuition +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Verseucht (15)
<b>Fertigkeiten</b>	Mechanik-Fertigkeitsgruppe +1, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe +1; Erste Hilfe +1, Hardware +1, Pistolen +1, Survival +1, Wahrnehmung +1, Straßenwissen: Ökologische Gruppen 2, Straßenwissen: Schifffahrtskonzerne +2, Straßenwissen: Schmuggelrouten +2, Straßenwissen: Toxische Critter +1, Straßenwissen: Toxische Geister +1







Dinge reparieren können - was mit kleinen Kinderfingern ein wenig besser geht. Außerdem kommt er immer mehr in Kontakt mit verschiedenen ökologischen Gruppen, die zu helfen versuchen, und natürlich mit Schmugglern, an die er die gefundenen Sachen verkauft.

## RELIGIONSSCHULE

Der Charakter war auf einer speziellen privaten Religionschule, einem Internat oder auch einem neo-paganen Lehrzirkel. Der Lehrplan (wenn es denn einen gab) war maßgeblich durch die Religion bestimmt. Der Charakter lernte weniger über Computer oder Naturwissenschaft-

ten, erhielt aber dafür einen tieferen Einblick in seine Religion und einen kleinen Einblick in ihre Vorstellung von Magie. Bitte beachten Sie den Hinweis zur spezifischen Religion und zur religiösen Sprache im Lebensmodul *Religiöse Erziehung* (S. 149).

## WEITERFÜHRENDE BILDUNG

Die Kosten der Module stehen in den Klammern. Alle hier vorgestellten Module dauern 4 Jahre. Näheres zu Weiterführender Bildung finden Sie in *Schattenläufer*, Seite 157.

## RELIGIÖSE STUDIEN (80)

Dein Glauben hat dein Leben so sehr bestimmt, dass du dein Wissen in deine Religion noch weiter vertiefen willst. Dies kann verschiedene Ausprägung haben. Während ein normales Theologiestudium bereits von den Metahumanwissenschaften der jeweiligen Universitätsmodule bereits abgedeckt wird, soll dieses Modul eher Dinge wie eine Priesterausbildung, das Studium in einem Kloster, den Besuch einer (privaten) religiösen Akademie oder Universität oder auch die Ausbildung in einem Druidentzirkel oder einem Hexencoven darstellen. Bitte beachten Sie den Hinweis zur spezifischen Religion und zur

### RELIGIONSSCHULE

<b>Attribute</b>	Willenskraft +1, Intuition +1
<b>Fertigkeiten</b>	Athletik-Fertigkeitsgruppe +1; Arkana +1, Handwerk +1, Überreden +2, Akademisches Wissen: [zwei beliebige] +1, Akademisches Wissen: [spez. Religion] +2, Berufswissen: [Gebete/Meditation] +1, Sprache [Religiös] +2





religiösen Sprache im Lebensmodul *Religiöse Erziehung* (S. 149).

## RELIGIÖSE STUDIEN

**Attribute** Logik +1, Intuition +1, Charisma +1

### Art des Studiums

*Priesterausbildung o.ä.* Einschüchtern +1, Verhandlung +2, Überreden, 2, Akademisches Wissen: Magietheorie +1, Akademisches Wissen: [spez. Religion] +3, Akademisches Wissen: [zwei verschiedene aus Philosophie/Religion] +2, Berufswissen: [Gebete/Meditation] +3, Sprache [Religiös] +2, Sprache [beliebig] +3

*Klosteraufenthalt o.ä.* Arkana +1, Erste Hilfe +3, Medizin +2, Unterricht +2, Akademisches Wissen: Magietheorie +1, Akademisches Wissen: [spez. Religion] +3, Berufswissen: [Gebete/Meditation] +3, Sprache [Religiös] +2

*Religiöse Hochschule o.ä.* Arkana +2, Verhandlung +1, Überreden +1, Akademisches Wissen: Magietheorie +2, Akademisches Wissen: [zwei verschiedene aus Philosophie/Religion] +3, Akademisches Wissen: [spez. Religion] +3, Berufswissen: [Gebete/Meditation] +3, Sprache [Religiös] +2

*Neo-pagane Ausbildung o.ä.* Arkana +3, Erste Hilfe +2, Medizin +1, Wahrnehmung +1, Akademisches Wissen: Magietheorie +1, Akademisches Wissen: [spez. Religion] +3, Berufswissen: [Gebete/Meditation] +3, Sprache [Religiös] +2

oder Maschinenbauen oder die Ausbildung eines *Mechanikers* für die verschiedenen Fahrzeugarten.

## HANDWERKERLEHRE

**Attribute** Logik +1, Intuition +1

### Berufsweg

*Kreativ* Fälschen +1, Handwerk +2 (zusätzlich Spezialisierung [Beruf]), Berufswissen: [Beruf] +4

*Praktisch* Erste Hilfe +1, Handwerk +2 (zusätzlich Spezialisierung [Beruf]), Berufswissen: [Beruf] +4

*Industriell* Hardware +1, Industriemechanik +2 (zusätzlich Spezialisierung [Beruf]), Berufswissen: [Beruf] +4

*Mechanik* Computer +1, Fahrzeug-, Luftfahrt- oder Seefahrtmechanik +3, Berufswissen: [Beruf] +4

## HANDWERKERLEHRE (SS)

Trotz der Dominanz der Konzerne in der Arbeitswelt gibt es sie noch - die klassischen Handwerker. Ob nun der mehr oder minder gut laufende Familienbetrieb, der selbständige Handwerker, eines der letzten verbliebenen mittelständischen Unternehmen oder auch die Konzerne selbst, sie alle sind auf Fachkräfte angewiesen, sodass auch weiterhin in guter deutscher Tradition Lehrlinge ausgebildet werden. Natürlich werden die Lehrlinge schon in der Lehre von ihren Chefs ausgebeutet, es gibt kaum staatliche Unterstützung, und sie verdienen nur ein Bruchteil dessen, was ein Universitätsabsolvent verdient.

Dieses Modul entspricht einer Ausbildung in einem Betrieb bei einem Meister, nach deren Absolvierung man Geselle ist. Es umfasst *kreatives* Handwerk wie Schreiner oder Kochen, *praktisches* Handwerk wie Fliesenlegen oder Klempnern, *industrielles* Handwerk wie Schweißen

## DAS WAHRE LEBEN

Jedes dieser Module kostet 100 Karma. Näheres zum Wahren Leben finden Sie in *Schattenläufer*, Seite 161.

## AUSSTEIGER

Vielleicht war es ein traumatisches Ereignis, vielleicht hatte der Charakter auch einfach nur genug von der modernen Welt, oder er lebte von vornherein außerhalb der Städte. Aussteigerkommunen üben auf einige Leute eine Faszination aus, da sie einen Gegenentwurf zur modernen, von Konzernen und der Matrix dominierten Welt bieten. Ihre Bewohner müssen sich selbst versorgen, defekte Geräte selbst reparieren und in der mehr oder minder wilden Natur überleben.

## AUSSTEIGER

**Attribute** Konstitution +1, Stärke +1, Intuition +1

**Vor- und Nachteile** Geborener Schrauber (8), Programmiermiete (10)

**Fertigkeiten** Athletik-Fertigkeitsgruppe +1, Mechanik-Fertigkeitsgruppe 1, Natur-Fertigkeitsgruppe +1; Bodenfahrzeuge +1, Gewehre +1, Hardware +1, Laufen +1, Berufswissen: Jagen +2, Berufswissen: Landwirtschaft +2, Straßenwissen: Aussteigerkommunen in [Land] +3, Straßenwissen: Critter +2, Straßenwissen: Ländliche Verstecke +3



## AUTODUELLIST

Schnelle Autos, quietschende Reifen und dröhnende Motoren waren schon immer das, was das Herz des Charakters schneller schlagen ließ. Er wollte aber nicht einfach nur Rennen fahren. Entweder ist der Charakter schon vorher auf der schiefen Bahn gelandet, oder der Nervenkitzel hat ihn erst später dazu verleitet. Jedenfalls verbringt er einen Großteil seiner (freien) Zeit damit, sich mit getunten und bewaffneten Autos illegale Straßenrennen auf den Bundesstraßen in der Nähe der großen Plexe zu liefern.

### AUTODUELLIST

<b>Attribute</b>	Geschicklichkeit +1, Reaktion +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Das Neueste und Beste (5), Kriminelle SIN (10), Raser (3)
<b>Fertigkeiten</b>	Bodenfahrzeuge +3, Einschüchtern +2, Fahrzeugmechanik +2, Geschütze +2, Pistolen +1, Schnellfeuerwaffen +1, Waffenloser Kampf +2, Straßenwissen: Autoduellenszene +3, Straßenwissen: Bundesstraßen +3, Straßenwissen: Illegale Rennstrecken +2, Straßenwissen: Polizeiprozeduren +2

## HANDWERKSMEISTER

Warum nur Geselle sein, wenn man auch sein eigener Herr sein kann? Das dachte sich auch der Charakter und setzte seine Ausbildung fort, bis er endlich seinen Meisterbrief hatte. Dieses Modul dient quasi als Äquivalent zum Graduiertenstudium, allerdings ausschließlich für Handwerker. Es kann nur gewählt werden, wenn der Charakter zuvor im Abschnitt Weiterführende Bildung das Modul Handwerkerlehre ausgewählt hat, und der hier gewählte Beruf muss mit dem zuvor gewählten übereinstimmen.

### HANDWERKSMEISTER

<b>Attribute</b>	Konstitution +1, Logik +1, Intuition +1
<b>Allgemein</b>	Unterricht +2, Verhandlung +2
<b>Berufsweg</b>	
<i>Kreativ, praktisch, industriell</i>	[Handwerkliche Fertigkeit] +4, [Nebenfertigkeit] +2, Berufswissen: [Beruf] +2, Berufswissen: [beliebig] +2
<i>Mechaniker</i>	[Mechanische Fertigkeit] +3 (zusätzlich Spezialisierung [beliebig]), [Nebenfertigkeit] +2, Berufswissen: [Beruf] +2, Berufswissen: [beliebig] +2

## DEMEKO- INVESTIGATIVJOURNALIST

Egal, ob festangestellt oder doch als freier Mitarbeiter, die DeMeKo beschäftigt eine wahre Horde von Investigativjournalisten. Angetrieben von dem Drang, die Wahrheit zu finden, begeben sie sich auf die Suche nach der nächsten großen Story. Dafür wagen sie sich auch oft in gefährliche Situationen und machen sich Feinde. Dennoch hält sie nichts davon ab, ihr Ziel zu erreichen, auch wenn sie dafür vielleicht auch zu eher kreativen Mitteln der Informationsbeschaffung greifen müssen.

### DEMEKO-JOURNALIST

<b>Attribute</b>	Logik +1, Intuition +1, Charisma +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Getrieben (2), SIN-Mensch (5)
<b>Fertigkeiten</b>	Elektronik-Fertigkeitsgruppe +2; Einschüchtern +1, Gebräuche +1, Hacking +1, Schlosser +1, Überreden +2, Verhandlung +2, Berufswissen: Investigativjournalismus +5, Berufswissen: Journalismus +3, Berufswissen: Lokalpolitik [Stadt] +3

## MC-MITGLIED

Ein MC entspricht nicht ganz einem der großen Verbrechersyndikate wie der Mafia oder den Yakuza, allerdings steht er deutlich über den einfachen Gangs und Banden, die die Straßen der Metroplexe unsicher machen. Der Charakter hat es geschafft, in einem dieser MCs als Member aufzusteigen und ein richtig harter Kerl zu werden – was Vor-, aber sicherlich auch einige Nachteile mit sich bringt.

Wenn Sie dieses Lebensmodul wählen, müssen Sie sich für einen der großen MCs entscheiden. Eine entsprechende Übersicht finden Sie in *Datapul: ADL*, Seite 39.

### MC-MITGLIED

<b>Attribute</b>	Konstitution +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Kriminelle SIN (10), Mafiasoldat (5)
<b>Fertigkeiten</b>	Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe +2, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe +2; Bodenfahrzeuge +3 (zusätzlich Spezialisierung Motorräder), Einschüchtern +3, Fahrzeugmechanik +2, Straßenwissen: Autobahnen +2, Straßenwissen: [MC] +4, Straßenwissen: [Stadt] +3





## NORDSEEPIRAT

Einen Nordseepiraten mit denen von der Elfenbeinküste oder Südostasien zu vergleichen, ist vielleicht ein wenig übertrieben. Viele der sogenannten Piraten sind eher Schmuggler, die (illegale) Waren oder Menschen über den Seeweg in die ADL bringen. Auch, was das Kapern von Fracht angeht, setzen viele eher auf das Einsammeln von Treibgut und das Ausplündern von havarierten Schiffen – was viel ungefährlicher ist. Dennoch kommt es vor, dass eine übermütige Piratencrew ein Fracht- oder Passagierschiff überfällt, was aber oft entsprechende Gegenmaßnahmen der Konzerne nach sich zieht.

### NORDSEEPIRAT

<b>Attribute</b>	Konstitution +1, Reaktion +1, Stärke +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Kriminelle SIN (10), Verfolger (4)
<b>Fertigkeiten</b>	Nahkampf-Fertigkeitsgruppe +3; Pistolen +2, Geschütze +1, Gewehre +1, Schiffe +2, Schnellfeuerwaffen +2, Seefahrtmechanik +2, Berufswissen: [Schiffsmodelle] +3, Straßenwissen: Schmuggler Routen +3

## ORDENSMITGLIED DER DKK

Der Charakter hat sich in den Dienst der Deutsch-Katholischen Kirche begeben und es geschafft, in einen der großen Orden aufgenommen zu werden. Die DKK hat jedoch strikte Aufnahmebedingungen – so werden Frauen nur in bestimmte Orden aufgenommen und Metamenschen erst seit Kurzem und nur in sehr seltenen Fällen (wobei diese Entscheidung auf der Kippe steht). Zudem – man glaubt es kaum – halten sich viele der Orden streng an christliche Werte, was vor allem den Gewaltverzicht mit einschließt. Viele der Orden nehmen nur Magier auf und auch nur solche, die der Tradition der christlichen Theurgie (*Straßengrimoire*, S. 44) folgen. Die verschiedenen Orden sind:

- **Barmherzige Schwestern:** Der einzige weibliche theurgische Orden der DKK. Die Schwestern sind ein durchweg pazifistischer Heilorden und bilden den Großteil der Krankenschwestern und weiblichen Ärzte in den westphälischen Krankenhäusern sowie der Vielzahl der verschiedenen DKK-Hilfswerke und -Kliniken in der ganzen ADL.
- **Orden der Stimme des Herrn:** Dieser Orden umfasst alle männlichen Theurgen, die sich der Verbreitung des deutsch-katholischen Glaubens verschrieben haben. Sie bereisen die ganze Welt und versuchen, die Ungläubigen zu bekehren. Sie stellen aber auch Lehrer für deutsch-katholische Schulen in der ADL und darüber hinaus. Sie gelten als zurückhaltend bei der Magieanwendung.
- **Orden des Heiligen Benedikt:** Ein mundaner, pazifistischer, männlicher Heilorden, der die Ärzteschaft in

## ORDENSMITGLIED DER DKK

<b>Attribute</b>	Charisma +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	SIN-Mensch (5)
<b>Orden</b>	
<b>Barmherzige Schwestern (nur weibliche Theurgen)</b>	Willenskraft +1; Pazifist (15); Askennen +1, Erste Hilfe +5, Medizin +3, Spruchzauberei +3 (zusätzlich Spezialisierung Heilzauber), Berufswissen: DKK +4
<b>Orden der Stimme des Herrn (nur männliche Theurgen)</b>	Charisma +1; Pazifist (10); Einschüchtern +1, Spruchzauberei +2 (zusätzlich Spezialisierung Manipulationszauber), Überreden +3, Unterricht +2, Verhandlung +2, Berufswissen: DKK +4, Sprache [beliebig] +3
<b>Orden des Heiligen Benedikt (nur männliche Charaktere)</b>	Logik +1; Pazifist (15); Biotechnologie +2, Computer +2, Erste Hilfe +3, Hardware +2, Kybernetik +2, Medizin +5, Akademisches Wissen: [beliebig] +3, Berufswissen: DKK +4
<b>Orden des Heiligen Georg (nur männliche Theurgen)</b>	Willenskraft +1; Deus Vult! (4), Vorurteile (Frauen, Voreingenommen) (5), Vorurteile (Metamenschen, Offen) (7); Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe +2; Antimagie +3, Askennen +3, Astralkampf +2, Spruchzauberei +3 (zusätzlich Spezialisierung Kampfzauber), Verbannen +2, Berufswissen: DKK +4
<b>Orden des Flammenden Schwertes (nur männliche Theurgen)</b>	Willenskraft +1; Deus Vult! (4), Flagellant (2), Kampfsüchtig (7), Vorurteile (Frauen, Voreingenommen) (5), Vorurteile (Metamenschen, Offen) (7); Athletik-Fertigkeitsgruppe +1, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe +2, Astralkampf +2, Klingenwaffen +3, Spruchzauberei +3 (zusätzlich Spezialisierung Kampfzauber), Akademisches Wissen: Christliche Artefakte +3, Berufswissen: Christliche Kirchen +3, Berufswissen: DKK +4
<b>Orden von Laodicea: Austreiber (nur Technomancer)</b>	Resonanz +1; Deus Vult! (4), Vorurteile (KIs, Offen) (5); Tasken-Fertigkeitsgruppe +2; Matrixkampf +3, Software +2, Akademisches Wissen: KIs +3, Berufswissen: DKK +4
<b>Orden von Laodicea: Wanderprediger (nur Technomancer)</b>	Resonanz +1; Pazifist (10); Tasken-Fertigkeitsgruppe +3; Software +2, Überreden +3, Verhandlung +1, Berufswissen: DKK +4, Sprache [beliebig] +3
<b>Schwesternschaft der Heilenden Mutter (nur weibliche Charaktere)</b>	Logik +1; Pazifist (10); Erste Hilfe +4, Medizin +3, Überreden +2, Unterricht +2, Berufswissen: DKK +4

den von der DKK betriebenen Krankenhäusern stellt. Sie sind gut ausgebildet und werden deshalb auch oft als Technologieberater herangezogen. In ihren Klöstern untersuchen sie die neueste Technologie, um zu beurteilen, ob sie dem Willen Gottes widerspricht. Zudem ziehen sie mit anderen Orden als Ärzte in die Welt hinaus, um zu heilen – man sollte sich mit ihnen nur nicht über Dinge wie Verhütung oder Abtreibung unterhalten.



- **Orden des Heiligen Georg:** Ein Kampfmagier-Orden. Sie stellen den Großteil der Kampfmagier der Bischofsgarde, werden aber auch gerne als Undercoveragenten und Spitzel eingesetzt. Sie gelten als sehr konservativ und versuchen, viele der progressiven Reformen der letzten Jahre wieder rückgängig zu machen.
- **Orden des Flammenden Schwertes:** Ein weiterer Kampfmagier-Orden. Die Flammenden Schwerte kommen immer dann zum Einsatz, wenn kein diskretes Vorgehen nötig ist. Sie dienen zudem oft als Leibwächter von DKK-Missionaren und Hilfspersonal im Ausland und werden auch oft auf Missionen geschickt, um christliche Artefakte und Kunstschatze aus Krisenregionen (wie zuletzt Bogotá) zu bergen und christliche Kirchen zu schützen. Sie gelten als weniger fromm und sind als Söldner verschrien.
- **Orden von Laodicea:** Dieser Orden wurde mit dem Aufkommen der Emergenz gegründet und nimmt Technomancer mit offenen Armen in den Schoß der Kirche auf. Der Orden selbst unterteilt sich noch einmal in die Austreiber und die Wanderprediger. Erstere dienen der DKK im Kampf gegen KIs, während letztere als Missionare die Botschaft der DKK insbesondere bei anderen Technomancern verbreiten.
- **Schwesternschaft der Heilenden Mutter:** Der zweite rein weibliche Orden der DKK. Dieser mundane Nonnenorden stellt Krankenschwestern, Lehrerinnen und Missionarinnen für die Sache der DKK. Zusammen mit den Orden der Stimme des Herrn, des Heiligen Benedikt und des Flammenden Schwertes reisen sie oft als christliche Ärzte ohne Grenzen in die Dritte Welt, um zu heilen und zu missionieren.

## SPRAWLQUERILLERO

Mach kaputt, was dich kaputt macht! Eine Sprawlguerilla ist eine Gruppe von Aktivisten, die sich rechtlich irgendwo zwischen einem Policlub und einer Terrororganisation befindet. Sie versuchen, gewisse politische Ziele umzusetzen, und schrecken dabei auch vor halblegalen oder illegalen Mitteln - vor allem Gewalt - nicht zurück.

### SPRAWLQUERILLERO

<b>Attribute</b>	Logik +1, Intuition +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Kriminelle SIN (10) oder Kriminelle VolksSIN (10), Vorurteile (Konzernbürger, Radikal) (10)
<b>Fertigkeiten</b>	Feuerwaffen-Fertigungsgruppe +2, Heimlichkeit-Fertigungsgruppe +2; Einschüchtern +1, Fälschen +1, Führung +1, Sprengstoffe +2, Überreden +1, Wahrnehmung +2, Straßenwissen: Polizei-prozeduren +2, Straßenwissen: [Sprawlguerilla] +4, Straßenwissen: [Stadt] +3

Eines der Zentren der Sprawlguerilla ist Berlin, wo es eine Vielzahl von Gruppen gibt. Es gibt jedoch auch in anderen Teilen der ADL solche Gruppen - und teilweise auch darüber hinaus. Sollte sich der Charakter für die Mitgliedschaft in einer solchen entscheiden, wählen Sie bitte die Kriminelle SIN statt der Kriminellen VolksSIN.

## WAHRER ANARCHIST

Der Charakter hat es geschafft, sich allen Versuchen der Konzerne und des Staates zu widersetzen, und ist kein braver Bürger geworden. Durch seine schiere Existenz hält er das anarchistische Projekt am Leben und ist damit eine Bedrohung für die Autoritäten. Dennoch ist er kein Terrorist, sondern ein perfekt an die Stadt angepasster Überlebenskämpfer.

Dieses Lebensmodul kann nur gewählt werden, wenn zuvor die Module Anarchistengöre und Anarchoteenager gewählt wurden, aber keine Module aus dem Bereich Weiterführende Bildung.

### WAHRER ANARCHIST

<b>Attribute</b>	Stärke +1, Willenskraft +1, Intuition +1
<b>Vor- und Nachteile</b>	Vorurteile (Konzernbürger, Radikal) (10), Vorurteile (Polizisten, Radikal) (10)
<b>Fertigkeiten</b>	Einschüchtern +1, Entfesseln +1, Erste Hilfe +1, Industriemechanik +1, Knüppel +1, Pistolen +1, Survival +1, Überreden +1, Verhandlung +2, Waffenloser Kampf +1, Akademisches Wissen: Anarchie +1, Berufswissen: Landwirtschaft +1, Berufswissen: Politik +1, Straßenwissen: Anarchistische Kneipen +3, Straßenwissen: [Anarchistische Stadt] +1, Straßenwissen: Lokale Gangs +2, Straßenwissen: Lokale Policlubs +2, Straßenwissen: Lokale Sprawlguerilla +2, Straßenwissen: Lokale Syndikate +2





# TABELLEN

## FEUERWAFFEN

HOLDOUT-PISTOLEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SEITE
Walther Secura Superkomp.	4	7K	-1	HM	–	4(s)	8E	1.000 €	18
SCHWERE PISTOLEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SEITE
Altmayr Black Moon	6	8K	-1	HM	1	6(tr)	4E	1.150 €	19
Glock-Swarovski Adlerauge	6(8)	7K	-1	HM	–	12(s)	11E	890 €	20
HK Urban Fighter	6	7K	-1	HM	1	10(s)	16V	2.400 €	21
Walther Secura II	6(8)	8K	-1	HM/SM	–	18(s)	10E	925 €	22
AUTOMATIKPISTOLEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SEITE
Glock 51	5(6)	7K	–	HM/SM/AM	–	28(s)	10E	450 €	23
Walther P118	5(7)	7K	–	HM/SM/AM	3	24(s)	9E	2.300 €	24
MASCHINENPISTOLEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SEITE
Glock MP Custodes	5	7K	–	HM/SM/AM	1(2)	24(s)	15V	1.500 €	25
HK 223C	4	8K	-1	HM/SM/AM	(1)	30(s) o. 40(s)	9V	850 €	26
HK Urban Enforcer	7(9)	8K	–	HM/SM/AM	1	36(s)	20V	6.200 €	27
Mikrogranatwerfer	4(6)	spez.	spez.	EM	–	4(m)	–	–	–
STURMGEWEHRE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SEITE
Steyr AUG-CSL III-System									
Sturmgewehr	6(7)	10K	-2	HM/SM/AM	1	30(s)	13V	3000 €	29
Karabiner	6(7)	8K	-2	HM/SM/AM	1	36(s)	–	–	29
LMG	6(7)	10K	-2	SM/AM	(2)	50(s)	–	–	29
Scharfschützengewehr	7(8)	10K	-3	HM	(2)	10(s)	–	–	29
HK G12A4	6(8)	9K	-2	HM/SM/AM	3(4)	32(s)	9V	2.850 €	30
Granatwerfer	4(6)	Granate	Granate	EM	–	8(m)	–	–	–
Steyr UCR	6(7)	9K	-2	HM/SM/AM	1	40(s)	10V	1.850 €	31
Unterlauf-Schrotflinte	3(4)	10K	-1	EM	–	4(m)	–	–	–
SCHARF-SCHÜTZENGEWEHRE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SEITE
HK DMR 11D	6/4	11K	-3	HM/SM	(2)	30(s)	10V	8.500 €	32
HK Urban Striker	8(10)	13K	-4	HM	1(3)	10(s)	18V	45.000 €	33
SCHROTFLINTEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SEITE
Altmayr SPX2	4	10K	-1	EM/HM	–	8(m)	4E	475 €	34
Onotari Arms Pressure KS-X	4(5)	10K	-1	HM/SM	(1)	6(s)	12V	1.200 €	35
Modell 75	6	11K	-1	EM	(1)	2(k)	8E	1.200 €	36
Modell 75-III							8E	1.700 €	36
Flintenläufe	6	11K	-1	EM	(1)	2(k)			
Büchsenlauf	6	12K	-2	EM	(1)	1(k)			
STURMKANONEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SEITE
Ruhrmetall SMK 252	6	16K	-5	HM	1(2)	20(s)	22V	50.000 €	37



## FAHRZEUGE

MOTORRÄDER	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS	SEITE
BMW Sleinir	3/5	3	2	8	8	2	2	3	–	14.000 €	43
Shiawase Motors Shuriken	5/2	6	3	5	5	1	2	1	4	32.000 €	44
AUTOS/VANS	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS	SEITE
BMW 550eco Gaia	4/3	4	2	11	8	2	2	4	–	35.000 €	45
EMC Celine	3/2	3	2	14	10	2	2	6	–	45.000 €	46
Eurocar Escape	3/4	3	1	16	12	2	3	8	–	185.000 €	47
Mercedes 250 Classic	4/3	3	2	11	7	2	2	5	–	28.000 €	48
Mercedes Click	4/3	5	3	10	5	1	2	4	–	24.000 €	49
Mercedes Paladin	5/3	4	2	16	14	3	4	8	–	260.000 €	50
Caterpillar Omniwinder	2/2	3	1	20	16	3	3	3	16	235.000 €	52
EMC 2073 Catcher	5/4	5	3	12	8	4	3	4	12E	56.000 €	53
VW Freya	3/3	4	3	14	8	3	2	3	10	38.000 €	54
HOVERCRAFT	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS	SEITE
Nordseewerke Thetis	2/2	3	1	18	10	4	3	50	14	80.000 €	51
LUFTFAHRZEUGE	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS	SEITE
Kamow Ka-226 Sergej	2	3	3	16	6	1	1	6	10	225.000 €	55
Kamow Ka-60 Kasatka	3	4	3	14	6	2	2	6	12	300.000 €	55
Airbus A140	4	5	4	18	12	4	4	8	12	420.000 €	56
Cargolifter Industries CL-180	4	2	2	12	12	4	4	4	12	82.000 €	57

## DROHNEN

MINIDROHNE	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS	SEITE
Jena Robotnik Pilalux	4	2B	1	1(0)	0	2	3	10	5.500 €	58
Jena Robotnik Tegenaria	4	1B	1	1(0)	0	2	3	8	3.000 €	59
KLEINE DROHNEN	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS	SEITE
M-K Hugin	4	2R	1	2(2)	0	2	2	8	1.500 €	60
M-K Libelle	5	2R	1	2(1)	1	3	4	8	4.500 €	61
Ruhrmetall Skarabäus	4/2	4B	2	3(1)	6	3	2	12E	9.500 €	62
Schiebel R. CRU5T Mark II	3	1B/1W	1	2(0)	2	2	4	10	9.500 €	63
MITTLERE DROHNEN	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS	SEITE
Krupp Minion	3	2B	1	4(4)	6	3	3	8	5.000 €	64
M-K Heuschrecke 2	4	3R	2	5(2)	6	3	4	10E	12.000 €	65
Ruhrmetall Murmillo	3	1B	1	5(0)	12	2	1	10E	8.000 €	66
Siemens FWD Screamer	4	1R	2	3(0)	6	3	4	10E	11.000 €	67
GROSSE DROHNEN	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS	SEITE
M-K Jagdhund	5	4B	3	6(0)	10	3	3	12E	30.000 €	68
M-K Jagdschrecke	5	4R	2	6(0)	8	3	3	10E	32.000 €	69
Mitsuhama FED-11	2	1R	1	4(3)	4	2	4	8	32.000 €	70
Ruhrmetall Wolfsspinne 8V2	5	1B	1	8(0)	14	4	4	16V	110.000 €	71
ANTHROPOMORPHE D.	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS	SEITE
Mitsuhama Honson	3	2B	2	5(0)	6	3	3	10E	30.000 €	72





**BODYWARE-SYSTEME ADL**

KOMPLETTPAKET	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Siemens CyberSpine	2,09	10E	72.600 €
Upgrade: <i>Elite Athletic</i>	+0,22	12E	+15.600 €
Upgrade: <i>Celestial Athletic</i>	+0,22	17E	+15.600 €
Upgrade: <i>Elite Warrior</i>	+0,72	14E	+132.000 €
Upgrade: <i>Celestial Warrior</i>	+1,44	22E	+81.600 €
Zeiss Consortium MET-2000 Suites			
<i>Elitepilot</i>	2,23	12E	162.000 €
<i>Fernspäher</i>	1,22	11E	64.200 €
<i>Sturmpionier</i>	1,4	11E	74.100 €
<i>Sturmpionier – Trench Wires</i>	1,69	14E	170.100 €

siehe Seite 81

**KOMMLINKS**

KOMMLINK	GERÄTESTUFE	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberdynamix Special HardCore	2	1	2	5	800 €
MCT Dusseldorf	3	2	3	4	2.500 €
Siemens Rheingold	4	5	4	8	5.000 €

siehe Seite 86

**CYBERDECKS**

DECK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTSANORDNUNG	PROGRAMME	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberdynamix Waterkant	3	7 4 3 2	3	10E	210.000 €
MSI Falke	4	7 6 5 4	4	12E	285.000 €

siehe Seite 87

**NEUE DROGEN**

DROGE	ABHÄNGIGKEITSWERT	ABHÄNGIGKEITS-SCHWELLENWERT	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Shiva (vintage)	11	4	12V	200 €
Shiva II	9	3	6E	150 €

siehe Seite 97



**E'LYZÉE ELIO**

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Anzug Bra's	8	4	8	3.500 €
Kleid Tha'il	6	2	10	4.500 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Soziales Limit +1				
Umhang Bra's	10/+2	12	10	4.000 €
Umhang Tha'il	8/+2	4	8	1.500 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung (Kombination)				

siehe Seite 91

**FRANZINGER FASHION TENOR**

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Frack-Kombination	8	5	8	2.400 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Soziales Limit +1				
Mantel	10/+2	8	8	3.200 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung (Kombination), Soziales Limit +1, Tarnbarkeit -3, Zusätzlicher Schutz (3)				

siehe Seite 92

**RHEINGOLD PRO TEC PLUS**

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Anzug	9	5	8	2.700 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung				
Mantel	10/+3	10	10	3.500 €
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung (Kombination), Holster, Schnellzugriff, Tarnbarkeit -3				

siehe Seite 92

**STATTKRIEG AUFMARSCH 79**

GEGENSTAND	PANZERUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Panzerweste	8	4	4	550 €
Panzerjacke	10	5	4	800 €
Gefütterter Overall	8	8	6	550 €
Helm	+2	2	4	150 €
<b>Merkmale:</b> Soziales Limit -1 auf Soziale Proben (außer bei Stadtkrieg-Fans und Gangern)				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Leuchtend (in den Farben der favorisierten Stadtkrieg-Mannschaft)				

siehe Seite 93







# SHADOWRUN<sup>®</sup>

## DATENUPLAOD

NEU IN DER PRODUKTPALETTE  
VON SHADOWRUN BEI PEGASUS:  
DIE BÜCHER ALS PDF.

ERHÄLTLICH UNTER:  
[WWW.PEGASUSDIGITAL.DE](http://WWW.PEGASUSDIGITAL.DE)

[WWW.SHADOWRUN5.DE](http://WWW.SHADOWRUN5.DE)

**TOPPS**

**CATALYST**  
game labs

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](#)



Pegasus Press



# ALLES HAT SEINEN PREIS

## STATE OF THE ART ADL

Modernste Waffentechnik, uralte Magie, neueste Mode-Trends, Fahrzeugtechnik von Autoduellisten und Erwachte Wildnis – dies alles kann man in der Allianz Deutscher Länder entdecken. Und für einen Runner in diesen Breiten ist es überlebenswichtig zu wissen, wo und wann man all dies findet. Denn es macht einen gravierenden Unterschied, ob man in die Mündung der neusten Altmayr-Pistole schaut oder ihren Abzug am Finger hält. Ob die modifizierten Proteus-Wachcritter Jagd auf einen machen oder man selbst der Jäger ist. Oder ob man beim richtigen Schieber die beste Drohne kauft, anstatt sich von ihr beim nächsten Run erschießen zu lassen.

**State of the Art ADL** ist ein Ausrüstungsbuch für **Shadowrun 5**, das mit einem großen Haufen Spielzeug für Runner daherkommt.

Es bietet neue Waffen, Archetypen, Fahrzeuge, Drohnen, Critter, magische Gruppen und Schutzgeister aus der Allianz Deutscher Länder und beschreibt zudem die wichtigsten Spieler auf den unterschiedlichen Märkten und ihre Schattenseiten – in denen sich die Runner mit all dem neuen Kram eindecken können. Oder von ihm auffressen lassen.

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)  
[www.shadowrun5.de](http://www.shadowrun5.de)



**TOPPS**

**CATALYST**  
game labs

Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und  
Topps Company, Inc. © 2017 Topps Company, Inc.  
Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken  
und/oder eingetragene Marken von  
Topps Company, Inc. in den USA,  
in Deutschland und/oder anderen Staaten.  
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke  
von InMediaRes Productions, LLC.



**Pegasus Press**

Art.-Nr.: 45047P