



SHADOWRUN[®]

SMARAGD IM SCHATTEN



INHALT

RASANTE STADTRUNDFAHRT	4	AUBURN	42	OUTREMER	78
SMARAGDSTADT IM SCHATTEN	8	FEIERLICHKEITEN	42	BAINBRIDGE ISLAND	78
ÜBERBLICK	8	VERBRECHEN	43	Feierlichkeiten	79
DOWNTOWN	12	SHOPPING	43	Die kriminelle Szene	79
FEIERLICHKEITEN	12	UNTERKÜNFTE	45	Shopping	79
DIE KRIMINELLE SZENE	13	DAS GIBT'S NUR HIER	46	Unterkommen	80
SHOPPING	14	DIE GEGENSEITE	47	Das gibt's nur hier	80
UNTERKÜNFTE	15	HILFE GESUCHT	47	Die Gegenseite	80
DAS GIBT'S NUR HIER	15	SNOHOMISH	48	Hilfe gesucht	80
DIE GEGENSEITE	17	FEIERLICHKEITEN	49	VASHON ISLAND	81
HILFE GESUCHT	17	DIE KRIMINELLE SZENE	50	Feierlichkeiten	81
BELLEVUE	18	SHOPPING	52	Die kriminelle Szene	81
FEIERLICHKEITEN	19	UNTERKÜNFTE	53	Shopping	81
DIE KRIMINELLE SZENE	19	DAS GIBT'S NUR HIER	53	Unterkommen	82
SHOPPING	21	DIE GEGENSEITE	54	Das gibt's nur hier	82
UNTERKÜNFTE	22	HILFE GESUCHT	55	Die Gegenseite	83
DAS GIBT'S NUR HIER	22	FORT LEWIS	56	Hilfe gesucht	83
DIE GEGENSEITE	24	FEIERLICHKEITEN	57	FOX ISLAND	83
HILFE GESUCHT	24	DIE KRIMINELLE SZENE	57	Feierlichkeiten	83
TACOMA	25	SHOPPING	59	Die kriminelle Szene	84
FEIERLICHKEITEN	25	UNTERKÜNFTE	59	Shopping	85
DIE KRIMINELLE SZENE	26	DAS GIBT'S NUR HIER	60	Unterkommen	85
SHOPPING	26	DIE GEGENSEITE	60	Das gibt's nur hier	85
UNTERKÜNFTE	28	HILFE GESUCHT	60	Die Gegenseite	86
DAS GIBT'S NUR HIER	28	REDMOND	61	Hilfe gesucht	86
DIE GEGENSEITE	29	FEIERLICHKEITEN	62	MCNEIL ISLAND	86
HILFE GESUCHT	30	DIE KRIMINELLE SZENE	63	Feierlichkeiten	86
EVERETT	31	SHOPPING	64	Die kriminelle Szene	86
FEIERLICHKEITEN	31	UNTERKÜNFTE	64	Shopping	87
DIE KRIMINELLE SZENE	32	DAS GIBT'S NUR HIER	65	Unterkommen	87
SHOPPING	32	DIE GEGENSEITE	66	Das gibt's nur hier	87
UNTERKÜNFTE	33	HILFE GESUCHT	66	Die Gegenseite	87
DAS GIBT'S NUR HIER	34	PUYALLUP	67	Hilfe gesucht	88
DIE GEGENSEITE	35	FEIERLICHKEITEN	67	ANDERSON ISLAND	88
HILFE GESUCHT	35	DIE KRIMINELLE SZENE	68	Feierlichkeiten	88
RENTON	36	SHOPPING	70	Die kriminelle Szene	88
FEIERLICHKEITEN	37	UNTERKÜNFTE	70	Shopping	88
DIE KRIMINELLE SZENE	38	DAS GIBT'S NUR HIER	71	Unterkommen	89
SHOPPING	39	DIE GEGENSEITE	71	Das gibt's nur hier	89
UNTERKÜNFTE	40	HILFE GESUCHT	71	Die Gegenseite	89
DAS GIBT'S NUR HIER	40	COUNCIL ISLAND	72	Hilfe gesucht	89
DIE GEGENSEITE	41	FEIERLICHKEITEN	73	DER SEATTLER UNTERGRUND	90
HILFE GESUCHT	41	DIE KRIMINELLE SZENE	73	FEIERLICHKEITEN	92
		SHOPPING	74	DIE KRIMINELLE SZENE	92
		UNTERKÜNFTE	74	SHOPPING	92
		DAS GIBT'S NUR HIER	74	UNTERKÜNFTE	93
		DIE GEGENSEITE	77	DAS GIBT'S NUR HIER	93
		BAINBRIDGE ISLAND	78	DIE GEGENSEITE	94
				HILFE GESUCHT	95



SEATTLE – IMPRESSUM

Redaktion: Corwin Zahn

Shadowrun-Chefredakteur: Jason m. Hardy

Texte: Jennifer Brozek, Raymond Croteau, Jason M. Hardy, James Meiers, O.C. Presley, Scott Schletz, R.J. Thomas, Malik Toms, Thomas Willoughby, CZ Wright, Russell Zimmerman

Lektorat: Bruce Ford, Mason Hart, Robert Price, Jeremy Weyand

Art Direction: Brent Evans

Cover Art: Mark Molnar

Layout & Design: Matt Heerdt

Illustrationen: Daniel Comerci, Marc Sintes Guardia, Celeste Hansen, David Hovey, Jeff Laubenstein, David Lecossu, Dan Masso, Seth Rutledge, Erich Schreiner, Andreas „AAS“ Schroth, Takashi Tan

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Benjamin Plaga, Nadja Sommerfeld

Zusätzliche Karten: Tobias Grunow

Lektorat & Errata: Benjamin Plaga, Stephanie von Treyer

Layout: Ralf Berszuck



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.



Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press





RASANTE STADTRUNDFAHRT

„Das“, knurrte Sledge zwischen seinen Hauern hervor, während er sich mit einer Hand hinten an Hardpoints mit quietschenden Reifen dahinbretterndem Bulldog festhielt, mit Stiefeln, die kaum Halt auf der Heckstoßstange fanden, der rasierte Kopf regenüberströmt, und umgeben von vorbei sausenenden Kugeln, „ist ein schlechter Plan.“

„Stimmt.“ Gentry schnaufte vor Anstrengung, als er den großen Ork am Zugriff seiner Kampfweste packte und zurück in den Frachtraum zog, sodass sie beide auf dem Hintern landeten, während Hardpoint sich alle Mühe zu geben schien, sämtliche Schlaglöcher in den maroden Straßen Redmonds mitzunehmen.

„Aber er funktioniert!“

Irgendwie jedenfalls.

Ja, sie hatten zum zweiten Mal in der jungen Karriere des Teams eine Anlage von Ares überfallen. Ja, sie hatten Gentrys Headware mit den Dateien vollgepackt, die ihr Johnson brauchte. Ja - und hier hatten zu einem früheren Zeitpunkt Sledges Beschwerden begonnen -, sie hatten es geschafft, ein Ares-Sicherheitsteam dazu zu bringen, sie zu verfolgen. Und ja - weitere Beschwerden -, sie hatten sich auch davon überzeugen können, dass das Sicherheitsteam von einer bestimmten, sehr speziellen Kampfmagierin angeführt wurde.

Insgesamt volle Punkte in jeder Kategorie.

„Ich finde den Plan super“, schlug sich Coydog auf die Seite des Teamführers, während sie über die beiden Männer hinwegstieg, um finster durch die Hintertür des Bulldogs nach draußen zu starren. Sie war eine perfekte Mischung aus elfischer Anmut, artistischer Balance und Verachtung. Kaum hatte sie ihr amerindianisches Gesicht nach draußen gesteckt, da flog ihr schon ein blassgrünes Säuregeschoss entgegen - oh ja, da war die feindliche Magierin, schon kapiert -, aber die Schamanin ließ ein gerissenes Kojotengrinsen aufblitzen und stemmte sich dann mit all ihrer Macht gegen den Zauber, um ihn zu kontern.

Der einschlagende Zauberspruch wurde immer schwächer und verpuffte dann ganz. Coydog wandte sich halb um, um den beiden ihr bestes Hab's-euch-doch-gesagt-Grinsen zuzuwerfen, aber dann machte der Bulldog einen Satz, als Hardpoint in irgendetwas hin-

einkrachte, und um ein Haar wäre nun Coydog fast aus dem Wagen geschleudert worden.

Der Ork und der Mensch versuchten beide, ihr als erster zur Hilfe zu kommen. Gentrys Fähigkeiten hatten durch die Hyperschilddrüse, die er sich vor Kurzem hatte einsetzen lassen, ein ordentliches Upgrade erhalten, worauf er auch bei jeder sich bietenden Gelegenheit hinwies. Aber wenn es um reine Geschwindigkeit ging, konnte er Sledge nicht das Wasser reichen, dessen Cyberarme direkt mit seinem neuen, auf dem Schwarzmarkt erworbenen Move-by-Wire-System verdrahtet waren. Außerdem hatte er dem Hacker auch einiges an Körpermasse voraus. Mühelos wischte er ihn mit einem Arm zur Seite, während der andere Arm nach vorn schnellte, um Coydog an der Hüfte zu packen und wieder ins Innere des Wagens zu ziehen.

Aber dazu kam es nicht. Ein unglaublich und unmenschlich langer Arm überholte sie beide, und eine behandschuhte Hand legte sich sanft um Coydogs Oberarm, stützte sie und zog sie mühelos nach drinnen.

„Danke, Coydog.“ Ms. Myth lächelte, mit ihren weißen Zähnen und ihren weißen Hauern. Sie war von Kopf bis Fuß in ihre urbane Kampfausstattung gekleidet, bewaffnet und gepanzert wie der Rest des Teams, und sogar ihre normalerweise blank polierten Hörner hatte sie mit einer Schicht schnell auftragbarem Mattlack abgetarnt - aber der Tarnanzug, der ihre Zähne am Leuchten hindern konnte, musste erst noch erfunden werden.

„Ich bin sicher, dass schon alles klappen wird.“

Myths gepanzerte, bullige Gestalt nahm den gesamten Türrahmen ein - ihre Schultern waren so breit, dass sie praktisch nicht nach draußen fallen konnte -, und sie hob erst eine Ingram Smartgun, dann noch eine. Sie entleerte ganze Magazine in Richtung Straße - den Schießkünsten der Trollin mangelte es an Expertise, aber nicht an Enthusiasmus. Die Kugeln knatterten in einer langen Salve nach draußen, die ein verfolgendes Auto von Knight Errant qualmend, mit verendendem Motor und zerfetzten Reifen zum Stehen brachte, während die beiden Polizisten drinnen fluchten und irgendetwas in ihre Headware oder die Funkgeräte in ihren Helmen riefen.





בשנת 2017, הוקמה תחנת הרכבות החדשה בירושלים, והיא תהיה תחנת הרכבות הגדולה ביותר בישראל. תחנת הרכבות תהיה ממוקמת במרכז העיר, ותהיה קרובה לתחנת הרכבות החדשה בירושלים. תחנת הרכבות תהיה ממוקמת במרכז העיר, ותהיה קרובה לתחנת הרכבות החדשה בירושלים.

VON RUSSELL ZIMMERMAN

„Hey, 'Point“, sprach Myth in ihr eigenes Kommsystem und duckte sich zurück in den Van, während Gentry nach hinten krabbelte, um die gepanzerte Tür zuzuziehen, damit sie vor der nächsten Beschusssrunde ihrer Verfolger geschützt waren. „Wie sieht's aus?“

„Planmäßig.“ Die abgehackte Sprechweise des Zwergs schlug wieder durch - eingestöpselt war er immer die personalisierte Geschäftsmäßigkeit.

„Johnson hat angerufen. Sie räumen jetzt vor Ort auf. Oh, warte mal kurz.“

Sie wechselten auf die Auffahrt, und die vier hinten zusammengedrängten Runner gerieten ins Taumeln, während der Bulldog beschleunigte, die Kurve nahm und nach oben zog, und das alles gleichzeitig. Das Heck des Fahrzeugs brach zur Seite aus, und Funken stoben, als eine der hinteren Ecken des Fahrzeugs an der stählernen Leitplanke auf der Betonumfriedung der Auffahrt entlangschrammte, aber Hardpoint hielt nicht an und wurde auch nicht langsamer. Keiner der Runner kommentierte die Lightshow, die durch die kugelsicheren Fenster des Step-Vans nur teilweise sichtbar war. Sie wussten, zu welchen Höchstleistungen der Rigger sein Fahrzeug treiben konnte, und sie vertrauten ihm und seinen Fähigkeiten blind.

Bei einem derart schlechten Plan hatten sie auch keine andere Wahl.

ZWÖLF STUNDEN ZUVOR

„Und das ist der Plan“, sagte Ms. Myth mit einem feststellenden Nicken, das die Diskussionen beenden sollte. Sie hatte eine großartige Persönlichkeit, kraftvoll und entschlossen, mit einer Stimme, die so weich wie Samt oder so hart und rau wie ein Betonklotz sein konnte, und einem Blick, der so stählern wie Sledges Cyberarme werden konnte, wenn sie es für nötig hielt. Und auch jetzt gebot sie über dieses komplette Arsenal und versuchte, selbstbewusst, sicher und entschlossen zu klingen.

Stattdessen brach bei Hardpoint, Gentry und Sledge eine Art Damm. Sie fingen an, sich zu beschweren, wild zu gestikulieren, zu fluchen, Tische durch den Raum zu treten oder, im Fall des Deckers, die Tatsache, dass ihr Johnson von Anfang an ein Ares-Insider gewesen war, mit einem „Ich hab's euch doch gesagt“ zu kommentieren. Nur Coydog war auf ihrer Seite. Und das musste Coydog auch sein. Sie war zusammen mit Myth bei dem Treffen mit Ares gewesen, das dem letzten Job für diesen Johnson gefolgt war, und sie hatte sich mit dem Magier des Johnsons über das beraten, womit sie es bei diesem Run zu tun bekommen würden.

Und wichtiger noch: Coydog war diejenige, die am besten verstand, wie ernst und von welch kosmischer Bedeutung das war, was sie herausgefunden hatten. Sie hatte sich wochenlang mit ihrem Schamanenmeister auf Council Island ausgetauscht, und die schlimmsten Befürchtungen hatten sich bestätigt.

„Das reicht.“ Coydog richtete sich zu ihrer vollen elfischen Körpergröße auf, hob das Kinn und gestattete weder ihrem üblichen Charme noch ihrem faulenzersischen Lächeln, durchzublitzen.

„Das. Ist. Der. Plan.“ Ein plötzlicher Wind ließ ihr langes, dunkles Haar wehen. Das Team befand sich in einem geschlossenen Raum. Die übrigen mundanen Mitglieder des Teams wussten, dass das kein gutes Zeichen war. Coydog hatte eine besondere Vorliebe für Luftgeister, was auf Gegenseitigkeit beruhte. Wenn man sie zu wütend machte, dann war das wie ein allzu draufgängerischer Tanz mit einem Gewittersturm, der noch ein paar Freunde mitgebracht hatte.

„Eine Flucht durch die ganze Stadt?“, schmolte Gentry.

„So können wir sie am besten aus ihrem Versteck locken, ja. Das hier ist eine wichtige Angelegenheit, Jungs.“ In ihrer Stimme lag genug ehrliche Emotion, um die anderen zu überzeugen. „Sie ist keine Insektenschamanin. Sie wurde noch nicht ... komplett ... umgedreht. Aber sie wurde korrumpiert. Sie ist wahnsinnig. Und sie ist sehr, sehr gefährlich.“

„Dann soll Ares seine Scheiße doch alleine wegräumen.“ Sledge verschränkte seine verchromten Arme vor dem Körper. Seine Stim-



me war typisch orkisch tief und typisch orkisch unangenehm. „Du musst deswegen nicht deinen Kopf riskieren.“

„Ares räumt ja auch auf. Den Großteil.“ Myth begegnete seinem Bariton mit ihrem eigenen trollischen Grollen. „Wir haben in dieses Wespennest gestochen, und wir müssen uns darum kümmern, damit wir mit dem Johnson quitt sind.“

Coydog zuckte ob der Metapher zusammen, was Hardpoint die Gelegenheit gab, sich ebenfalls zu Wort zu melden.

„Das wird ...“ Der ehemalige Konzernrigger hasste es, das Wort „unmöglich“ zu verwenden, besonders dann, wenn es um seine eigenen Fähigkeiten ging. Frustriert strich er sich über den Bart. „... kompliziert. Ein Team, das uns verfolgt, kann ich abhängen. Das ist leicht. Aber sie die ganze Zeit hinter uns herzulocken? Das ist schwieriger.“

„Und was ist mit KE?“, mischte Sledge sich ein. Knight Errant, der Konzern, der Seattles Polizeikontrakt innehatte, war gleichzeitig auch Ares' Militär. „Die sorgen dafür, dass uns in Nullkommanichts die halbe Stadt am Arsch hängt.“

„Knight Errant ist kein Problem. Und wird auch im Nachhinein keins sein“, sagte Myth mit einem angedeuteten Lächeln. „Darum hat sich Mr Johnson gekümmert. Solange sein Sekundärteam Beweise für das Nest findet ...“

„... was sie auf jeden Fall tun werden ...“, nickte Coydog.

„... haben wir nichts zu befürchten, sobald die Sache gelaufen ist. Mr Johnson wird die Aufzeichnungen der Sicherheitskameras beseitigen, sich um die ganzen Berichte kümmern, die ganze Geschichte als einen einzigen großen Zwischenfall und als eine einzige große interne Angelegenheit ablegen. Wenn wir in Bezug auf diese verrückte Magierin richtig liegen ...“

„...was der Fall ist ...“, schaltete die Elfe sich wieder dazwischen.

„...dann ist alles gut. Wir müssen nur dafür sorgen, dass sie uns weiter verfolgen, und dem zweiten Team des Johnsons damit die Zeit verschaffen, die es braucht, die Anlage einzunehmen und abzuriegeln. Rückwirkende Immunität. Solange wir unseren Auftrag erfüllen und die Todesopfer sich auf die ... *kompromittierten* ... Sicherheitsleute beschränken, haben wir kein Problem. Geek einfach keine normalen Knight-Errant-Typen und auch nicht die Magierin.“

„Ich sag's ja nur ungern, aber ich hab's euch gesagt.“ Sledge lud seine Waffe nach, während um das Team herum weitere Schüsse von der Panzerung des Vans abprallten. Zusätzlich zu den sie verfolgenden Fahrzeugen wurden sie auch noch von einem halben Dutzend bewaffneter Ares-Drohnen gejagt. Hardpoints kleines autonomes Luftgeschwader lieferte ihnen oberhalb des Vans einen Luftkampf.

„Als ob.“ Myth klopfte ihm auf den Rücken und beförderte ihn damit wieder in Richtung der hinteren Tür. Er war an der Reihe, die Verfolger zu provozieren. Gentry hatte sich kopfüber in die Matrix gestürzt, Coydog ruhte sich kurz aus, und Hardpoints Drohnen waren beschäftigt. Also war es an ihm, die Verfolger auf Abstand zu halten.

Der Ork ging neben der Hintertür in Stellung und atmete noch einmal tief ein, bevor er Myth mit einem Nicken zu verstehen gab, dass sie die Tür öffnen sollte. Er war mit einem neuen Spielzeug bewaffnet, und die Mündung des Laufs gab den Weg vor.

Eine Panther-Sturmkanone zu besitzen, ist für einen Straßensamurai – oder eigentlich jeden Shadowrunner – eine absurde Sache. Das hatte Sledge gesagt, als Myth sie ihm ausgehändigt hatte.

„Warum verfraggt noch mal hast du überhaupt so ein Teil?“, hatte er gefragt.

Aber jetzt, wo er es benutzte? Während er die Talentsoft spürte, die in seiner brandneuen Chipbuchse steckte, während GUNNER.O sein Feuer leitete, die mit einem Gelpolster versehene Schulterstütze der Kanone gegen seine gepanzerte Schulter gedrückt war, der schwere Lauf stabilisiert durch einen – pure Ironie vielleicht? – von Ares hergestellten *SmartHarness*-Gyrostabilisator, während das knochenerschütternde THOOM der Waffe ihm bis in die Hauer drang und ein einzelner Schuss genügte, um den gesamten Motorblock des Knight-Errant-Abfangfahrzeugs zu zerlegen, auf das er gezielt hatte – jetzt verstand Sledge.

„Diese *norgoz* ist hez!“, grunzte er, und Myth – die Or'zet, die Orksprache, verstehen konnte – lachte laut und zustimmend.

Natürlich war der Einsatz der Kanone so stumpf wie eine Kiste voller Teufelsratten. So subtil wie eine verfraggte Bazooka, so lautlos wie ein Panzer, genauso gut getarnt wie ein Kleinwagen unter einem Trenchcoat. Sie war nichts, was man für einen richtigen Einsatz einpacken würde. Eine Sturmkanone ließ sich niemals – wirklich niemals – einsetzen, ohne die Nationalgarde auf den Plan zu rufen. Das hier war ein einmaliges Geballere, etwas, das Myth ihm nur dieses eine Mal zugestand, weil es diese Abmachung gab, diese Komme-aus-dem-Gefängnis-frei-Karte, die sie alle bekommen hatten.

Die Panther ließ auf seinem Gesicht ein Grinsen und auf der 405 diverse Krater zurück, während sie Bellevues Hauptschlagader entlangrasten. Als er sich unter dem halbherzigen Kugelhagel des Gegenfeuers zurück ins Wageninnere duckte, spielte Sledge die Aufzeichnungen seiner Trijicon-Cyberaugen und der auf der großen Panther montierten Smartgun noch einmal in Zeitlupe ab. Geil. Genau wie ein Actionfilm. Neil der Orkbarbar war nichts dagegen.

Die verfolgenden Ares-Fahrzeuge scherten zur Seite aus und gerieten ins Schleudern, während sie versuchten, den halb zerstörten Autos auszuweichen, die Sledge hinter sich zurückgelassen hatte, den an ein Kriegsgebiet erinnernden Schlaglöchern zu entgehen, die er in die Straße gerissen hatte, und tödliche Kollisionen mit den angeschnallten und durch CrashFoam stabilisierten Cops in ihren zerstörten Autos zu vermeiden.

„Das hat geholfen.“ Hardpoints Stimme, ruhig, monoton und fest, erklang über das Kommsystem des Teams und wurde direkt in Sledges Cyberoehr weitergeleitet. Das Zurückdrängen der Feinde hatte dem Rigger Zeit verschafft, um den Motor geradewegs in den roten Drehzahlbereich zu treiben und sich mit dem Johnson zu koordinieren.

„Wir sind im Zeitplan“, sagte er, und Ms. Myth nickte. Coydog reckte den Hals, um auf die I-90 hinabzublicken, während sie an ihr vorbeischossen. Sie seufzte leise, als sie in der Ferne die gedämpften Lichter von Council Island sah.

Aber der Rigger hielt das Team auf Kurs und machte einen weiten, weiten Bogen um dieses NAN-Gebiet. Der Job war schon per Definition ein einziges riesiges Chaos. Das Letzte, was sie jetzt brauchen konnte, war, auch noch von Salish-Soldaten verfolgt zu werden. Aber Coydog hätte sich gewünscht, Four-Paws-Laughing jetzt an ihrer Seite zu haben. Er wusste so viel. Aber er hatte ihr in den letzten Wochen auch einen neuen Trick beigebracht ...

„Wir gehen rein. Wir holen die Daten. Wir fangen Ärger an. Wir gehen raus ... und dann fängt der eigentliche Job an. Das ist der Beginn der Verfolgungsjagd.“ Hardpoint machte eine kurze Handbewegung, ein beiläufiger mentaler Befehl, der die Kommlinks des Teams etwas abspielen ließ. Coydogs Komm flackerte immer wieder, aber die grundlegenden Daten bekam sie mit. Eine Karte von Seattle wurde angezeigt, die in einem sanften Grünton leuchtete – die Smaragdstadt, ein Gestalt gewordener Spitzname. Ein kleines kastenförmiges Icon stand für den GMC Bulldog des Teams, der sich rasch von der Konzernanlage entfernte, die sie angreifen würden. Die befand sich in Downtown, und in Downtown war es seit dem letzten Mal nicht einfacher geworden.

„Wir müssen so schnell wie möglich aus der Innenstadt von Seattle raus“, sagte Hardpoint. Niemand widersprach ihm.

„Wir wollen keinen Ärger.“ Gentry bewegte ruckartig den Kopf. Downtown war das Herz von Seattle, und die Konzernsicherheit herrschte über seine Straßen.

„Also geben wir Vollgas. Nach Norden ...“

„Moment.“ Sledge tippte auf seinen Bildschirm, um die Simulation direkt noch am Anfang anzuhalten. „Warum nehmen wir nicht die 520 rüber nach Bellevue? Direkt nach Osten abbiegen, durch Belle, direkt nach Redmond?“

„Die Brücke“, sagte Hardpoint mit einem grimmigen Ausdruck in seinem bärtigen Gesicht. „Der Verkehr dort ist zu unberechenbar, und es ist viel zu einfach für sie, uns den Weg abzuschneiden. Wenn



wir uns schnell genug von Bezirk zu Bezirk bewegen, überschreiten wir auch KE-Reviergrenzen. Mit Mr Johnson hinter den Kulissen verschärft das ihr Reaktionszeit-Problem. Und vergesst nicht, wir machen das, um Zeit zu schinden. Die meiste Zeit über wollen wir auf den kleineren Straßen bleiben. Optionen an jeder Kreuzung. Immer im Fluss.“

Der Ork grunzte zustimmend, also fuhr der Rigger fort.

„Wir fangen hier an und bewegen uns dann nach Norden. Snohomish ist einfach. Die Cops nehmen es nicht ernst und sind zu weit verteilt. Ländliches Terrain, ländliche Bevölkerungsdichte, ländliche Bezahlung. Knight Errant ist die Gegend egal. Das ist unsere Warmup-Phase, in der wir nur von Bug-san und ihrem persönlichen Gefolge verfolgt werden.“

„Sie ist nicht wirklich ein Bug, sie wäre nur gern einer, und ...“

„Das wissen wir, 'Dog.“ Myth lächelte. „Hardpoint, red“ weiter.“

„Also, Snohomish. Ländliches Gebiet, wir fahren ein bisschen sinnlos durch die Gegend, sorgen dafür, dass wir sie am Haken haben. Dann Redmond, weil wir wissen, das Knight Errant da nicht viel unternehmen wird – sie brauchen Zeit, um ein richtiges Eingreifteam zusammenzustellen, mit Citymastern kommen sie uns nicht hinterher, und mit irgendwas anderem wagen sie sich ohne schwer gepanzerte Verstärkung nicht nach Redmond. Außerdem bewegen wir uns damit in die richtige Richtung. Redmond ist unser Spielplatz. Wenn sie uns bis dahin folgen, dann wissen wir, dass wir sie im Sack haben. Bellevue ist der Punkt, ab dem es kompliziert wird.“

„Mehr als kompliziert“, unterbrach ihn Gentry. „Bellevue hat so ungefähr die härteste Trix der Stadt, Kumpel. Ich weiß, dass du das grundlegende GridGuide unter Kontrolle hast, 'Point, aber ihre Matrixprotokolle werden uns grillen, wenn ich nicht verdammt gut aufpasse. Drohnen ohne Ende, hochwertige Verkehrsflusskontrolle, und die Gegend ist wohlhabend genug, dass Knight Errant die Sache sehr, sehr ernst nehmen wird.“

„Ja. Knifflig.“

Die Untertreibung des Zwergs wurde im Raum mit Seufzen und mehrfachem Augenrollen aufgenommen.

„Dann nach Süden. So schnell wir können. Knight Errant wird nach dem Standard-Verfolgungsprotokoll versuchen, uns von den wichtigen und wohlhabenden Gegenden fernzuhalten. Jede Nebenstraße, in die sie uns nicht reinfahren lassen wollen, bedeutet ein Auto weniger, das uns am Arsch hängt. Wir halten Bug-san beschäftigt, verscheuchen alle ordentlichen Cops, denen wir begegnen, und schinden Zeit. In Renton sieht es im Prinzip genauso aus, allerdings wird es ein bisschen einfacher. Falls wir es bis nach Renton schaffen ...“

„.... ‚falls‘, sagt er“, stöhnte Gentry.

„Wenn wir es bis nach Renton schaffen, haben wir das Schlimmste hinter uns. Wir fahren in den Südwesten von Renton und sorgen dafür, dass sie nicht sicher sind, was wir als nächstes tun werden. Knight Errant weiß nicht, ob sie Verstärkung aus Tacoma oder Auburn anfordern sollen. Wenn wir uns in ordentlichem Tempo auf die 167 zubewegen, dann müssen sie sich auch mit der Möglichkeit auseinandersetzen, dass wir nach Puyallup wollen.“

„Was wir aber nicht wollen“, sagte Myth.

„Nein.“ Hardpoint nahm eine Anpassung an dem kleinen AR-Display vor, und der kleine, kastenförmige Bulldog vollführte eine halsbrecherische Drehung. „Wir machen kehrt. Die Zielgerade ist hier, direkt im Ares-Industriegebiet. Leerstehende Fabriken. Keine Zivilisten, um die wir uns Sorgen machen müssen, und das andere Team wird denken, dass sie uns jetzt in der Falle haben. Aber Mr Johnson deckt uns den Rücken.“

„Klar tut er das“, grummelte Sledge.

„Bitte sag mir, dass wir schon fast fertig sind“, knurrte der Ork. Er blutete. Es war eine lange Nacht gewesen.

„Ich hab's fast“, sagte Coydog beruhigend, die ihre schlanken Hände auf seinen blutigen Oberkörper gelegt hatte. Sie bat Kojote, seine Wunden so zu täuschen, dass sie verheilten, und die Schusswunden mit den zerklüfteten Rändern schlossen sich.

„Das mein ich nicht.“ Fast hätte er sie einfach zur Seite gewischt, aber er fing sich – mit errötenden Wangen und einem schuldbehafteten Gefühl – und machte stattdessen nur eine wütende Geste hinter sich. Überall um sie herum heulten Sirenen, und flackernde Lichter blitzten durch Dutzende von kleinen, engen Löchern, die ordentlich in die Hintertür des Vans gestanzt waren. Als Reaktion auf die Panther hatte Knight Errant angefangen, auf Anti-Fahrzeug-Munition zu setzen.

„Ich meine, fertig mit unserer verdammten Rundfahrt.“

„ETA in einer Minute.“ Hardpoints monotone Stimme erklang und legte sich über das klackende Geräusch, das Myth produzierte, während sie Sledges geborgte Sturmkanone nachlud. Sie hantierte so mühelos mit der Waffe und ihren übergroßen Magazinen wie Gentry mit seinem schlanken Colt, den er auf vergleichsweise mickrige Art und Weise ebenfalls nachlud.

„Also macht euch bereit“, schloss der Zwerg seinen Satz unnötigerweise.

Sie waren bereit. Bereiter würden sie nicht mehr werden. Coydog beendete ihren Heilzauber, und Sledge schenkte ihr ein Lächeln – ein echtes Lächeln, das seine harten Gesichtszüge unglaublich weich werden ließ. Die schlanke Elfe strahlte zurück, und als Gentry dessen gewahr wurde, zog er einen Schmolmund – bevor er sich wieder auf die Beine zog. In seiner einen Hand hielt Gentry seine Pistole, um seinen anderen Unterarm war der leuchtende Bildschirm seines Shiawase Cyber-5 geschnallt. Hardpoints zweite Welle an bewaffneten Drohnen erwachte in den getarnten Startpods auf dem Dach des Vans surrend zum Leben und war damit einsatzbereit. Ms. Myth hatte eine entschlossene Miene aufgesetzt, ihre Schutzbrille vor die Augen gezogen, in jeder ihrer gewaltigen Hände eine geladene und entscherte MP. Sledge schnallte sich ein weiteres Mal das sperrige Tragegeschirr für die Panther um, und sein Gesichtsausdruck wurde ein weiteres Mal hässlich und gefährlich.

Coydog kommunizierte summend mit jemandem – etwas –, das nur sie sehen konnte. Ein Windhauch wirbelte durch den Van, während Hardpoints Reifen quietschten und sie in das Lagerhaus vor ihnen eintauchten, umgeben von eingehenden „Bereitmachen zum Feuern“-Nachrichten des Ares-Teams, das sich für den Hinterhalt im Gebäude verteilt hatte. Eine Gruppe aus bewaffneten und gepanzerten Schützen kam hinter einer Deckung zum Vorschein, bereit, die Tür des Vans durch Deckungsfeuer zu schützen, und bereit, die Hölle losbrechen zu lassen, sobald die korrumpierten Ares-Agenten in die Todeszone gebräust kommen würden.

Mr Johnson war durchgekommen. In Gentrys taktischem Netzwerk leuchteten in einem kühlen Blau Symbole für jeden von ihnen auf, die sich vom hässlichen Rot der dem Insektenkult verfallenen Feinde abhoben – und auch vom Weiß der mehr oder weniger neutralen Knight-Errant-Cops, die sich dem Rudel der Verfolger angeschlossen hatten. Die Magierin unter Kontrolle zu halten, war Coydogs Aufgabe. Sie mit nichttödlicher Munition zu betäuben die des Johnsons. Und das Team hatte die Aufgabe, Coydog zu schützen.

Ein Wirbelwind hörte den freundlichen Ruf der Elfe, folgte ihrem mentalen Befehl, antwortete der machtvollen Beschwörungskunst der initiierten Schamanin, umwogte den lädierten Van und half ihm, sauber zum Stehen zu kommen.

Der Luftgeist – der mächtigste, den sie je um Hilfe gebeten hatte – erwachte als schwarze, tosende Sturmwolke zum Leben, die von innen heraus von zuckenden Blitzen erhellt wurde, begleitet von einem tiefen, unablässigen Donnerrollen. Es war kein Geist in Großer Gestalt, aber viel fehlte nicht mehr. Der machtvolle Sturmgeist begriff die Notwendigkeit, begriff die Gefahr, und stand bereit, um seiner elfischen Freundin zur Seite zu stehen. Coydogs Rückkampf gegen diese durch die Insektengeister verdrehte Magierin und die korrumpierten Geister, die sie zur Hilfe rufen würde, würde eine einseitige Angelegenheit werden.

„Das“, sagte Coydog mit einem manischen Grinsen, und ihr Haar richtete sich auf, während sie einen zuckenden Blitzstrahl beschwor und sich bereitmachte, ihn dem Feind entgegenzuschmettern, „war der beste Plan aller Zeiten.“



SMARAGDSTADT IM SCHATTEN

ÜBERBLICK

GEPOSTET VON: SOUNDER

Der erste Eindruck von Seattle hängt davon ab, wie man die Stadt betritt. Wenn man auf dem Luftweg kommt, dann fällt einem zunächst der Mount Rainier auf - besonders dann, wenn man in einem tief fliegenden T-Bird sitzt und der Berggipfel sich oberhalb von einem befindet. Er thront über dem Sprawl wie ein antiker griechischer Gott. Die Lichter und Straßen der Stadt mögen sich Dutzende von Kilometern ins Umland erstrecken, aber der Großteil des Mt. Rainier ist nach wie vor unberührtes Land. Man merkt schnell, wie groß der Sprawl ist, aber dieses erste Bild - die Stadt, überschattet von diesem gewaltigen Berg - wird man nie wieder los.

Wenn man auf dem Landweg kommt, dann sieht man wahrscheinlich zuerst das Grün. Anders als bei manchen anderen Sprawls im Herzen Nordamerikas ist Seattles Skyline kein Orientierungspunkt in der Ferne, der von jeder etwas erhöhten Position im Umkreis von fünfzig Kilometern sichtbar ist. Man sieht sie erst, wenn man sich schon innerhalb des Sprawls befindet, also hat man es zuerst mit den äußeren Bezirken zu tun. Die immergrünen Bäume, die smaragdgrünen Straßenschilder und (davon ausgehend, dass ihr normale Leute seid, die die AR verwenden) das grüne AR-Overlay, das über alles einen grünen Schleier legt. Die Farbe des ewigen Lebens - jedenfalls will die Stadtregierung, dass ihr das denkt. Da ist aber auch eine schon lange bestehende Verbindung zur Farbe des Geldes (eine Konnotation, die in einer größtenteils bargeldlosen Gesellschaft bizarr erscheinen mag, aber die sich trotzdem beharrlich hält). Man kommt nach Seattle und taucht ein in ein Meer aus Grün, und auch wenn das durchaus hübsch anzusehen ist, kann es eine ziemlich heftige Erinnerung an das sein, was andere im Sprawl im Überfluss besitzen und wovon man selbst immer viel zu wenig hat.

Wenn ihr Seattle auf dem Wasserweg erreicht, dann seht ihr zuerst das violette Leuchten am Himmel, während ihr die Halbinsel westlich der Stadt umrundet und in den Puget Sound einbiegt. Dann versperren euch keine Hindernisse mehr die Sicht, und ihr seht die Skyline, die über ihrem Spiegelbild im Wasser thront. Aus der Ferne sehen die Lichter und der Neonglanz der Stadt regelrecht unschuldig aus. Die Stadt erscheint wie das personalisierte urbane Wunderland, von dem ihr immer geträumt habt, wie ein Ort der unbegrenzten Möglichkeiten, und sie lädt euch ein, näherzukommen, zu versuchen, irgendetwas an ihr zu finden, das nicht perfekt ist. Ihr nähert euch weiter, denn ihr könnt gar nicht anders, obwohl ihr wisst, dass die Lichter und all die Schönheit vermutlich eine Falle sind, dass die Stadt euch in einer unnachgiebigen Umklammerung fangen wird, sobald ihr sie betreten habt, und dass ihr wahrscheinlich nicht mehr ohne Weiteres freikommen werdet.

All diese Eindrücke sind wahr, aber sie alle sind nur Teile des Gesamtbildes. Jeder einzelne Eindruck von Seattle ist unvollständig, weil sich eine so große Stadt mit einer so vielfältigen Bevölkerung nicht in einem einzigen Bild fassen lässt. Ihr findet hier alle Arten von Leuten, die ihr euch vorstellen könnt - unvorstellbar reiche Wirtschaftsmagnaten, Meisterdiebe, unerschütterlich voreingenommene Polizisten, entspannte Neo-Hippies, Schamanen auf der Suche nach toxischem Schlamm, in den sie tauchen können, brillante Erfinder, ebenso brillante Patentdiebe, Gangs, die an Macht gewinnen wollen, Gangs, die einfach nur alles niederbrennen wollen, Mafiosi, die ihre eigenen Brüder erschießen und ihre eigenen Mütter verkaufen würden, Zuhälter, Straßenräuber, Einbrecher, Mörder, Attentäter, alle möglichen Arten von Sündern und ein paar ganz wenige Heilige.

Es ist unter anderem diese Vielfalt, die Seattle zur Welthauptstadt des Shadowrunner-Geschäfts macht. Andere Städte haben vielleicht kaputtere Barrens, reichere Konzern-Hauptsitze oder eindrucksvollere magische Ressourcen, aber keine andere Stadt vereint so viel in sich wie Seattle. Die Lage der Stadt, die eine isolierte UCAS-Enklave inmitten des Salish-Shidhe-Rats und unweit von Tír Tairngire ist, sorgt dafür, dass Spannungen zwischen den Regierungen dieser Länder stets auch im Sprawl spürbar sind. Seattles Lage als traditioneller Verkehrsknotenpunkt in Nordamerika und die Immigration aus Asien sind der Grund dafür, dass alle Megakons das Gefühl haben, hier eine wichtige Bevölkerungsbasis zu haben (Aztechnology und Saeder-Krupp haben dabei vielleicht den wenigsten Anspruch auf die Stadt, liefern sich mit den anderen aber dennoch einen erbitterten Kampf um die Randbezirke, teilweise einfach aus Gewohnheit). Die schiere Menge an Geld, die bei diesen Kämpfen im Spiel ist, zieht die verschiedensten Spielarten des organisierten Verbrechens an. Und noch dazu haben sich auch Drachen in der Stadt niedergelassen, eine weitere Macht, die den Sprawl gerne für sich beanspruchen würde.

Die Gleichung ist einfach: Das helle Scheinwerferlicht der Macht, gepaart mit der Notwendigkeit, dunkle, illegale Taten zu begehen, lässt an allen Ecken und Enden Schatten entstehen - weite und tiefe Schatten.

Es geht um jede Menge Geld, und es steht sogar noch mehr auf dem Spiel, also ist der Konkurrenzkampf in den Schatten sehr intensiv. Ein Grund dafür, dass die Arbeit als Shadowrunner in Seattle so gefährlich ist, ist nicht nur die Vielzahl an einflussreichen Fraktionen, die einen hintergehen oder zu Fall bringen könnten - sondern auch die anderen Shadowrunner, die nur darauf lauern, dass man das kleinste Anzeichen von Schwäche zeigt, und einen dann dafür bluten lassen, um einem so den eigenen Platz in der Rangordnung abzugeben. Das





ist der eigentliche Knackpunkt an der Stadt: zu wissen, dass jede Knarre, sogar die, die euer bester Chummer am Oberschenkel trägt, jederzeit auf euch gerichtet werden könnte. Das Leben mit dieser Gefahr ist anstrengend. Aber das Überleben ist ein ganz eigener Thrill.

ZWISCHEN MEER UND BERGEN

Bei jedem Sprawl bestimmt das Land, auf dem er errichtet wurde, was auf diesem Land passiert. Um zu verstehen, was in den Straßen vor sich geht, muss man verstehen, worauf sie erbaut wurden.

Seattle schmiegt sich im Osten an die Berge und im Westen an den Sound. Geschützt durch die Berge und gelegen am Meer ist das Klima mild, aber oft wolkenverhangen. In so gut wie jeder Hinsicht ist das Klima eher sanft. Seattle hat mehr Regentage als New York, aber insgesamt weniger Niederschlag. Kurze Regenschauer sind an der Tagesordnung (besonders in Everett), genau wie morgendlicher Regen, der sich am Nachmittag in Sonnenschein auflöst und dann am Abend zurückkehrt.

Auch die Metamenschen leisten ihren Beitrag dazu, dass die Region oft wolkenverhangen ist. Die Luft schafft es manchmal nicht über die Berge im Osten, und die ganzen Müllfeuer in den Barrens sowie die vielen Industrieanlagen überall im Sprawl verstärken diesen Effekt. An vielen Morgen und Abenden hängt Nebel über der Stadt, und oft merkt man ihm schon am Geruch an, dass es sich dabei nicht nur um herumschwebende feine Wassertröpfchen handelt. Toll als Deckung bei heimlichen Nachteinsätzen, aber für grundlegendere Tätigkeiten wie beispielsweise das Atmen nicht ganz so super. Tacoma ist der Teil des Sprawls, der am bekanntesten für seine vielfältigen unangenehmen Gerüche ist, aber Gestank findet man in der Stadt überall.

Das Gute an Seattles Klima ist, dass die Temperaturen nur selten Extremwerte erreichen. Es gibt nur wenige Sommertage, an denen die Temperaturen über 30 Grad klettern, und an den meisten Wintertagen liegen die Temperaturen zumindest ein paar Grad über dem Gefrierpunkt, wenn nicht sogar bei etwa zehn Grad. Das bedeutet, dass der nicht unbedingt kleine Teil der Bevölkerung ohne verlässliche Heizung und Klimaanlage (oder Luxusgüter wie beispielsweise ein Dach über dem Kopf) normalerweise eine Möglichkeit findet, zu überleben und nicht von Wind und Wetter getötet zu werden.

Seattle ist zwar keine Ausnahme von der Faustregel, dass der Reichtum sich vor allem am Wasser konzentriert, aber die Stadt verfügt über so viele Küstenlinien, dass die Regel gleichzeitig nicht immer gilt. Fast die gesamte westliche Grenze des Sprawls liegt am Sound, und die umfasst zwar einerseits das luxuriöse Leben in Downtown, andererseits aber auch weniger glamouröse Örtlichkeiten wie Tacoma und Everett. Die

wohlhabenden Einwohner von Bellevue errichten am Lake Washington ihre palastartigen Anwesen, aber unmittelbar östlich davon liegt der Lake Sammamish, in dem die Bewohner der Redmond Barrens ihren Müll, alte Einkaufswagen und Leichen entsorgen. Die Gewässer der Stadt haben vielfältige Funktionen - Lake Youngs in Renton ist von Bäumen umsäumt und lädt die Anwohner zum Flanieren ein, während das als Lake Tapps bekannte künstliche Wasserreservoir in Auburn Strom aus Wasserkraft erzeugt und den lokalen Industriebetrieben als Kühlwasserquelle und Entsorgungsort für Chemikalien dient. An ersterem dieser Gewässer ist der Aufenthalt deutlich angenehmer als an letzterem.

- ◆ Lasst euch nicht zu der Annahme verleiten, dass Lake Tapps ein guter Ort zum Entsorgen von Leichen wäre. Ja, das Gewässer ist toxisch, aber auch voller Konservierungsstoffe. Leichen lösen sich nicht auf, sondern werden mumifiziert oder einbalsamiert. Falls man das so sagen kann. Wie dem auch sei, sie verschwinden nicht.
- ◆ Cayman

Lebensmitteltechnisch ist Seattle ein interessanter Ort. In der Umgebung werden ziemlich viele Nahrungsmittel hergestellt, die meisten der entsprechenden Betriebe sind jedoch in ausländischer Hand. Der Salish-Shidhe-Rat baut eine Vielzahl von Früchten und Getreidesorten an, und der Fischfang im Sound und den Gewässern jenseits davon sorgt für zusätzliche Nahrung. Es gibt auch ein paar Nutzpflanzen, die innerhalb der Stadtgrenzen Seattles angebaut werden, aber deren Erträge reichen nicht einmal ansatzweise aus, um die gesamte Stadtbevölkerung zu ernähren. Das bedeutet, dass die Stadt in starkem Maße auf Importe und den Frachtverkehr angewiesen ist, was wiederum zwei Dinge bedeutet: Erstens muss sich Seattle mit seinen Nachbarn gut stellen, damit weiterhin Lebensmittel in die Stadt gelangen, und zweitens stellt die Lebensmittelversorgung einen möglicherweise von außen angreifbaren Punkt dar, der das Potenzial besitzt, den Sprawl ins Chaos zu stürzen.

Das macht einen weiteren Teil von Seattles Anziehungskraft aus - das viele Grün und das milde Wetter können einem ein trügerisches Gefühl von Sicherheit vermitteln, das Gefühl, dass zwar schlimme Sachen passieren, die wirklich fatalen Katastrophen aber weit entfernt sind. Seattle wird nicht von Hurrikans getroffen, Tornados sind selten, üblicherweise ist es zu feucht für Waldbrände, und die Vulkane sind nicht allzu schlimm, solange es keine magischen Interferenzen gibt. Erdbeben hingegen sind eine echte Bedrohung, aber die wirklich schweren kommen so selten vor, dass sie kaum auf das kollektive Gemüt drücken. Menschen sterben, die Trauer geht vorbei, und die Stadt lebt weiter.

Es ist ein Fluch des Daseins als Shadowrunner, dass man zumindest so weit hinter den Schleier der Gesellschaft blickt, dass man weiß, dass dieses Gefühl nur eine Lüge ist. Die Ma-



trix-Crashes waren perfekte Beispiele dafür, wie eine scheinbar stabile Infrastruktur aus den Fugen geraten und alles ins Chaos stürzen kann, und die Matrix ist nicht der einzige Teil unseres Alltagslebens, der kaputtgehen könnte. Geht mal runter in den Occidental Square Park und hört euch von einem der Untergangsprediger an, auf welche Arten die Welt zugrunde gehen könnte – zuerst kommt einem das lächerlich vor, aber langsam dämmert einem, wie real die Gefahren wirklich sind, von denen sie sprechen. Jemand könnte die Häfen abriegeln, die Brücken über den Snohomish River zerstören oder Flugzeuge daran hindern, auf dem SeaTac zu landen. Jedes einzelne davon würde wirklich weh tun, aber alles zusammen könnte die Stadt in den Ruin stürzen. Verschafft euch die Kontrolle über den Geist einiger führender Finanzleute, treibt sie zu ein paar alpträumerhaft schlechten Entscheidungen, und der wirtschaftlichen Infrastruktur der Stadt bricht der Boden weg. Auf der anderen Seite eures nächsten Shadowruns warten komplettes Desaster und Verderben, und manchmal warten diese Dinge sogar schon auf der anderen Straßenseite. Wenn man als Runner längere Zeit in Seattle aktiv ist, dann balanciert man über Jahre hinweg auf Messers Schneide. Und das ohne signifikanten Blutverlust zu schaffen, ist in der Tat eine reife Leistung.

- ❖ Das ist nur einer der Gründe dafür, dass man eine bis zwei Stufen an Respekt gewinnt, wenn die Leute erfahren, dass man Runner in Seattle war. Natürlich fragen sie sich dann als nächstes, warum man nicht mehr dort ist.
- ❖ Traveler Jones

DIE KULTUR

Gestehen wir uns zunächst ein, dass die Definition einer einzigen Kultur für eine Millionenstadt ein vergebliches Unterfangen ist. In der Stadt existieren Tausende von Mikrostrukturen, Subgruppen in Nachbarschaften, zwischen denen es Spannungen gibt, oder verschiedene Kulturen auf verschiedenen Stockwerken eines Megakonzern-Komplexes. Also ja, ich schreibe das hier in dem Wissen, dass jeder, der das hier liest, Dutzende von ihm bekannten Leuten in Seattle auflisten könnte, die dieser Beschreibung überhaupt nicht entsprechen. Wir sprechen hier über eine Tendenz, eine Neigung in eine gewisse Richtung, die sich durch die verschiedenen Bewohner der Stadt zieht.

Abgesehen davon gibt es bestimmte für Seattle charakteristische Eigenschaften, die man kennen sollte, wenn man dort auf Runs gehen möchte, und sei es nur, um nicht komplett grün hinter den Ohren zu wirken, wenn der Johnson einen prüfend mustert.

Veränderung: Es gab eine Zeit, in der bestimmte Einwohner Seattles sich gegen die Veränderung sperrten. Sie redeten davon, wie die Dinge vor zehn, zwanzig oder fünfzig Jahren gewesen waren, und sie hatten jede Menge Ratschläge parat, wie die Stadt sich wieder ihrer Vergangenheit zuwenden könnte. Einige der älteren, erzkonservativen Einwohner bekamen den Spitznamen „Moosrücken“, weil sie sich in der Region niedergelassen hatten wie große, feuchte Felsen.

So etwas sieht man heute nur noch selten. Der Sprawl schafft es irgendwie, den Leuten ihre Vorbehalte gegen die Veränderung auszuprägeln. An der Spitze der gesellschaftlichen Pyramide der Stadt stehen Leute, die Millionen oder sogar Milliarden von Nuyen zur Verfügung haben, dazu eine Stadtregierung, die sich für die Bedürfnisse genau dieser Leute einsetzt. Wenn sie eine Nachbarschaft abreißen wollen, um Platz für eine neue Arkologie zu schaffen, dann wird diese Nachbarschaft abgerissen. Wenn sie die Filialkette eines Konkurrenten aufkaufen wollen, nur um dann Dutzende Stand-

orte dieser Kette schließen zu können, sodass ihre eigenen Läden zum Marktführer werden, dann werden sie das tun. Es gibt zwar auch langlebigere Gebäude, aber auch sie wechseln den Besitzer, die Türschilder und Ladenschilder ändern sich, und so weiter.

- ❖ Das kommt vor allem dann vor, wenn der Markt von starkem Wettbewerb geprägt ist, beispielsweise in Gegenden wie Downtown. In einer Trabantenstadt, die komplett einem einzigen Konzern gehört, oder auch innerhalb einer Arkologie hat alles einen permanenteren Charakter. Der herrschende Konzern hat nicht das Gefühl, irgendetwas unternehmen zu müssen, um die Bewohner als Konsumenten zu gewinnen, und er gibt sich auch keine besondere Mühe, sie zu beeindrucken.
- ❖ Sunshine

Gleichzeitig stehen am untersten Ende der gesellschaftlichen Struktur die Barrrens, die zwar immer aussehen wie ein zerbombtes Kriegsgebiet, in denen sich die Details der Zerstörung aber von Woche zu Woche oder sogar Tag zu Tag ändern. Straßenhändler wandern auf der Suche nach Kunden von Standort zu Standort, während sie gleichzeitig ehemaligen Kunden aus dem Weg gehen, die sie vielleicht aus Versehen vergiftet haben. Leute, die in Frachtcontainern hausen, ziehen in einen neuen Block um, weil irgendjemand, der größer und stärker ist als sie, ihren Container für sich beansprucht hat, und Ganggebiete verändern sich zusammen mit dem wechselhaften Kriegsglück der verschiedenen Schlägerbanden, die über das Gebiet verstreut sind. Sowohl in Redmond als auch in Puyallup ist der Begriff „fester Wohnsitz“ ein Witz, und man muss die Einwohner dieser Bezirke üblicherweise aufspüren wie ein Löwe auf der Jagd nach einem Gnu.

Manche Dinge scheinen von besonderer Langlebigkeit zu sein – Dante's Inferno, der Pike Street Market –, aber die Seattler haben gelernt, sie als die Ausnahme und nicht die Regel anzusehen.

Offenheit: Wenn wir uns noch einmal vor Augen führen, dass es so etwas wie das perfekte Utopia nicht gibt, wo jeder einzig aufgrund seiner Fähigkeiten und seines Charakters akzeptiert wird, anstatt anhand von Äußerlichkeiten bewertet zu werden, dann wird klar, dass Seattle trotz all seiner Unzulänglichkeiten im Großen und Ganzen ein Ort ist, der einer Vielzahl von Menschen mit großer Akzeptanz begegnet. Ich höre die Orks und Trolle schon lachen, wenn sie das hier lesen, und ich kann auch schon die Leute protestieren hören, die Akzeptanz für eine ziemlich kühne Behauptung halten, wenn die Regierung seit Jahren von einem leidenschaftlichen Rassist geführt wird, aber vergesse nicht, dass es sich hierbei um eine gleitende Skala handelt. Der Ork-Untergrund musste lange für seine Anerkennung kämpfen, ja, und Zehntausende von Menschen waren während dieser Zeit rechtlos. Aber am Ende wurde er anerkannt, und zwar auf eine demokratische Art und Weise, die in den meisten anderen Städten der Welt nicht möglich gewesen wäre. Man findet in Seattle also Humanis und andere Rassisten, und man findet alle Vorurteile, die die Metamenschheit sich nur vorstellen kann. Man sieht aber auch Orks und Elfen zusammen im selben Runnerteam, Trolle und Menschen in derselben Bar oder derselben Gang und Bauarbeitergruppen am Straßenrand, die aus Menschen und Zwergen gleichermaßen bestehen. Und dieser Anblick ist weder eine besondere Überraschung, noch ist es für die Beteiligten eine irgendwie große Sache. Oft sind die Bewohner Seattles bereit, sich von den Fähigkeiten ihres Gegenübers überzeugen zu lassen, statt ihm mit Vorurteilen zu begegnen.

Natürlich hat das auch seine Nachteile (oder Vorteile, je nach Standpunkt). Diese „Leben und leben lassen“-Mentalität führt dazu, dass viele Leute sich kein vorschnelles Urteil



über andere bilden wollen – wenn sie also etwas sehen, das verdächtig wirkt oder sogar ein offenes Verbrechen ist, dann sagen sie sich vielleicht, dass sie gar nicht wissen, was gerade passiert, und nicht über alle nötigen Informationen verfügen, und dass es sie vermutlich ohnehin nichts angeht, und deswegen unternehmen sie einfach gar nichts. Das ist ein Nachteil, wenn ihr auf offener Straße verprügelt werdet und es schön wäre, wenn jemand euch zur Hilfe kommt, aber es kann auch ein Vorteil sein, wenn man selbst derjenige ist, der das Verbrechen begeht.

- ◉ Man sollte anmerken, dass sich das vor allem auf die normalen Leute auf der Straße bezieht und nicht auf die Polizei oder irgendwelche Sicherheitsleute. Es ist keine gute Idee, darauf zu setzen, dass sie nachlässig sind, nur weil es in der Stadt diesen kulturellen Trend gibt.
- ◉ Ma'fan

Der „Seattle Freeze“: Dies scheint manchmal ein Kontrast zu der soeben erwähnten Offenheit zu sein, aber eine gewisse Reserviertheit gegenüber Fremden existiert Seite an Seite mit der Akzeptanz ebendieser Fremden. Soll heißen, dass euch die Seattler zwar nicht unbedingt aufgrund eures Äußeren in eine Schublade stecken werden, das aber noch nicht bedeutet, dass ihr sofort Freunde werdet. Man spaziert nicht einfach in eine Bar, beginnt mit Fremden zu plaudern und wird dann sofort in deren Runnerteam aufgenommen. Soziale Netzwerke sind wichtig. Empfehlungen von Leuten, die Leute kennen, können helfen, das Eis zu brechen, also nutzt sie. Und vergesst nicht, nur weil die Einwohner von Seattle nicht immer sofort freundlich sind, heißt das noch nicht, dass sie euch Böses wollen.

- ◉ Aber strapaziert euer Glück nicht. Ich werde euch nicht allen meinen Freunden in Seattle vorstellen, nur weil ihr nett fragt. Das müsst ihr euch verdienen.
- ◉ Sunshine

- ◉ Und damit sehen wir genau hier ein Beispiel für diese Warmherzigkeit gegenüber Außenstehenden!
- ◉ Ma'fan

Loyalität: Loyalität ist in der Sechsten Welt ein knappes Gut, aber in Seattle findet man vielleicht ein wenig mehr davon als anderswo. Ich spreche hier natürlich nicht von den Megakons – die haben drakonische Vertragsbedingungen und lebenslange Dienstvereinbarungen, deren einziger Zweck es ist, dass sie sich keine Sorgen darüber machen müssen, dass ihre Angestellten sie jemals verlassen könnten. Aber wenn wir die Welt der Konzerndrohnen hinter uns lassen, dann treffen wir auf Leute, die eher bei dem bleiben, was sie aufgebaut haben, als die Seiten zu wechseln. Runnerteams lösen sich nicht auf, nur weil ein Job schiefgegangen ist, Straßengangs halten auch in mageren Zeiten zusammen, und oft ist der Johnson interessierter daran, ein vertrauenswürdiges Team zu finden als die Runner zu verraten. Diese Loyalität bezieht sich meist eher auf die Gruppe, der eine Person zugehörig ist, und weniger auf stadtweite Organisationen – was dazu führt, dass Knight Errant es bei der Suche nach Leuten, die andere denunzieren oder als V-Männer arbeiten, verdammt schwer hat. Die Polizei konzentriert sich hauptsächlich auf das Sammeln von physischen Beweisen und nicht auf die Suche nach Zeugenaussagen, da Zeugen oft schwer zu finden sind. Sie sind ihren eigenen Leuten und ihrem Kiez gegenüber loyaler als dem Gesetz.

Aber vergesst nicht, dass diese Loyalität ihre Grenzen hat. Die Loyalität der Seattler ist keine Garantie dafür, dass euch nie ein Johnson verraten wird oder dass eure Teamkollegen euch nicht für einen ordentlichen Batzen Nuyen verkaufen werden. Wir leben schließlich immer noch in der Sechsten Welt, und das sind Dinge, die in den Schatten nun einmal passieren. Und was in den Schatten passiert, passiert in Seattle *ständig*.



DOWNTOWN

DOWNTOWN AUF EINEN BLICK

Fläche: 468 km²

Einwohnerzahl: 555.000

Menschen: 63 %

Orks: 18 %

Elfen: 13 %

Zwerge: 3 %

Trolle: 2 %

Sonstige: 1 %

Bevölkerungsdichte: 1.185 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 129.000 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 88 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 25 %

Highschool-Äquivalent: 45 %

College-Äquivalent: 18 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 12 %

Bevor mit dem Vertrag von Denver der Stadtstaat Seattle geschaffen wurde, bestand Seattle nur aus Downtown. Heute ist Downtown das Herz des Sprawls. Wenn die Leute an Seattle denken, dann denken sie an Downtowns Skyline in all ihrem chromglänzenden, neonleuchtenden, niemals schlafenden und per AR aufgehübschten Glanz.

Downtown ist der Ort, an dem die wichtigsten Geschäfte im Sprawl laufen. Andere Bezirke sind auf ihre Weise geschäftig, aber sie verblissen im Vergleich zu dem, was in Downtown abgeht. Nur die besten schaffen es, dort zu ar-

beiten, und wenn ihr damit nicht klarkommt, dann verpisst euch gefälligst.

Was Downtown so verfragt besonders macht? Nun, es gibt dort mehr Konzerne, Unternehmen und Regierungsbesitz pro Quadratkilometer als irgendwo sonst im Sprawl. Fünf der Großen Zehn der Megakons haben ihren regionalen Hauptsitz in Downtown, was es zu einem Bezirk voller Gelegenheiten für Runs macht.

- ◆ Und vergesst nicht die vielen sich überlappenden Sicherheitszonen. Jeder Kon und jede Regierungsbehörde verteidigt die eigenen Niederlassungen auf eigene Weise. Die Regierung ist üblicherweise gesetzlich dazu verpflichtet, euch nicht sofort umzulegen, sobald ihr das Grundstück betretet. Aber die Exterritorialität der Kons ist eine ganz andere Geschichte.
- ◆ Slamm-0!

Aber Arbeit ist nur das halbe Leben. Und deswegen ist Downtown auch der beste Ort für die Stunden nach Feierabend. Ihr wollt durch die angesagtesten Läden streifen? Diese eine wirklich schwer zu kriegende Sache kaufen? Die Nacht in einer der heißesten Partyszenen im pazifischen Nordwesten zum Tag machen? Ihr wollt vom Besten probieren, was die lokale und exotische Küche zu bieten hat? Ihr seid Fan eines Sportteams? Oder vielleicht eher der Typ Tourist, der auf Lokalkolorit steht? Ihr werdet es nicht glauben, Chummers – Downtown ist genau der richtige Ort für euch!

- ◆ In Downtown gibt es mehr Shadowruns als in jedem anderen Bezirk. Und IMHO ist es auch der beste Ort, um das Geschäftliche mit dem Angenehmen zu verbinden.
- ◆ Kat o' Nine Tales

FEIERLICHKEITEN

Obwohl Downtown einen Ruf als Zentrum der Schattenaktivitäten genießt, ist es doch gleichzeitig auch Heimat von über einer halben Million Menschen, die hier dann und wann einige der wichtigen Ereignisse der lokalen Geschichte feiern oder einfach zusammenkommen, um sich zu betrinken, laute Musik zu hören und die Bude abzureißen.

TAG DES GEDENKENS, 19. DEZEMBER

Am 19. Dezember 2059 übernahm die wahnsinnige KI Deus die Kontrolle über die Renraku-Arkologie und riegelte sie ab. Über die nächsten drei Jahre hinweg verloren Tausende von im Inneren gefangenen Personen ihr Leben, während sich eine tapfere Gruppe von Widerstandskämpfern Deus direkt

in seiner Domäne entgegenstellte. Die Wahrheit darüber, was genau in der Arkologie geschehen war, wurde über Jahre hinweg geheim gehalten, aber im Jahr 2069 fanden sich Überlebende und Angehörige der Opfer des Shutdowns erstmals zusammen, um der Toten zu gedenken und sie zu ehren, auch ohne wirklich zu wissen, *wie* sie gestorben waren. Oft legten sie an diesem Tag, der als „Tag des Gedenkens“ bekannt wurde, Erinnerungsstücke vor dem Gebäude der ACHE ab oder hielten Gedenkwachen ab. Diese zunächst inoffiziellen Zusammenkünfte wurden zum fünfzehnten Jahrestag der Katastrophe im Jahr 2074 zu einem lokalen Feiertag erklärt.

- ◆ Sobald er zum offiziellen Feiertag geworden war, wurde der Tag des Gedenkens immer politischer und auch ein wenig gewaltbehaftet. Viele Leute nutzen ihn als Plattform, um sich gegen die gerade ange-



sagten Anti-Strömungen zu ereifern, was die Überlebenden und ihre Familien anpisst. Letztes Jahr bekam es Knight Errant mit Unruhen zwischen drei Parteien zu tun: neo-anarchistischen Gruppierungen, den Familien der Überlebenden und einer Delegation von Renraku, die gekommen war, um ihr Beileid auszusprechen.

- Bull
- Die UCAS-Regierung hält nicht viel vom Tag des Gedenkens, weil er die ACHE und die tragischen Ereignisse in ihrem Inneren immer wieder ins Rampenlicht rückt. Aber das Letzte, was die Regierung will, sind die negativen Konsequenzen, die folgen würden, wenn sie sich gegen die Überlebenden und Angehörigen stellen würde. Also versucht sie stattdessen, den Feiertag zu blockieren, indem sie es bestimmten Gruppen immer schwerer macht, die nötigen Genehmigungen für eine Demonstration zu bekommen.
- Slamm-0!
- Und die Tatsache, dass Runner die Feierlichkeiten als Tarnung für Schmuggeljobs in die ACHE nutzen, hat natürlich auch nichts damit zu tun.
- Sounder

DIE KRIMINELLE SZENE

Das nicht ganz unangefochtene Alphantier in Seattle ist Dona Rowena O'Malleys **Finnigan-Familie**. Obwohl es immer wieder Konkurrenz durch die Yakuza - und einige Streitigkeiten mit den anderen Mafia-Familien - gibt, haben sich die Finnigans in Downtown und innerhalb der Mafia an sich ihren Status als Anführer (bisher) bewahrt.

- Die anderen Familien halten sich wegen Al Cavalieri, des Consigliere der Finnigans, zurück. Er ist hoch angesehen und weithin gefürchtet, und niemand wagt es, sich mit ihm anzulegen. Zu O'Malleys Pech ist er schon seit 2072 schwer krank, und die Ciarnellos und die Gianellis (und besonders Enzo Gianelli) warten nur darauf, dass „Onkel“ Al endlich den Löffel abgibt, damit sie ein paar Umstrukturierungen im Management vornehmen können.
- Hard Exit
- Wo wir gerade dabei sind, gibt es irgendwelche Details über dieses Schwarzbuch, das er angeblich für O'Malley schreibt?
- Pistons

Durch ihre Kontrolle über den Großteil der Docks von Downtown hat die Mafia ihre schmierigen Finger in so gut wie allen Schmuggelgeschäften im Sprawl. Und wenn sie nicht gerade die „Gewerkschaftsbildung“ in besagten Docks fördern, dann sind sie mit typischen kriminellen Geschäften ausgelastet, zu-

EMERALD CITY MUSIKFESTIVAL, ERSTES JUNI-WOCHENENDE

Das Emerald City Musikfestival fand erstmals 2035 statt und ist eine Mischung aus Konzert und Convention, gewürzt mit einem Hauch Kunstgala. Das ECM-Fest (so der geläufige Spitzname) ist abgesehen von den Silvesterfeierlichkeiten das größte Event in Seattle. Am ersten Juni-Wochenende herrscht das ECM-Fest über die Exhibition Hall und die umliegenden Straßen. Das Seattle Art Museum zeigt spezielle Ausstellungen zum Thema Musik, während Händler aus ganz Nordamerika ihre Waren an den Mann bringen. Außerdem gibt es rund um die Uhr Konzerte von lokalen, regionalen und internationalen Künstlern. Es ist eine echt fette Party!

- Ich bin dort schon einige Male aufgetreten, und es ist immer wieder genial, aber der beste Teil sind die After-Show-Partys. Ein paar Megastars, an die man sonst nie herankommen würde, spielen in ganz intimen Clubs. Da hat man die Chance, mit der eigenen Lieblingsband, die gerüchteweise auch in den Schatten aktiv ist, zu plaudern.
- Kat o' Nine Tales

sätzlich zu ihrem Dasein als Kredithaie, Knochenbrecher und rücksichtslose Gangster.

- Interessante Anmerkung am Rande: Vertreter von Brackhaven Investments haben in den letzten paar Monaten mehrfach versucht, Dona O'Malley zu umwerben. Es sagt schon einiges, wenn nicht mal die Mafia dein Geld und deine Freundschaft will. Das macht mich wirklich glücklich.
- Bull

Die zweite wichtige Unterwelt-Macht in Downtown sind die **Yakuza**. Die Yaks sind an den Docks, die die Mafia nicht kontrolliert, ebenfalls im Schmuggel- und Unterhaltungsgeschäft aktiv (besonders beliebt sind ihre Bunraku-Salons). Und wo der Mob gern mit harter Hand auftritt, ziehen die Yaks die Samthandschuhe vor, wenn es ums Geschäftemachen geht. Die Yaks haben daher in Downtown einige Schutzgeldgeschäfte am Laufen, bei denen Kooperation und Harmonie gefragt sind. Um alle, die sich widersetzen, kümmern sie sich natürlich unverzüglich.

- FYI: Ich konnte bestätigen, dass Katsu Takashima, der legendäre Yak-Vollstrecker, auf Wunsch von Oyabun Hanzo Shotozumi von Neo-Tokio nach Seattle gekommen ist. Offenbar ist Shotozumi-sama wegen irgendwas ziemlich angepisst.
- Kia



- ◊ Er ist schon hier. Vor zwei Tagen wurde er zusammen mit angeworbenen Runnern dabei beobachtet, wie er sich um einige Mitglieder des Kenran-kai kümmerte. Und er ging dabei nicht gerade subtil vor. Aber das kann nicht der einzige Grund sein, aus dem Takashima in die Stadt beordert wurde.
- ◊ Balladeer

Da der Mob und die Yaks sich im Kampf um die Kontrolle über die Schmuggelgeschäfte in Downtown ständig in den Haaren liegen, übersehen sie bisweilen jemanden, der mutig genug ist, um sich einzuschleichen und ihnen einen Teil des Kuchens zu klauen. In Downtown war dieser Jemand ein Zwerg namens Gregory „The Red Stare“ Orlow. Allen Bemühungen des Mobs und der Yaks zum Trotz haben die **Vory v Zakone** (über Orlow) auf sehr profitable Weise im Schmuggel- und Schwarzmarktgeschäft Fuß gefasst.

- ◊ Orlow war zunächst nur ein unbedeutender Waffenschmuggler, aus dem später ein richtig großer Waffenschmuggler wurde. Deswegen hält er sich auch schon so lange im Geschäft – er verfügt über wahnsinnige Mengen an Feuerkraft. Klar, der Mob und die Yaks könnten ihn vertreiben, aber das wäre extrem kostspielig. Jetzt verkauft er an alle gleichermaßen und besitzt das größte Schwarzmarktgeschäft des Sprawls. Ihr braucht größere Mengen an Ausrüstung? Wendet euch an Orlow. Lasst euch nur nicht auf eine Runde Karten mit ihm ein, solange ihr nicht wirklich gut seid.
- ◊ Red Anya



SHOPPING

Die **Aurora Mall** ist ein luxuriöses, fünfstöckiges Einkaufszentrum mit mehr als zweihundert verschiedenen Geschäften, Restaurants und anderen Orten, an denen man seine hart verdienten Nuyen ausgeben kann. Sie ist nicht unbedingt ein Schatten-Hotspot, aber ein perfekter Ort, falls man mal etwas Legales kaufen und ein bisschen unter den Norms flanieren möchte.

- ◊ Und es gibt dort eine echt geniale Arcade! Die haben alles, von den besten 2D-Klassikern bis hin zu den neuesten VR-Simulatoren! Wenn ich könnte, würde ich da einziehen.
- ◊ Slamm-0!

Ein wahres Monument der Konzernkultur (oder auch nur von Aztechnologies Ego) ist die **Aztechnology-Pyramide**, ein gewaltiges, 72-stöckiges Gebäude im aztekischen Stil, das von verzierten Steintafeln und künstlich gezüchtetem Quarz umsäumt ist. Sie ist Aztechnologies Hauptniederlassung in Seattle, im Erdgeschoss gibt es aber auch ein Einkaufszentrum, in dem man die neuesten Aztech-Produkte erwerben kann.

Im Rest des Gebäudes befindet sich alles, was ein Megakonzern braucht: Wohnbereiche für die Angestellten vor Ort, Einkaufsmeilen, die den Aztech-Mitarbeitern vorbehalten sind, Helipads auf verschiedenen Stockwerken, und ganz oben Büros für die Execs. Durch spezielle AR- und Beleuchtungssysteme kann die Pyramide in Milliarden von verschiedenen Farben erstrahlen – am auffälligsten ist das Blutrot, in

GANGS IN DOWNTOWN

DISASSEMBLERS

(FARBEN: GRAU UND WEISS)

Haltet euch von diesen Psychos fern. Punkt. Die Disassemblers sind eine Gang aus Organschmugglern und im Wesentlichen nur eine Fassade für Tamanous, die der Organisation wo immer möglich frische Opfer beschafft. In letzter Zeit ist es ziemlich still um sie geworden, aber Gerüchten zufolge bündeln die Angehörigen mehrerer „Organspender“ gerade ihre Ressourcen für eine Racheaktion.

HALLOWEENERS

(FARBEN: ORANGE UND SCHWARZ)

Die Halloweeners sind die größte Gang Downtowns und bekannt für ihre ausgeprägten pyromanischen Tendenzen, ihren Halloween-Stil und ihr chaotisches Wesen. Ursprünglich waren sie darauf aus, den Kons zu schaden, aber der momentane Anführer der Gang, Nightmare, hat die Halloweeners auf einen chaotischeren und zerstörerischen Pfad geführt. Jetzt nehmen sie jeden aufs Korn, der ihnen im Weg ist.

TROLL KILLERS

(FARBEN: ROT UND GRÜN)

Diese ausschließlich aus Menschen bestehende Gang konnte sich letztes Jahr endlich ihren sehnlichsten Wunsch erfüllen und ihren Haupttrivalen, die hauptsächlich aus Metamenschen bestehenden Bloody Screamers, vernichten. Die Troll Killers werden durch Humanis unterstützt (die sie mit schweren Waffen beliefert haben), halten in letzter Zeit den Ball aber eher flach. Vermutlich sind sie damit beschäftigt, aus all den erbeuteten Körperteilen von Orks und Trollen neue Trophäen zu basteln.

das sie während der aztlanischen Feiertage getaucht ist. Für alle Erwachten ist der **Blue Man Lore Store** ein großartiger Ort, wenn man auf der Suche nach allem rund um magische Überlieferungen ist. Der Besitzer des Ladens, Dylan Pike, ist angeblich der Vorsteher des Hermetischen Ordens der Goldenen Morgenröte, eines der ältesten magischen Orden von Seattle. Wegen der exzellenten magischen Bibliothek ist das Geschäft auch bei Studenten der örtlichen Universität beliebt.

- ◊ Letztes Jahr hat Pike einem seiner Studenten die Leitung des Blue Man übertragen, und seitdem ist der Laden auf dem absteigenden Ast. Ja, die Waren sind ordentlich, aber die Preise sind übersteuert, und das Personal kann ziemlich arrogant sein. Als wüssten die alles über wahre Magie. Mein Ratschlag: Seht euch mal Lady Zeldas Laden an. Liegt zwar ein wenig abseits der ausgetretenen Wege, aber sie hat ein besseres Angebot, ist viel netter und kocht wundervollen Tee.
- ◊ Lyran

Die **Northgate Mall** ist ein vornehmes Einkaufszentrum, das für seine avantgardistischen Modegeschäfte und seine exzellenten Bodymod-Shops bekannt ist. Es gibt dort außerdem gleich drei beliebte Nachtclubs: Das Jimmy Jams (ehemals Ricky's), das Play Fair und das XCite. Die Northgate-Clubs sind zwar nicht so populär wie das Dante's oder das Penumbra, aber sie sind bei Konzernkids und Leuten beliebt, die in die besseren Clubs nicht reinkommen.



UNTERKÜNFTE

Das 2050 eröffnete **New Century Square Hotel** hat sich rasch den Ruf erworben, nicht nur von technischen Schwierigkeiten, sondern auch von Geistern heimgesucht zu werden. Seit der Eröffnung gab es in dem Hotel jede Menge paranormale Aktivitäten. Meistens handelt es sich dabei um vergleichsweise harmlose Dinge - Türen, die sich von alleine öffnen, seltsame Geräusche, sich bewegende Gegenstände. Das Hotel hat versucht, daraus Kapital zu schlagen, und im Zuge dessen beispielsweise den Hausgeist auf den

Namen „Baskerville“ getauft und ihn zum Maskottchen des Hotels erklärt. Es gab jedoch mehrere Fälle, in denen das alles über normale Streiche hinausging. Einmal zum Beispiel erhängte sich dort ein Pädophiler. In seinem Abschiedsbrief stand: „Er weiß, was ich getan habe.“ Bei einem weiteren noch nicht lange zurückliegenden Vorfall kam es ebenfalls zu einem scheinbaren Selbstmord - der Tote war ein Mafia-Vollstrecker, der durch ein Sicherheitsfenster in den Tod stürzte.

DAS GIBT'S NUR HIER

Das **Alabaster Maiden** ist eine Nobeldiskotheek, die für die dort gespielte Musik bekannt ist. Den Hauptteil seiner Berühmtheit erlangte der Club jedoch durch die urbane Legende, die sich um die Alabaster-Statue im Eingangsbereich rankt.

Dem lokalen Mythos zufolge war die „Maiden“ eine der ersten Magierinnen der Region, die ihre Magie einsetzte, um sich zu verteidigen, als sie von einer Gang angegriffen wurde. Die gute Nachricht: Sie konnte den Angriff abwehren. Die schlechte Nachricht: Dabei kam es zu einer Rückkopplung, die sie in die Rasendeko verwandelte, die sie heute ist. Die Einheimischen haben sich die Legende zu eigen gemacht, und viele von ihnen glauben, dass es Glück bringt, die Statue zu berühren. Wieder andere sagen, dass die Statue nicht komplett zur Reglosigkeit erstarrt ist, sondern in unregelmä-

ßigen Abständen zum Leben erwacht, um sich am Blut böser Menschen zu laben. Oder an dem rechtschaffener Menschen. Kommt ganz drauf an, wer die Geschichte erzählt.

- ◆ Es haben schon viele behauptet, gesehen zu haben, wie die Statue sich bewegt hat, aber bis heute war noch niemand in der Lage, zu verifizieren, dass es sich um mehr als eine Statue mit einer schwachen Aura handelt.
- ◆ Ethernaut

Schon seit Jahrzehnten ist das **Big Rhino** der Ort in Seattle, den man besucht haben muss, wenn man „authentische“ orkische Küche erleben will. Früher war „authentisch“ gleichbedeutend damit, dass niemand außer Orks den Fraß



herunterbekam. Aber die Speisekarte (und dankenswerterweise auch das Können des Kochs) des Rhinos hat sich mit der Zeit verbessert. Auf der Karte des Rhinos findet sich eine herzhaft-mischende Mischung aus Soul Food und Barbecue-Gerichten, allerdings mit überraschenden, an die Cajun- oder osteuropäische Küche erinnernden Noten. Und das alles serviert in Portionen, von denen eine normale menschliche Familie eine Woche lang satt werden würde.

Oh, und habe ich die irre Bierkarte schon erwähnt?

- ◊ Außerdem ist das Rhino dafür bekannt, über einen Zugang zum Ork-Untergrund zu verfügen. Seit der OU offiziell anerkannt wurde, ist das nicht mehr ganz so exotisch wie früher, aber es ist immer noch ein ziemlich guter Ort, um sich mit irgendwelchen Connections zu treffen. Übrigens: Ihr solltet den BBQ Crawdad Gumbo probieren, zusammen mit Sareptasenf und einem Krug Big-Rhino-Apfelwein. Extrem empfehlenswert.
- ◊ Bull

Penumbra Station (ehemals Club Penumbra) wurde vor mehr als dreißig Jahren eröffnet und wird von vielen als ein Relikt aus Seattles Vergangenheit angesehen. Es ist vor allem bei Vertretern der <räusper> älteren Generation und Fans des Retro-Stils beliebt. Fast wäre das Penumbra inmitten der Mafia-Familien und Yakuza, die es sich unter den Nagel reißen wollten, zugrunde gegangen. Aber ein Zusammenschluss von „stillen Partnern“ (Gerüchten zufolge ehemalige Shadowrunners) sorgte dafür, dass der Club geöffnet blieb und die Aasgeier auf Distanz gehalten wurden. Der mittlerweile von Nyssa Hallas als Managerin geleitete Club durchläuft derzeit eine schrittweise Renovierung. Die ganzen alten Bildschirmsysteme werden durch Holo/AR-Technik ersetzt, der Club ist aber weiterhin im Stil einer Mondlandschaft eingerichtet, nur unter einer (etwas) anderen neuen Marke.

- ◊ Nyssa Hallas war früher Musikerin und wurde dann zur Runnerin/Solo-Attentäterin. Sie ist auf Distanzschüsse spezialisiert und lässt sich von niemandem etwas gefallen. Nur FYI.
- ◊ Balladeer
- ◊ Ich glaube, die würde ich gerne mal kennenlernen.
- ◊ Kat o' Nine Tales

Als kleiner Coffeeshop im Herzen Downtowns sieht das **Cuppa Joe's** wie einer von vielen Läden in Seattle aus - bis man es betreten hat. Hinten sitzen Ganger, während die Knight-Errant-Cops vorne ihre Donuts futtern. Gleichzeitig sitzen sich Fußsoldaten der Mafia, Triaden und Yaks gegenüber, ohne dass es zu ausdehnten Schießereien oder Blutvergießen kommt. Es gibt die inoffizielle Vereinbarung, dass das Cuppa Joe's in Downtown als neutrales Gebiet zählt. Warum das so ist? Früher, als das Joe's noch in Tacoma war, servierte der damalige Besitzer, ein Zwerg namens Chip, jedem der Verbrecherbosse den „verdammte noch mal besten Donut, den du je gegessen hast“. Seither wurde die Neutralität von allen eingehalten, selbst nachdem Chip in den Ruhestand ging und den Laden nach Downtown verlegte, nachdem das vorherige Geschäft durch eine Explosion zerstört worden war. Jetzt wird das Geschäft von seiner Tochter Quinn geführt, und die Geschäfte laufen gut - auch wenn es immer noch ein paar Idioten gibt, die gerne austesten, wie gut sie den Burgfrieden wirklich bewahren kann. Bisher haben diese Tests ergeben, dass Quinn ihrem Vater in nichts nachsteht.

Was lässt sich noch über **Dante's Inferno** sagen, was nicht bereits gesagt wurde? Es ist der größte Club der Stadt. Basierend auf dem unsterblichen literarischen Werk ist das Dante's eine (mindestens) neunstöckige Festung des Hedonismus, in der man sich alle möglichen Bedürfnisse und Gelüste erfüllen und die verschiedensten Engel und Dämonen finden kann. Die glücklichen Gäste betreten den Club ganz oben und versuchen dann, sich nach unten vorzuarbeiten. Jede Ebene ist nach einer der Ebenen in der *Göttlichen Komödie* benannt und durch passende Annehmlichkeiten und AR-Effekte entsprechend ausgestattet, um die feurigen Tiefen der Hölle zum Leben zu erwecken. Je tiefer man vordringt, desto exklusiver (und verführerischer) werden die Stockwerke. Nicht umsonst heißt es oft: „Ein Ticket in die Hölle ist der sicherste Beweis dafür, dass man wirklich in der Smaragdstadt angekommen ist.“

In der berühmten Seattle Space Needle befindet sich das **Eye of the Needle**, der Ort, an dem sich die Reichen und Mächtigen einfinden, um zu demonstrieren, wie reich und mächtig sie sind. Angesichts der Speisen, die gerne einmal Hunderte von Nuyen kosten (und das sind nur die Vorspeisen), können es sich nur die wahrhaft Reichen und/oder Mächtigen leisten, dort essen zu gehen. Zusätzlich sorgt der strenge Dresscode dafür, dass die Space Needle in Downtown die personifizierte „Klasse“ ist. Sie wird zudem häufig von Johnsons als Besprechungsort gewählt, weil es dort nicht nur exzellentes Essen und eine atemberaubende Aussicht, sondern auch eine erstklassige Sicherheit gibt.

Wenn ihr auf der Suche nach den besten Tattoos des Sprawls seid, ist Lou von **Lou's Tattoos** euer Mann. Nano-Tattoos, biolumineszente Tätowierungen oder sogar Ganzkörperkunstwerke aus Tinte - es gibt nichts, was Lou nicht macht. Gerüchten zufolge stechen Lou (oder seine ebenso talentierte elfische Assistentin Selena) ausgewählten Kunden sogar Qi-Tattoos. Lou ist ein wahrer Künstler, und alle seine Motive entwirft er selbst - also schlägt euch Motive von der Stange oder auf den Designs anderer Leute basierende Ideen gleich aus dem Kopf, das ist Zeitverschwendung. Und das Wichtigste: Legt euch nicht mit diesem gerissenen Zwerg an, denn seine Kundenliste ist sehr lang, sehr vielfältig, sehr gut vernetzt und voller sehr, sehr loyaler Kunden.

- ◊ Wie man zum Beispiel an den magischen Hütern und dem Geist sehen kann, die Lous Geschäft schützen und bewachen. Erstklassige Magie.
- ◊ Lyran



DIE GEGENSEITE

KNIGHT ERRANT SECURITY

Da Downtown der wichtigste Teil von Seattle ist, reißen sich die Jungs von Knight Errant förmlich ein Bein aus, um der Öffentlichkeit zu beweisen, dass sie der Lage gewachsen sind. Sie wissen, dass ihre Aktivitäten und die allgemeine Sicherheitslage in Downtown aufmerksamer beobachtet werden als in anderen Bezirken, also reagieren sie entsprechend. Das Schlüsselwort für Knight Errant in Seattle lautet *Proaktivität*. Sicher, wenn es irgendeinen Vorfall gibt, dann unternehmen die Polizisten etwas dagegen (oder lassen es zumindest so aussehen), denn von *irgendjemandem* werden sie immer beobachtet, aber Reaktion ist nicht alles. Es geht darum, Verhaltensmuster zu kennen, über Insiderinformationen zu geplanten illegalen Aktivitäten zu verfügen und den Kriminellen des Bezirks einen Schritt voraus zu sein. Jeder kann auf ein Verbrechen reagieren, nachdem es verübt wurde. Knight Errants großer Traum in Downtown ist es, zur Stelle zu sein, *bevor* das Verbrechen stattfindet.

Die in Downtown eingesetzten Polizisten sind die besten Kräfte, die KE zu bieten hat. Ihre Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass jeder Bürger, der Hilfe benötigt, diese sofort bekommt, sodass am Ende auch Knight Errant als Marke von ihrer Arbeit profitiert. Diejenigen, die ihre Dienstmarke nicht so blank polieren können wie gefordert, werden schnell auf weniger begehrte Posten versetzt.

Umgekehrt bedeutet das auch, dass KE sich nicht zurückhält, wenn etwas „Schlimmes“ passiert. Sie wollen der Öffentlichkeit zeigen, dass sie den Bezirk unter Kontrolle haben. Wenn für ein bestimmtes Verbrechen in einem anderen Teil der Stadt eine Einheit angefordert werden würde, könnt ihr in Downtown von mindestens zwei oder drei Einheiten ausgehen. Gemäß den aktuellen KE-Regularien gehen die Wachführer so schnell und effizient wie möglich gegen sämtliche größeren Zwischenfälle oder Gefahren vor und haben dabei natürlich stets ein höfliches Lächeln für die Öffentlichkeit auf dem Gesicht – oder zumindest für den rechtschaffenen Teil der Öffentlichkeit.

HILFE GESUCHT

/JackPoint Login: *****> <verschlüsselt>
/ZUTRITT GEWÄHRT/

/öffne Datei: Offene Jobs (Seattle, Downtown) /

NIE WIEDER

Suche nach Fachkräften für Vergeltungsschlag gegen eine gewisse grauweiße Gang und ihren hauptsächlichen Auftraggeber, die von Seattle Downtown aus operiert und für ihre Taten gegen bestimmte Personen zur Verantwortung gezogen werden soll. Vorgehensweise und Methoden egal, nur Ergebnisse zählen. Diskretion wird erwartet. Bezahlung verhandelbar, zusätzliche Anreize möglich. Bei Interesse siehe beigefügten <Link>.

- Bisher ist der einzige Unterschied zwischen Knight Errant und seinem Vorgänger Lone Star, dass KE die bessere PR-Abteilung hat. KE wirkt professioneller, ist aber genauso brutal wie der Star.
- Pistons

- Genauer gesagt gehen sie es geschickter an. Lone Star hat sich keine Mühe gegeben, sein rücksichtsloses Vorgehen zu verbergen, während KE ausnehmend gut darin ist, es als das „Befolgen der ordnungsgemäßen Vorgehensweise“ auszugeben. Ein Beispiel dafür ist Sgt. Kathy Gunderson. Vor einer Woche war ein Runnerteam auf der Flucht durch Downtown, und es wurden ein paar Schüsse abgefeuert. Gunderson fackelte nicht lange, rammte den Van der Runner und erschoss jeden einzelnen von ihnen, obwohl sie zu diesem Zeitpunkt alle schon verletzt und nicht mehr zur Gegenwehr in der Lage waren. Gunderson behauptete einfach, dass es sich bei den Runnern um eine „unmittelbare Bedrohung“ gehandelt habe, und damit hatte sich die Sache erledigt. Fall abgeschlossen.
- DangerSensei

KONZERNSICHERHEIT

Es sind vor allem die vielen verschiedenen Sicherheitszonen, die Downtown zu einem so schwierigen Ort machen, um unserem Geschäft nachzugehen. Zusätzlich zu dem normalen KE-Kram hat auch noch jeder dort ansässige Konzern sein eigenes Sicherheitspersonal, bei dem es sich entweder um einen externen Vertragsnehmer oder um seine eigenen Leute handelt. Dank der Exterritorialität ist es diesen Sicherheitskräften in der Regel erlaubt, alle Maßnahmen zu ergreifen, die ihre Kunden für nötig erachten, und niemand kann irgendetwas dagegen tun. Manche von ihnen sind relativ harmlos und übergeben Problemfälle an KE, während andere – beispielsweise die Wachleute in MCTs berühmten Nullzonen – zuerst schießen und später mit den Schultern zucken. Das Beste, was man als Runner tun kann, ist, sich die verschiedenen Zonen und die zu erwartenden Reaktionen einzuprägen. Wenn ihr die unsichtbaren Grenzen ignoriert, dann tut ihr das auf eigene Gefahr.

WAS KOSTEN DIE GEDANKEN EINES MANNES?

Mr Johnson sucht nach Personen zur Beschaffung wertvoller Daten. Kein normaler Datendiebstahl – Zieldaten könnten in verschiedenen Medienformaten aufgezeichnet worden sein, darunter auch Kopien auf Papier. Zieldaten befinden sich außerdem im Besitz einer sehr mächtigen Person, die Mitglied einer sehr mächtigen Organisation ist. Auftrag ist überaus gefährlich, die Bezahlung ist den Risiken angemessen. Bezahlung verhandelbar. Nur ernst gemeinte Anfragen. <Link>



BELLEVUE

BELLEVUE AUF EINEN BLICK

Fläche: 242 km²

Einwohnerzahl: 213.000

Menschen: 74 %

Elfen: 17 %

Orks: 4 %

Zwerge: 2 %

Trolle: 1 %

Sonstige: 2 %

Bevölkerungsdichte: 880 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 115.000 ₣

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 94 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 12 %

Highschool-Äquivalent: 19 %

College-Äquivalent: 36 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 33 %

Wenn Downtown der Ort ist, an dem die Reichen und Mächtigen ihre Partys feiern, dann ist Bellevue der Ort, an dem sie nachts schlafen, geborgen in maßgeschneiderten Mikro-Arkologien, und von dem aus sie sich in luxuriösen privaten Transportpanzern durch die Stadt kutschieren lassen. „Belle“, wie der Bezirk von den Einheimischen genannt wird, liegt zwischen dem Lake Washington und dem Lake Sammamish und grenzt an Redmond, Renton und Snohomish. Downtown befindet sich am anderen Ufer des Lake Washington, Council Island mittendrin. Belle verdankt seinen Spitznamen der langjährigen Bürgermeisterin Marilyn Shultz, die den Bezirk als „belle of the ball“ (Ballkönigin) bezeichnete und ihn als beliebtesten Wohnbezirk in Seattle zeichnete. In abgewandelter Form hat sich dieser Name in das Bewusstsein der Anwohner gebrannt, und vor Kurzem wurde er im Zuge von Jonathan Blakes Wahlkampf für das Bürgermeisteramt wiederbelebt.

Wie Bellevue selbst ist auch dieser Slogan nur eine Lüge. Nichts ist echt. Bellevue basiert auf all den Bildern, die uns im Trid von einer idealisierten Vorstadt-Enklavenkultur präsentiert werden. Es ist eine von Horizon blankpolierte Vision, bestehend aus dem Besten aus allen anderen Teilen der Stadt.

- ◆ Auch Blake ist nicht echt. Das wissen zwar nur wenige, aber der Jonathan Blake, der von sich behauptet, in Bellevue geboren und aufgewachsen zu sein, besitzt in Wahrheit ein Anwesen in Puyallup, das seine Initialen, J.B., ins Eingangstor graviert hat. Dieses Anwesen steht da schon seit Anfang der 40er und befand sich abwechselnd im Besitz von Wilhelmina Holdings, Brightheart Capital und jetzt Centurion SSG – alles ehemalige Tochtergesellschaften von Saeder-Krupp.
- ◆ Sunshine

- ◆ Aus Puyallup zu stammen, wenn man angeblich aus Bellevue ist, ist keine so große Sache. Definitiv nicht genug, um Blake zum Hochstapler zu machen.
- ◆ Icarus
- ◆ Ich sage nicht, dass er ein Hochstapler ist – ich sage, dass Blake nur eine Legende ist, so wie Hans Brackhaus auch. Ich glaube nicht einmal, dass er der erste Blake ist. Tief vergraben in einem Personalserver von S-K habe ich eine Datei gefunden, die darauf hindeutet, dass Jonathan Blake schon seit der Gründung des Konzerns S-Ks Abteilung für Spezialoperationen und Übernahmen leitet. Und so alt ist er einfach nicht.
- ◆ Sunshine
- ◆ Hochstapler oder nicht, Blake ist ein Soziopath, der beschlossen hat, Bellevue zu seinem Sprungbrett für eine größere politische Karriere zu machen. Bei der Bürgermeisterwahl setzte er sich dank der Unterstützung eines Teams aus Horizon-Imageberatern durch. Er verpflichtete sie daraufhin dauerhaft, um die Marke Bellevue als das gekünstelte Smiley-Lächeln neu zu erfinden, das sie heute ist. Er hat sich hier eingenistet. Er hat seinen Konzern hierher umgesiedelt. Alles, was Bellevue in den letzten sieben Jahren erreicht hat, ist irgendwie mit seinem Namen verbunden. Sein Bild ist untrennbar mit dem Bezirk verbunden. Wenn hier etwas gut läuft, dann lässt ihn das gut dastehen, folglich gilt dasselbe auch andersrum. Er weiß, dass Bellevue auch weiterhin wie der beste Teil von Seattle aussehen muss, wenn er Chancen auf das Amt des Gouverneurs haben will. Und jemand wie er ist zu allem bereit, um dafür zu sorgen, dass das passiert.
- ◆ Kay St. Irregular

Dieses falsche Bild erstreckt sich auch auf die Rassenverteilung innerhalb des Bezirks. Vor zwanzig Jahren lag der Anteil an Orks bei fast zwanzig Prozent, aber eine lange Kampagne der Ausgrenzung und des tolkienesken Fanatismus führte zu einer Neuverteilung der Anteile der verschiedenen Metatypen in der Bevölkerung. In der Blake-Ära wurde das alles noch einen Schritt weitergetrieben, indem es verstärkt zum Zuzug gebildeter Konzernangehöriger mit zu viel Geld kam, die im neuen „hippen“ Teil der Stadt wohnen wollen.

Und Belle ist dieser Ort. In Bellevue gibt es sanfte grüne Hügel, Seen und eine atemberaubende Aussicht auf Downtown. Überall im Bezirk befinden sich geschlossene Wohnanlagen, die nur dem Namen nach keine Arkologien sind. Einige von ihnen bieten eine Kuppelüberdachung und saubere, aus der kanadischen Wildnis importierte Luft. Dieser Lebensstil ist alles andere als billig, und selbst, wenn man über das nötige Kleingeld verfügt, muss man immer noch über das nötige soziale Kapital verfügen, um an die Spitze der Warteliste springen zu können.

Und dennoch leben in Bellevue nicht nur reiche Angestellte. Praktisch so gut wie alle Einwohner gehören einem Konzern an, aber trotzdem leben sechzehn Prozent der Bevölkerung



unterhalb der Armutsgrenze. Die meisten von ihnen sind keinem Konzern zugehörig. Sie sind die Arbeiter, die Bellevue am Laufen halten, und sie leben in einer Gesellschaft, die vom Leben ihrer wohlhabenden Mitbürger komplett getrennt

ist. Die Angehörigen dieser beiden Schichten begegnen sich nur selten, und wenn sie es tun, dann meist für heimliche Geschäfte, Schwarzmarkthandel oder in Form von reichen Kids, die versuchen, den Gossenpunk zu spielen.

FEIERLICHKEITEN

Das Highlight in Bellevues gesellschaftlichem Kalender ist eine Reihe von Events, die normalerweise am 27. November beginnen und am Weihnachtsabend enden. Das **Schneeflocken-Fest** steht für die magische Zeit zwischen Thanksgiving und Weihnachten, in der „Alle deine Wünsche wahr werden können“™. Die Party beginnt am Black Friday, wenn das Bellevue Art Museum in seinem angeschlossenen Park der Kunst die Performance „Geburt einer Schneeflocke“ zeigt. Dabei handelt es sich um eine Show, in der die Wunder der Technik mit Schamanismus und Geomantie verschmolzen werden, um ein Erlebnis zu erschaffen, das gleichzeitig in der realen Welt, im Astralraum, in der AR und in der VR erfahrbar ist. Von der UW ausgeliehene Magiestudenten arbeiten mit Microdeck-Technomancern zusammen, und das Ergebnis ist ein Event, das man gesehen haben muss und das stets durch den Auftritt des heißesten Musikstars des jeweiligen Jahrs beschlossen wird, begleitet von einer Choreografie aus magischen und technischen Spezialeffekten.

Im folgenden Monat finden mehrere kleinere Events statt, immer an einem anderen Veranstaltungsort – eine gesell-

schaftliche Tour im Miniformat. Die Gastgeber dieser Tour scheuen keine Kosten und Mühen und überschütten die Partygänger mit Geschenken, Drinks und oft auch härterem Stoff. Einen weiteren Höhepunkt finden die Feierlichkeiten am letzten Freitag im Februar, wenn in Bellevue das **Schneeflocken-Festival** abgehalten wird, eine Art Abschiedsparty für die Weihnachtszeit. Der Veranstaltungsort, an dem laut Meinung der Belle View News die beste Schneeflocken-Party gefeiert wurde, darf diese Abschlussgala ausrichten. In den letzten drei Jahren war stets das Mogul der Sieger, ein indisches Restaurant, das dem Illusionisten Hoshiar Pahal gehört.

- ❖ Es ist zwar noch kein offizieller Zwischenstopp auf der Grand Tour, aber Horizon hat die Manager der wichtigsten Promis der Welt bearbeitet, damit diese zum Beginn des Festivals anreisen. Letztes Jahr tauchten Spinrad und eine Schar von britischen Royals unangekündigt in Birth auf und tanzten mit dem Bürgermeister und diversen lokalen Promis die Nacht durch. Diese Promis wurden für ihre Anwesenheit bezahlt, aber mir ist nicht klar, was Spinrad von der ganzen Sache hatte.
- ❖ Dr. Spin

DIE KRIMINELLE SZENE

Fragt mal ein Straßenkind aus Renton nach der Gangszene in Bellevue – es wird in schallendes Gelächter ausbrechen. Klar, es gibt Gangs, aber die bestehen aus gelangweilten reichen Kids, die mal das Straßenleben erleben wollen, das sie im Trideo gesehen haben. So entstehen Gangs wie die Nova Rich, eine tödliche, gut ausgerüstete Clique, die von gelangweilten, privilegierten Gören gegründet wurde, die auf der Suche nach dem illegalen Kick und nach Anerkennung auf den Straßen waren. Trotzdem übt das lokale Verbrechen immer noch seine Anziehung auf reiche Jugendliche und Ausgestoßene der Konzerne aus, die sich auf der Straße einen Namen machen möchten und bereit sind, dafür zu zahlen.



GANGS

LAKE ACIDS

(FARBEN: BLAU UND GRÜN)

Jonathan Blakes Wahlversprechen, in Bellevue aufzuräumen, war gleichbedeutend mit einem militärischen Feldzug. Er setzte die Spezialkräfte des ihm gehörenden Sicherheitsunternehmens Centurion Security ein und ließ sie auf die größte und übelste Gang des Sprawls los. Auf dem Höhepunkt des Tempo-Kriegs trieben die Centurion-Truppen die Lake Acids in ihrem Lagerhaus am Lake Vasa in die Enge und löschten die Gang nahezu komplett aus, alles vor laufender Kamera. Die hochrangigen Gangführer, die während des Angriffs nicht gestorben waren, wurden festgenommen und an Knight Errant übergeben. Eigentlich hätte das der Todestag der Lake Acids sein müssen, aber die Macht des Trids erhielt sie am Leben.



Die Überlebenden formierten sich als eine Art Kult neu – die Regierung hatte versucht, sie zu beseitigen, aber sie hatte es nicht geschafft. Diese Idee wurde zum Schlachtruf aller Entrechteten der Gegend, besonders der schwindenden orkischen Bevölkerung. Heute sind die Lake Acids kleiner als früher und in verschiedenen über Bellevue verstreuten Zellen organisiert. Jede Zelle ist einer Nachbarschaft zugeordnet, und die Zellenführer sind Teil einer übergeordneten Hierarchie. Die Organisation wird von einem Ork namens Danny Youngblood angeführt, der angeblich vorher Mitglied bei den First Nations war, bevor er sich mit ihnen überwarf und daraufhin auf der Suche nach einer neuen Gang war.

NOVA RICH

(FARBEN: ZITRONENGELB UND JEANSBLAU)

Die Novas sind das, was man als Gang der Kategorie 4 bezeichnen könnte – unwichtig abgesehen von der Tatsache, dass die Eltern dieser Kids vielleicht jemand Einflussreiches sein könnten. Genau diese Bedenken sind es, die die Nova Rich im Geschäft und unterhalb des Radars der örtlichen Polizei halten. Die Novas geben sich meist auffällig – betreiben AR-Tagging, fangen Straßenschlägereien an, markieren in Clubs den großen Macker. Damit unterscheiden sie sich deutlich von den ...

405 HELLHOUNDS

(FARBEN: ROT UND ORANGE)

Die geleckte saubere Atmosphäre Bellevues erstreckt sich nicht auf die Highways, auf denen Thrillgangs für so viel Ärger sorgen, dass die Konzerne mittlerweile gepanzerte Transportfahrzeuge einsetzen, um ihre Mitarbeiter durch die Stadt zu kutschieren. Die 405s herrschen über das Stück Asphalt zwischen Renton und Redmond, das ihren Namen trägt. Die Hounds agieren in Rudeln von mindestens sechs Mitgliedern, die leicht an ihren mit grellbunter oranger und roter Farbe markierten Motorrädern zu erkennen sind. Als Teil der Initiation in die Gang lassen sich die Mitglieder den von Flammen umgebenen Hundekopf tätowieren, aber man ist erst dann ein vollwertiges Mitglied, wenn man auf der 405 ein Fahrzeug zerstört hat. Dieses Ritual ist so bekannt, dass KE an einem Wochenende im Monat die Präsenz seiner Sicherheitskräfte auf dem Highway erhöht, um Zivilisten vor Angriffen zu schützen.

Die 405s sind hauptsächlich eine Thrillgang, die sich lieber mit Kämpfen und Motorradrennen beschäftigt als mit irgendwelchen konkreten Geschäften. Genau genommen besteht das hauptsächliche Interesse der Gang an kriminellen Machenschaften darin, immer ausreichend mit Munition und Motorradteilen versorgt zu sein. In letzter Zeit verdient die Gang ihr Geld mit dem Erotikgewerbe. Die Hounds sind der Geleitschutz für die Bunraku-Mädchen, die von Sexparty zu Sexparty gekarrt werden. Sie haben sich sogar eine Reihe von eigenen Mädchen zugelegt und richten in verschiedenen Bordellen entlang ihres Teils der Straße eigene Partys aus.



LEATHER DEVILS

(FARBEN: ROT UND SCHWARZ)

Männer in enganliegender, rotschwarzer Fetischkleidung wecken normalerweise Erinnerungen an schlechte Trideo-Pornos, aber entlang der I-90 sollte man darüber besser keine Witze machen. Die Leather Devils sind ein ausschließlich aus Männern bestehender Biker-Club, der zum einen die lokalen Verkehrsteilnehmer terrorisiert und zum anderen den größten Prostitutionsring für männliche Prostituierte in Bellevue betreibt. Die Devils sind eine Gang der Kategorie 3: nicht groß genug, um sich mit den größeren Verbrechersyndikaten anzulegen, aber hart genug, um den 405 Hellhounds ein blaues Auge verpassen zu können. Die beiden Gangs liegen miteinander im Streit um die Kontrolle über die I-90, die Straße, die Bellevue auf halber Höhe von Ost nach West durchzieht. Die Leather Devils sind zwar keine direkte Bedrohung für die Hellhounds oder irgendeine andere Gang, aber sie überleben, weil sie sich auf einen Nischenmarkt konzentrieren: männliche Prostitution und Pornografie.

- Aus irgendeinem Grund ist die Homosexualität von Männern in gewissen Konzernkreisen noch immer ein Tabuthema, was es den Leather Devils erlaubt, ihre zahlreichen Kunden zu erpressen. Die Gang hat einen ganzen Datenserver mit Videoaufzeichnungen ihrer einflussreichsten Kunden. Was praktisch ist, wenn sie jemanden aus dem Gefängnis herausboxen müssen oder die richtigen Leute unter Druck setzen wollen, um illegale Materialien zu beschaffen.
- Sticks

ORGANISIERTES VERBRECHEN

DIE CIARNIELLO-FAMILIE

Die Yakuza und andere ethnische Syndikate unterhalten zwar einige kleinere Unternehmungen in Bellevue, der Bezirk gilt aber nach wie vor als das Revier der Mafia. Die Ciarniello-Familie hat ihre Finger in allen Geschäften der Stadt, vom Brickyard-Gefängnis bis hin zu den Dealern, die an den Straßenecken vor der Main Place Arcade herumhängen und BTLs verkaufen. Dennoch hat die Familie auch ihre Konkurrenten. Früher waren die Finnigans die stärkste Kraft innerhalb des Bezirks, aber eine Reihe von Fehlritten außerhalb von Bellevue zwang sie dazu, ihre Kräfte neu zu verteilen, was es den Ciarniellos ermöglichte, das entstandene Machtvakuum zu füllen. Momentan besteht zwischen den Ciarniellos und den Finnigans ein fragiler Waffenstillstand, da beide ein größeres Interesse daran haben, die Yakuza und den stets präsenten Komun'go-Ring auf Abstand zu halten, als sich untereinander zu bekriegen.

- Die Vory sind offiziell nicht in Bellevue vertreten, aber Yanick Kirilskaya, der Neffe von Lyubov Kirilskaya, hat dort eine Wohnung. Yanick ist ein reiches, arrogantes Collegegötter mit Verbindungen zu den Nova Rich. Die Vory haben ihn in Bellevue geparkt, damit er keinen Ärger bekommt, aber damit haben sie nur erreicht, dass er jetzt nicht mehr in der Nähe der Leute ist, die ihn normalerweise unter Kontrolle gehalten haben. Yanick verbringt seine Zeit auf Partys, in Lehrveranstaltungen an der EWU und in Gesellschaft der Nova Rich. Bisher haben ihn die anderen Gangs und Verbrecherorganisationen bewusst ignoriert. Falls Yanick aber etwas zustoßen sollte, könnte das den Zorn der Povryejhda Seattle heraufbeschwören.
- Mihoshi Oni



SHOPPING

In Bellevue dreht sich alles ums Image, daher werben die meisten der Läden, in denen man die beste Ausrüstung bekommt, nicht damit, was sie wirklich verkaufen. Und wenn sie Werbung machen, dann bewegen sie sich meist weit außerhalb der preislichen Liga eines durchschnittlichen Runners, sodass es für euch wiederum keinen Unterschied macht. Hier sind ein paar Orte, an denen ihr essen, trinken und Ausrüstung kaufen könnt.

Drei erfahrene Braumeisterinnen und eine Sommelière, die zuvor für Thomas Vintners tätig waren, gründeten gemeinsam das **Bellevue Pour House**. Die vier Frauen waren auf der Suche nach einem Ort, an dem sie nach Feierabend Biere aus aller Welt probieren konnten. Als sie kein geeignetes Lokal fanden, beschlossen sie, es selbst zu eröffnen. Dabei herausgekommen ist ein schmales, zweistöckiges Lokal, das aussieht wie die Trinkhallen der Wikinger im Trideo. Das Bier wird von hübschen, knackig gekleideten Kellnerinnen in Sets von fünf, zehn oder zwanzig 75-ml-Gläsern serviert. Überall in der Halle gibt es private Verkostungsräume, die alle mit White-Noise-Generatoren ausgestattet sind, damit man sein Bier ungestört genießen kann.

Einer der besten Gründe für einen Aufenthalt in Bellevue ist, sich unter die High Society zu mischen. Im **Bellevue Crab House** kann man das tun und gleichzeitig ausgezeichnet essen. Das Crab House ist als Ort zum Sehen und Gesehen werden so bekannt, dass es sogar einen Hintereingang für VIPs und andere Leute gibt, die beim Betreten des Restau-

rants keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen möchten. Dieses Gefühl der Anonymität wird im Inneren des Lokals durch gedimmte Beleuchtung und schwer einsehbare Nischen fortgesetzt, die den Kunden einen angenehmen Aufenthalt beschweren.

Der einstöckige Elektronikladen **DeGear's Electronics** ist schon seit der Zeit vor dem Erwachen eine Institution in Bellevue. Hier wird erstklassige Elektronik zu leicht überbeurten Preisen verkauft. Im Keller, der liebevoll als DeGears Hort bezeichnet wird, findet man die Schwarzmarktwaren. Die Artikel im Hort sind nicht unbedingt legal, also müsst ihr Kontakt zu einem Schieber oder Hehler aufnehmen, der euch das monatliche Passwort verraten kann, das man braucht, um eingelassen zu werden.

Horizon zufolge fühlt sich der perfekte Bezirk gleichzeitig nach Metropole und Kleinstadt an. Die **Main Place Arcade** wurde nach diesem Leitgedanken entworfen. Die Freiluft-Mall sieht aus wie die Hauptstraße einer kleinen Stadt, mit gepflasterten Bürgersteigen, einstöckigen Warenhäusern und Restaurants. Die Geschäfte selbst sind eine Mischung aus Kleinunternehmen und bekannten Boutique-Ketten, ergänzt durch Miniaturversionen der Läden bekannter Marken wie beispielsweise G. Meyers Groceries, Fallon and Nelsons, Blood Monies Software und Hien Young. Die einzige Konkurrenz der Arcade ist der historische Belle Square am Bellevue Way, der eher die Elite ansprechen soll und wo es Lordstrung's statt Fallon and Nelsons gibt.



- Die Main Place wird oft zum Ziel von Info-Anarchisten, die das AR-Gitter mit Graffiti und aufklärenden Informationen über Blakes Politik und das, was sie als die „systematische Entfernung von metamenschlichen Bürgern“ bezeichnen, bombardieren. Die Angriffe haben durch ihre Berechtigung – es gibt in der Mall kein einziges Geschäft, das einem Metamenschen gehört. Da es sich bei der Arcade um einen wichtigen Anziehungspunkt für Touristen handelt, ziehen diese Angriffe die intensive Aufmerksamkeit des lokalen Polizeireviers auf sich.
- Kay St. Irregular

Für ernsthafte Cyber-Upgrades müssen Shadowrunner sich einer stationären Behandlung unterziehen. Wer Hinterhofklinken, CrashCart-Kliniken nach Feierabend und ähnliche Möglichkeiten vermeiden will, kann sich im **Overlake Medical** ein

Krankenzimmer mit Vollpension mieten – für einen gewissen Preis. Das Overlake ist den Umgang mit reichen Kunden gewöhnt, die Wert auf Privatsphäre legen, also verbuchen sie ihre Patienten unter jedem beliebigen Decknamen und verknüpfen auch die Blutwerte und Krankenakten mit diesem Namen.

- Eine billigere Alternative zum Overlake ist das Cougar Mountain Hospital, das Universal Omnitech gehört und auch durch den Konzern betrieben wird. Sie bieten dieselben Transplantations- und Organersatzdienstleistungen wie das Overlake, aber in der Vergangenheit wurden hier Geschäfte mit Organhändlern gemacht, die die meisten vernünftigen Leute auf Abstand halten.
- Plan 9

UNTERKÜNFTE

Die eigentliche Frage bei der Wahl eines Unterschlupfs in Bellevue lautet: Wie sichtbar wollt ihr sein? Die Hotel Row wird von einem stets präsenten Schwarm von Paparazzi-Drohnen belagert, die hoffen, einen Schnappschuss von einem Promi zu erhaschen. Es gibt zahlreiche Orte außerhalb des Rampenlichts, aber nicht alle von ihnen sind sicher genug, um zu schlafen und die eigene Wachsamkeit sinken zu lassen.

Das **Bellevue Hilton** ist stets ein sehr geschäftiger Ort. Es ist das repräsentativste Hotel des Bezirks und der Ort, an dem man einchecken sollte, wenn man gesehen werden will. Das Personal wird nach dem Aussehen und der Fähigkeit, die Bedürfnisse der Gäste zu befriedigen, ausgewählt. Bei manchen Mitarbeitern umfasst diese „Befriedigung“ wirklich alles, was die Gäste sich wünschen. Die meisten Angestellten im Frontpersonal sowie der Oberkellner sind Lockvögel der Ciarniello-Mafiafamilie.

- Haltet euch von Zimmer 237 fern. Dieses Zimmer und mehrere andere im Hilton sind mit Kameras ausgestattet, um die Gäste zu überwachen. Die Kameras leiten ihre Aufzeichnungen an einen Speicherknoten außerhalb des Hotels weiter, den die Hinterzimmermitarbeiter durchgehen können, um Paydata zu finden, die sie an Nachrichtensender oder andere Parteien verkaufen können, die an unverfälschten Fotos und Audioaufzeichnungen von wichtigen Leuten interessiert sind.
- Dr. Spin

Selbst ein zweitklassiges Hotel in Bellevue steht immer noch für Vier-Sterne-Service. Und besser noch: Die Paparazzi-Drohnen sind nicht ganz so wild darauf, ein Bild von einem zu schießen, weil sie anderswo mit wichtigeren Leuten beschäftigt sind. Das **Greenwoods Inn** ist ein Vertreter dieser Kategorie und bietet jedem seiner Gäste ausgezeichneten und persönlichen Service.

Man nehme ein Lagerhaus, packe es voll mit Frachtcontainern, gebe Betten und Türschlösser hinzu und voilà! Fertig ist das Instant-Sarghotel. Das **Bellevue Sleep and Eat** ist ein Ort, an dem man auf eigene Gefahr übernachtet. Außerdem ist es der Eckpfeiler der Geschäfte des Phantom Lake Ring in Bellevue. Der Ring sorgt für einen rudimentären Schutz, aber bietet auch andere Dienstleistungen wie die Beschaffung von Drogen und gebrauchter Ausrüstung an.

- Die Ausrüstung stammt von Kunden, die ihre Miete nicht rechtzeitig gezahlt haben. Genau genommen stammen die Drogen vermutlich aus derselben Quelle. Das hier ist ein Hotel, in dem man nur absteigen sollte, wenn man keine andere Wahl hat oder untertauchen muss. Hier wird euch niemand finden, und das muss nicht unbedingt ein Vorteil sein.
- Mika

DAS GIBT'S NUR HIER

Während Bellevue immer beliebter wurde, wuchs auch das Prestige des **Bellevue Art Museum**. Das ursprünglich von Microdeck gestiftete Museum hat großzügige Spenden von Ares, Wuxing, Gaeatronics, der Atlantean Foundation und Centurion SSG erhalten. Diese Spenden ermöglichten es dem Museum, den gesamten Block sowie den angrenzenden Park zu erwerben. Heute bietet das Museum eine begehbare Ausstellung mit Skulpturen im Außenbereich und Kunstwerken überall im Gebäude. Aztechnology ist der jüngste Spender des Museums. Momentan zeigt das Museum eine Reihe von unschätzbar wertvollen Maya-Artefakten, die zusammen mit Relikten der Athabaska und der Navajo ausgestellt werden und den gemeinsamen historischen Fußabdruck der ersten Stämme auf ihrem Weg von Südamerika nach Norden nachzeichnen – alles gestiftet von Aztechnology.

Die Hauptniederlassung von Ares im Pazifischen Nordwesten befindet sich an der Küste des Lake Washington. Das gewaltige Gebäude aus Marmor und kupferfarbenem Glas ist

das Flaggschiff des als **Corporation Row** bekannten Teils von Bellevue. Dieses 25 Kilometer lange Gebiet ist eine Mischung aus Konzern- und Wohngebieten, in dem hohe Konzernmietshäuser zwischen den Bürotürmen aufragen.

Neben Ares haben sich dort noch drei andere Konzerne mit einer Einstufung von A oder höher niedergelassen. Von der Spitze von Groat Point aus kann man den umweltfreundlichen Gaeatronics Mountain sehen. Die in Terrassenform angeordneten Dächer des riesigen Gebäudes sind mit Tonnen von Erdreich bedeckt und so geformt, dass sie an ein Naturschutzreservat erinnern.

- Das entspricht einerseits dem umweltbewussten Mantra des Konzerns, gleichzeitig ist die landwirtschaftlich intensiv genutzte Landschaft aber auch ein Schutz gegen astrale Eindringlinge, sodass sich die astrale Sicherheit des Konzerns auf ein kleineres Gebiet konzentrieren kann.
- Ethernaut



Der Komplex selbst erstreckt sich mindestens vierzig Stockwerke tief in den Erdboden und mündet in einen gigantischen Reaktor, den niemand außer bestimmten Schlüsselmitarbeitern des Konzerns jemals zu Gesicht bekommen hat.

Microdeck wird weiterhin als eines der ältesten und bekanntesten Unternehmen respektiert, die in Bellevue ansässig sind. Vor Kurzem hat das Unternehmen seinen neuen Konzernturm an der Corporation Row fertiggestellt – einen silberglänzenden Glaskomplex, der als der „Knoten“ bekannt ist. Das Gebäude ist vollautomatisiert und wird von modernster Software und Sprites gesteuert, die von den besten Programmierern des Konzerns entwickelt wurden. Praktischerweise befindet sich der Knoten sich nur wenige Kilometer entfernt von Microdecks zentralem F&E-Campus am Rande des Williburton Hill Park.

- Die Matrixsicherheit fühlt sich auf dieselbe Weise nicht ganz normal an wie der Umgang mit KIs und Technomancern. Genau genommen würde die Beteiligung von KIs einiges erklären, was den Qualitätssprung nach vorn angeht, den Microdecks Software nach dem Crash 2.0 hingelegt hat.
- Netcat

Vor Kurzem hat Jonathan Blakes Konzern Centurion Special Services Group die beiden silbernen Wolkenkratzer gekauft, die zuvor NeoNET als Forschungseinrichtung dienten. Der Verkauf der Immobilie fand praktisch über Nacht statt, nachdem durch einen unerklärlichen Unfall in Turm 1 vierundzwanzig Wissenschaftler und Laborangestellte zu Tode gekommen waren.

- Gerüchten zufolge konnte sich eine von NeoNET gefangen gehaltene KI befreien und die Kontrolle über das System übernehmen. Nach ihrer Flucht riegelte NeoNET den Komplex zwei Monate lang ab, bevor es die Immobilie plötzlich verkaufte und die zugehörige Ausrüstung sowie das Personal über verschiedene Anlagen in der gesamten Stadt verteilte. Der Großteil der Arbeiter und der Ausstattung wurden zwischen Global Technologies und dem Cavilard Research Center aufgeteilt, das nur ein paar Gebäude weiter liegt.
- Slamm-0!

Verkommenheit und Reichtum gehen Hand in Hand, und wenn die Reichen und Mächtigen ihre Gelüste befriedigen wollen, dann gehen sie in den bekanntesten Sexclub von Seattle – den **Powerline Sex Club**. Die Hauptebene des Clubs besteht aus einem gewaltigen Stripclub, in dem sowohl männliche als auch weibliche Tänzer zu sehen sind, oft auch Seite an Seite. Entlang des zentralen Raums befinden sich Privatzimmer, die für Kunden zur Verfügung stehen, die mehr – auf welche Weise auch immer es ihnen beliebt – Zeit mit den Tänzern verbringen möchten. Im Obergeschoss gibt es mit dem Sky Room eine Anlaufstelle für schwule und lesbische Besucher, inklusive römischer Bäder, einem Nachtclub und Privaträumen, in denen die Kunden ihre Gelüste ausleben können. Der Keller ist ein Freizeitpark mit BDSM-Thema, in dem die Kunden sich ihrer dominanten oder devoten Seite hingeben können – oder einfach nur zusehen, wenn dies ihre Gelüste befriedigt.

- Der Shotozumi-gumi wacht dort über die Einstellung von Personal und setzt oft Bunraku-Fleischpuppen ein, um einige der pervertierten Gäste zu bedienen. Die Yakuza wickeln außerdem das Drogengeschäft mit den Hardcore-Partygängern ab, die in diesem Club zu Hause sind – in letzter Zeit verticken jedoch auch Dealer des Komun'go ihren Stoff im Club und in der näheren Umgebung. Es ist ungewiss, wie lange die Yakuza sich diese Respektlosigkeit bieten lassen werden, bevor sie zurückschlagen.
- Mihoshi Oni

Über das historische **Gates Casino** lebt das Erbe des Microdeck-Gründers Charles W. Gates weiter. Das Casino bietet verschiedene Spielräume, deren Zielgruppen von sehr wohlhabenden Kunden bis ganz nach unten zur kleinen alten Frau reichen, die ein paar Stunden vor den Spielautomaten verbringen will. Außerdem verfügt das Casino über AR- und VR-Spiele sowie ein Wettbüro für alle, die die Spiele beobachten und auf sie wetten möchten. Die drei Restaurants des Casinos bieten exquisite Gaumenfreuden von der traditionellen aztekischen Küche bis hin zu Speisen der Salish. Living Planet verleiht dem Gates Hotel beständig eine Fünf-Sterne-Wertung. Trotz all dieser Auszeichnungen war das Casino Schauplatz einer Reihe von Morden, die mit Shadowrunnern oder dem organisierten Verbrechen in Verbindung standen. Im Jahr 2073 wurde ein hochrangiges Mitglied der First Nations nach einer wilden Glücksspielnacht auf dem Parkplatz erschossen. Das Casino hat darauf mit einer Verschärfung der Sicherheitsmaßnahmen reagiert und den bereits großen Schwarm an Sicherheitsleuten um das Gebäude herum durch Drohnenstreifen ergänzt.

- Zwischen den Finnigans und den Ciarniellos gab es vor Kurzem einen Streit um die Kontrolle über die Mafageschäfte innerhalb des Casinos. Ob ihr's glaubt oder nicht, sie haben ihre Unstimmigkeiten mit einer Wette beigelegt. Jetzt kümmern sich die Ciarniellos mit dem Segen der Gates-Familie um sämtliche illegalen Aktivitäten und das Prostitutionsgeschäft.
- Sticks
- Die Gates haben ein Faible für Shadowrunner. Wenn man die richtigen Leute kennt, kann man sein hart verdientes Geld gegen eine geringe Gebühr über das Casino waschen.
- Mr. Bonds

Gegenüber dem Bellevue Highlands Park befindet sich ein drei Morgen großes Stück Land, das von einer Kuppel aus biolumineszente Stoff überspannt wird. Über dem Eingangstor prangen die in Eisen gegossenen Lettern des Namens **Thomas Vintners**. Seattles ältestes Weingut wird schon seit 1930 von der Thomas-Familie geführt. Im Jahr 2074 übernahm Nils Thomas das Unternehmen und verbesserte die Biogewebe-Kuppel mit magischen Verstärkungen, die er an der UW gelernt hatte. Die Kuppel erhöhte die Erträge auf ungefähr vierzehn Tonnen pro Morgen oder 22.000 Flaschen Wein pro Ernte. Letztes Jahr kam es zu einem Riss in der Kuppel, durch den Schadstoffe in die Luft im Inneren gelangten, was die komplette Ernte ruinierte. Irgendwie hat die Thomas-Familie den Verlust weggesteckt, ohne dabei zu große Profiteinbußen hinnehmen zu müssen.

- Sie haben überlebt, weil sie das Unternehmen an die Ciarniello-Familie verkauft haben. Als Nils klar wurde, dass die Ernte unbrauchbar geworden war, rastete er völlig aus, gab den für die Wartung der Kuppel verantwortlichen Arbeitern die Schuld und entließ zwei Drittel der Mitarbeiter. Wenige Stunden später tauchte Ivy Ciarniello auf, um ihr Beileid und ihre hohe Wertschätzung für die Qualität des Familienweins der Thomas auszudrücken. Und sie bot die Hilfe ihrer Familie an – in jeder Hinsicht, auch finanziell. Verdächtig ist nur, dass die Ciarniellos auftauchen, bevor Vintners den Unfall öffentlich gemacht hatte. Mittlerweile hält die Familie einen Minderheitsanteil am Familienunternehmen der Thomas und verfügt über einen Sitz im Vorstand.
- Khan-A-Saur



DIE GEGENSEITE

Obwohl der stadtweite Vertrag von Knight Errant gehalten wird, hat Bellevues Konzernrat dafür gestimmt, Lone Star formell auf privater Basis weiter zur Bestreifung von Konzerngebieten einzusetzen – die einzige Gegenstimme kam von Ares. Das Ergebnis ist ein Bezirk mit zwei Polizeidiensten, der eine unter der Gerichtsbarkeit des Staates und der andere mit einer Erlaubnis zum Verhaften von Straftätern und zum Patrouillieren. Einer der Hauptgründe für das Festhalten an Lone Star war die schier erdrückende Präsenz von Ares in Bellevue. MCT und die anderen Konzerne waren der Meinung, dass die KE-Streifen nicht unabhängig von ihrem Konzern agierten, und führten als Argument dafür an, dass seit KEs Übernahme als Polizeidienstleister die Zahl an Verhaftungen von Personen ohne Ares-Konzernbürgerschaft stark angestiegen war. Es versteht sich von selbst, dass die Stimmung zwischen den beiden Polizeidienstleistern angespannt ist.

Knight Errant versteht sich selbst als primärer Polizeidienstleister des Bezirks, und so verhalten sich die KE-Polizisten auch. Zu ihrem Pech gehört es auch zu ihrem Aufgabengebiet, überall in Bellevue für Recht und Ordnung zu sorgen. Häufig geraten sich die beiden Polizeidienstleister schon über winzige Kleinigkeiten in die Haare – beispielsweise darüber, in wessen Zuständigkeit es fällt, einen Strafzettel auszustellen. Bei schwereren Verbrechen wird von Lone Star erwartet,

den Straftäter an KE zu übergeben, damit er dort in Untersuchungshaft genommen werden kann. Gleichzeitig hält Lone Star jedoch noch immer den Vertrag für die personelle Besetzung und die Bestreifung des Brickyard, auch bekannt als Bellevue Correctional – sobald ein Verbrecher also offiziell verurteilt wurde, wandert er wieder zurück zu Lone Star.

- Man kann diesen Abschnitt nicht abschließen, ohne Blakes Privatarmee erwähnt zu haben: Centurion Security. Während des Tempokriegs ermächtigte Blake die Sicherheitspartei seines Konzerns, KE bei der Bekämpfung der Krise zu unterstützen. Ihr Showdown mit den Lake Acids im Vasa Park ist das Ereignis, das die Trideo-Shows geprägt hat, aber seine Soldaten führten ebenfalls Operationen gegen die First Nations und den Komun'go-Ring durch, die verhinderten, dass diese Organisationen in Bellevue jemals richtig Fuß fassen konnten. Der Haken daran ist, dass sie bei all dem niemals das Recht hatten, Verhaftungen vorzunehmen. In Wahrheit ist es Centurion lediglich gestattet, den bestehenden Polizeidienstleister zu unterstützen, aber in Konzernsprech bedeutet das in etwa, dass diese Jungs sich nicht mit Haftbefehlen aufhalten. Sie treten Türen ein und verteilen ohne einen Gedanken an die Konsequenzen Blei in der Heide, weil sie wissen, dass keine ihrer „Polizeimaßnahmen“ vor Gericht irgendwie belastbar wäre.
- Hard Exit

HILFE GESUCHT

/JackPoint Login: ***** <verschlüsselt>
/ZUTRITT GEWÄHRT/

/öffne Datei: Offene Jobs (Seattle, Bellevue) /

- Wenn ihr auf Extraktionen spezialisiert seid, dann müssen wir uns mal unterhalten. Ich stehe in Kontakt mit einem lokalen Exec, dem vor Kurzem einiges über seinen Arbeitgeber klageworden ist und der gerne seine weiteren Optionen besprechen würde. Wenn ihr denkt, dass ihr dabei behilflich sein könnt, dann findet ihr mich im Obergeschoss des Powerline.
- Sweet William
- Ich repräsentiere eine kleine Organisation, die auf der Suche nach Personen mit den notwendigen Fachkenntnissen für umfassende Hintergrundüberprüfungen potenzieller Konzernangestellter ist. Für diese Überprüfungen sind sowohl Matrixkenntnisse als auch Kenntnisse in konventioneller Recherche erforderlich. Unter Umständen müssen Reisen unternommen werden. Wenn ihr an weiteren Informationen interessiert seid, fragt im Craft Castle in der Main Place Arcade nach mir.
- Sinner G

- Seid vorsichtig mit manchen von den Spinnern, die euch in diesem Thread für Jobs anwerben wollen. Abgesehen davon könnte ich ein paar trotzdem Unbelehrbare als Sicherheitskräfte für einen lokalen Unternehmer gebrauchen, der anonym bleiben möchte. Euer Äußeres muss stimmen. Also keine Iros, keine offensichtliche Cyberware, und teuer aussehende Klamotten. Schreibt mir hier eine Nachricht und wir besprechen alles Weitere.
- Hard Exit
- Offenbar sind hier jetzt alle zum Schieber geworden, also reihe ich mich mal ein. Ich weiß von einem Job, bei dem für einen lokalen Kon ein Transport geschützt werden soll. Sie brauchen Bewaffnete, die ihre gepanzerten Transporter auf dem Weg die 405 entlang verteidigen. Ich kann zwei Dinge versprechen: Ihr werdet ordentlich bezahlt, und es wird auf euch geschossen werden. Wenn ihr meinen Test erfolgreich besteht, stelle ich den Kontakt her, abzüglich zehn Prozent Finderlohn.
- Sticks



TACOMA

TACOMA AUF EINEN BLICK

Fläche: 570 km²**Einwohnerzahl:** 375.000

Menschen: 67 %

Elfen: 9 %

Zwerge: 2 %

Orks: 19 %

Trolle: 2 %

Sonstige: 1 %

Bevölkerungsdichte: 658 Einwohner pro km²**Pro-Kopf-Einkommen:** 56.000 ₺**Einwohner mit Konzernzugehörigkeit:** 87 %**Bildung:**

Weniger als 12 Jahre: 23 %

Highschool-Äquivalent: 52 %

College-Äquivalent: 20 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 5 %

Tacoma wird im kollektiven Gedächtnis für immer der Ort sein, an dem die Nacht des Zorns ihre schlimmsten Momente und ihre größten Helden hervorbrachte. Auf dem

FEIERLICHKEITEN

GEDENKTAG AN DIE NACHT
DES ZORNS, 7. FEBRUAR

2064 erhob der Stadtrat von Tacoma den 7. Februar zum offiziellen Gedenktag für die in der Nacht des Zorns verübten Gräueltaten. An diesem Tag werden an allen Schulen des Bezirks das Leben und die Einigkeit gefeiert, während die Stadt selbst alle Flaggen auf Halbmast hängt und der Bürgermeister auf den Stufen des Rathauses eine Rede zur Ehre der Gefallenen hält. Die jährlich abgehaltenen Feierlichkeiten finden ihren Höhepunkt in einer Prozession vom Charles-Royer-Bahnhof bis zur Klagemauer, wo metamenschliche Führungspersonlichkeiten und Überlebende dieser schicksalhaften Nacht von dem berichten, was sie gesehen haben, auf dass es nie wieder passieren möge.

Höhepunkt der Gewalt öffnete das Sheraton Tacoma seine Türen für fliehende Metamenschen und gewährte ihnen die ganze Nacht über seinen Schutz. Als aus Zorn schließlich Gedenken wurde, errichteten Bildhauer eine Klagemauer, um die Erinnerung an die Opfer zu bewahren. Diese Mauer wurde zu einem Symbol und schließlich zu einer Touristenattraktion, die dem Bezirk zusätzliche Aufmerksamkeit einbrachte.

- ◆ Mit „Aufmerksamkeit“ meinst du also „unerwünschte metamenschliche Aufmerksamkeit“? Und ich nehme an, das ist der Grund, warum Tacoma vor die Hunde gegangen ist?
- ◆ Khan-A-Saur

Tacoma war ein aufstrebender Stadtteil – ein Bezirk, der ursprünglich rund um die sehr speziellen Bedürfnisse von Shiawase errichtet worden war. Die Ereignisse der jüngeren Vergangenheit hatten jedoch im wahrsten Sinne des Wortes einen Gezeitenwandel eingeläutet. Durch den Nicaragua-Kanal gab es weniger Schifffahrtsverkehr in Tacoma, und damit ging auch der Küstenhandel zurück, der zuvor für den Wohlstand des Bezirks gesorgt hatte. Büroanlagen verwaisten. Tacoma fiel Thrillgangs und sinkenden Grundstückspreisen zum Opfer. Die sogenannte Stadt der Zukunft wurde langsam zum Schnee von gestern.

- ◆ 2-7 ist sowohl für die Unterstützer der Metamenschen als auch für ihre Gegner zum Sammelpunkt geworden. Entlang des Wegs der Prozession gibt es eine massive Polizeipräsenz. Kleinere Gerangel sind nichts Ungewöhnliches, aber seit 2061 gab es keine schwerwiegenden Vorfälle mehr – damals durchbrach eine Handvoll von Humanis-Unterstützern die Barrikaden und versuchte, einen Zwerg zu Tode zu prügeln. Die Teilnehmer der Prozession stürzten sich auf die Angreifer, sodass die Polizei Pfefferspray einsetzen musste, um die beiden Parteien zu trennen und Festnahmen vornehmen zu können. Es wurden wegen dieses Vorfalles niemals irgendwelche Anzeigen erstattet.
- ◆ Frosty
- ◆ Diese ständige Erinnerung an das, was geschehen ist, ist einer der Gründe dafür, dass Tacoma bei Brackhaven in Ungnade gefallen ist. Der Bezirk hatte mehrere Chancen, sich zu fügen, und hat es einfach nicht gemacht. Sobald Brackhaven Gelegenheit dazu hatte, lockte er Unternehmen aus Tacoma in andere Teile von Seattle, in denen man seinen Wünschen mehr Gehör schenkte.
- ◆ Baka Dabora



DIE KRIMINELLE SZENE

Auch in Tacoma ist das Verbrechen aktiv, selbst wenn es nicht im Wachbuch der Polizei auftaucht. Obwohl es die Vory und andere kleine ethnische Verbrecherorganisationen nach wie vor schaffen, der Bevölkerung des Stadtteils einen gewissen Profit abzupressen, konzentriert sich das organisierte Verbrechen in Tacoma normalerweise auf eine von drei Organisationen.

SHOTOZUMI-GUMI

Shiawases Konzernrichtlinien verbieten es den Angestellten, sich mit kriminellen Organisationen einzulassen, weswegen der Shotozumi-gumi in Tacoma unter der Tarnung eines privaten Sicherheitsunternehmens agiert. Nightrunner Security dient als öffentliche Fassade der Yakuza in Tacoma. Das Unternehmen sitzt in einer Shiawase gehörenden Büroanlage, die von den Bürotürmen des Konzerns nur Minuten entfernt ist. Der lokale *So-honbucho*, Akio Shizuka, ist gleichzeitig der CEO des Unternehmens.

- ◆ In Tacoma wird es langsam gefährlich. Nachdem die Yee-Zwillinge im Umfeld der Yakuza-Operationen aufgetaucht waren, wandte sich der *So-honbucho* an die Oni Do Kai – Adepten des unsichtbaren Weges –, um gegen die Störungen vorzugehen. Das Ganze hat sich zwar noch nicht zu einem ausgewachsenen Krieg entwickelt, aber seit dem Eintreffen der Ninjas wurde von mindestens vierzehn „Unfalltoden“ berichtet.
- ◆ Kai-lin

DIE GIANELLI-FAMILIE

Wären da nicht Tradition und Angeberei, dann hätten die Gianellis Tacoma schon vor langer Zeit verlassen. Stattdessen versammelt sich die Organisation auch weiterhin rund um Gianelli's Restaurant, ein Lokal, das sich schon seit Jahren im Besitz der Familie befindet. Die Bar wird von Tony Gianelli geführt, dem Großvater des aktuellen Dons Joseph Gianelli. Tony weigert sich stur, den Verkauf des Restaurants in Betracht zu ziehen. An manchen Abenden arbeitet er noch selbst im Service, schüttelt Hände und bringt den Kindern einen Gratis-Nachtisch. Natürlich nur unter den wachsamen Blicken Dutzender Soldati, die die Aufgabe haben, ihn aus der Schusslinie herauszuhalten.

Die Geschäfte der Gianellis gehen in konzentrischen Kreisen von diesem Restaurant aus, sodass ein kleiner Ring aus von der Mafia betriebenen und ihr gehörenden Geschäften entsteht, wie eine kleine Oase innerhalb des fast vollständig von den Yakuza kontrollierten Bezirks.

SHOPPING

Wie auch der Rest des Bezirks fühlen sich Tacomas Einkaufszentren irgendwie veraltet an. Wenn man weiß, wo man suchen muss, findet man zwar auch hochwertige Waren und edle Mode, aber die Zielgruppe der meisten Geschäfte besteht entweder aus Touristen oder aus Stammkunden, denen es beim Shopping in Tacoma eher darum geht, sich nicht zu weit von ihrer Wohnung zu entfernen, als in den heißesten neuen Läden einzukaufen.

VILLA PLAZA

Einkaufsmöglichkeiten gibt es in Tacoma zuhauf, darunter beispielsweise die Tacoma Mall und die SeaTac Mall, aber das zweistöckige Einkaufszentrum Villa Plaza ist die bes-

- ◆ Letztes Jahr hat der Mob die Kontrolle über einen seiner wichtigsten anderen Treffpunkte, eine Bar namens DeClerry's, an den Komun'go verloren. Angeblich lief es so ab: Ein Offizier des Mobs beordert einige der besten Vollstrecker der Mafia in die Bar. Als sie ankommen, wartet der Offizier schon drinnen – von den Soldaten des Komun'go mit vorgehaltener Waffe bedroht. Sie verkünden, dass die Bar jetzt unter dem Schutz des Rings stünde. Es kommt zum Kampf, und alle Mafialeute bis auf einen werden getötet. Dieser Mann kehrt mit Verstärkung zurück, der es nicht besser ergeht. Danach akzeptierte der Besitzer des DeClerry's, Vince DeClerry, den Komun'go offiziell als Schutzherrn, der im Gegenzug zustimmte, seine Familie am Leben zu lassen.
- ◆ Butch

KOMUN'GO

Auf dem Gipfel des Tempo-Hypes hatte der Seoulpa-Ring der Komun'go mehr Geld, als er jemals hätte waschen können. Ein Großteil dieses Geldes landete am Ende in Tacoma, wo der Ring begann, Immobilien zu kaufen, um sich selbst eine Nische innerhalb des Bezirks aufzubauen. Der Ring war noch nie besonders groß und verließ sich für den Verkauf seines Produkts in Tacoma auf die Ragers, während sich die wenigen tatsächlichen Anführer und Geldeintreiber zurücklehnten und die Profite einstrichen. Als Brackhavens Tempo-Einsatzgruppe die Gang zerschlug und ihre Anführer festnahm und nach Silcox verschiffte, fand diese Geschäftsbeziehung ihr Ende. In den Nachwehen dieses Rückschlags startete der Komun'go-Ring eine lokale Rekrutierungsoffensive. Die Soldaten des Komun'go setzen sich aus jungen, überwiegend koreanischen und japanischen Schulabbrechern zusammen, die aus den Jopok-Gangs rekrutiert und durch das Versprechen zusammengehalten werden, in Seattle etwas Neues aufbauen zu können.

- ◆ Der Leiter der Geschäfte des Komun'go in Tacoma ist Eric Kon. Er gilt als der Finanzbeauftragte unter den Offizieren des Rings und ist hauptsächlich damit beschäftigt, Tempo, Prostitution und andere illegale Gewinne in sauberes Geld zu verwandeln, das man ausgeben kann. Gefährlich ist Kon nur wegen der Leute, die für seinen Schutz sorgen. Dazu zählen ein Schamane der First Nations namens Booboo Littletree sowie die Yee-Zwillinge, die sich in Neo-Tokio mit einer Reihe von Attentaten, durch die sie auch zu Primärzielen der Yakuza wurden, einen zweifelhaften Ruf erworben haben.
- ◆ Mihoshi Oni

te Adresse des Bezirks, was Salish-Importwaren angeht. Wenn ihr also nach Waren aus diesem Land – oder Möglichkeiten, um Lieferungen zwischen dem SSC und Seattle hin und her zu bewegen – sucht, dann ist das ein guter Ausgangspunkt.

HUMANA-KRANKENHAUS

Das Humana-Krankenhaus ist eine noch ziemlich neue Anlage, sehr groß und mit einem umfassenden Angebot an Dienstleistungen. Wenn ihr nicht sicher seid, ob ein bestimmtes Krankenhaus eine Dienstleistung oder ein bestimmtes Verfahren im Angebot hat, dann geht dorthin – im Humana werdet ihr garantiert fündig.



- „Sehr groß“ ist hier noch untertrieben. Das Krankenhaus ist so groß, dass man problemlos zwei Urban-Brawl-Arenen darin unterbringen könnte und immer noch Platz hätte, um Football zu spielen. Es ist die Art von Krankenhaus, in dem die Servicekräfte bei ihrer Arbeit mehr oder weniger unabhängig sind, weil es einfach zu viele Mitarbeiter gibt, um sie alle direkt zu überwachen. Dadurch haben die Leute genug Spielraum, um medizinische Dienstleistungen schwarz anzubieten. Medikamente mit nach draußen zu schmuggeln ist allerdings schwieriger, weil die mit RFID-Tags versehen sind und überwacht sowie zurückverfolgt werden.
- Butch

TACOMA CHARITY GENERAL

Das Humana ist unter den Krankenhäusern die beste Option, vor allem dann, wenn man sich die Behandlungskosten leisten kann, aber für die Verzweifelten gibt es immer noch das Tacoma Charity General, das keinen Patienten abweist – und das ohne lästige Fragen. Trotz der Tatsache, dass das Krankenhaus weder Gelder vom Bundesstaat noch vom Bund erhält, sind die Gebühren ziemlich erschwinglich.

- Das sollte ein paar gigantische Warnleuchten anspringen lassen. Dass sie keine staatliche Förderung bekommen, bedeutet, dass sie ihren operativen Cashflow auf andere Weise generieren, und zwar mit Sicherheit nicht durch ihre Patienten. Die meisten der im Tacoma Charity behandelten Leute sind Squatter, Straßengänger und arme Berufstätige. Um behandelt zu werden, müssen sie mit einem Namen und einer SIN einchecken und im Voraus eine geringe Bearbeitungsgebühr entrichten, aber wenn am Ende die erbrachten Dienstleistungen bezahlt werden sollen, dann schicken sie einfach nur eine Rechnung an die Adresse, die ihr angegeben habt, und hoffen, dass ihr bezahlt.
- Butch

ZALENSKY'S ELECTRONICS

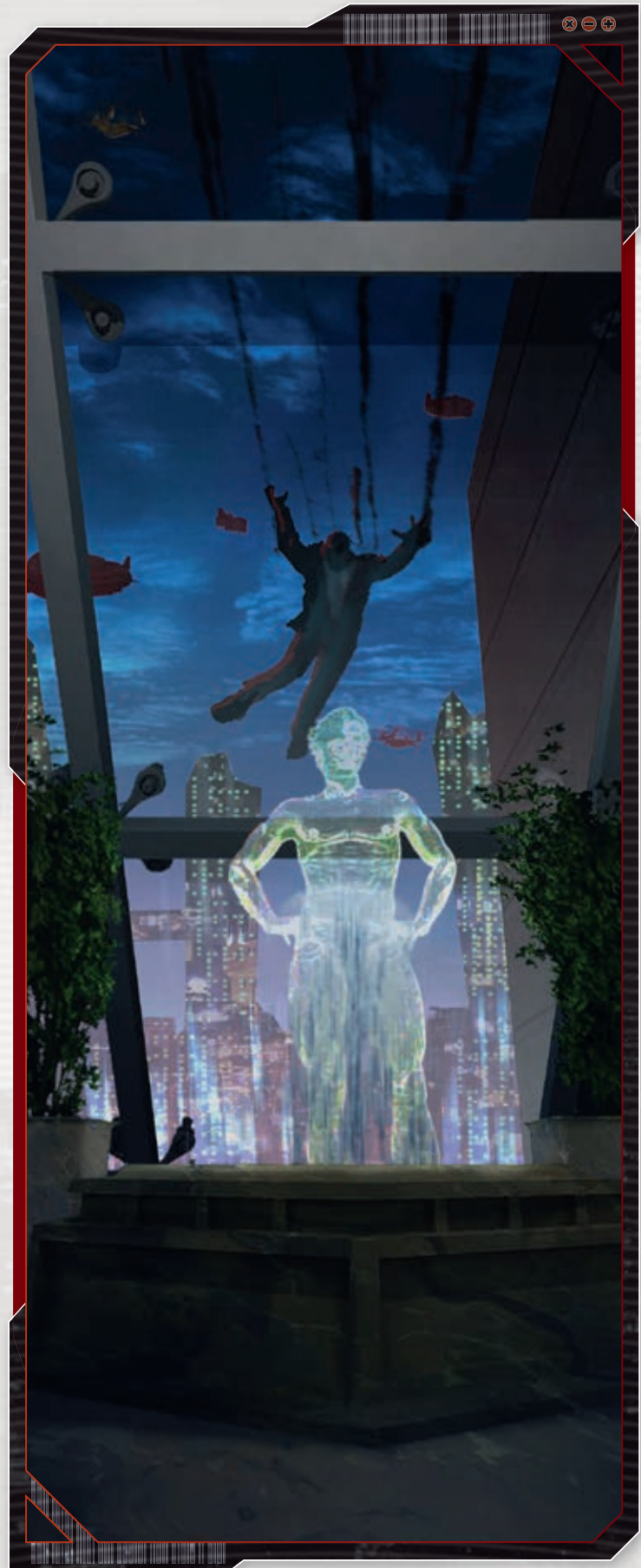
Dieser Elektronik-Ramschladen voller Billigkopien ist eine Fassade für die wichtigste Klinik der Yakuza. Der Chefarzt, Bennie Sawyer, war Jahrgangsbester am MIT&T, verbrachte aber zu viel Zeit in Bunraku-Salons und damit, beim Pai Gow zu verlieren. Am Ende stand er bei den Yakuza in der Kreide. Sie brachten ihn nach Tacoma, damit er dort an ihren Soldaten arbeiten konnte, und schließlich öffnete das Zalensky's seine Tore auch für die Öffentlichkeit.

TACOMA NYBBLES & BYTES

Die Filiale in Tacoma war früher der Flagship-Store von Nybbles & Bytes in Seattle. Durch die Nähe zum Charles-Royer-Bahnhof konnten Touristen vom Bahnhof bis zum Laden spazieren und unterwegs die Fertigbau-Sehenswürdigkeiten und Geräuschkulisse von Tacoma genießen. In letzter Zeit wird der Laden sowohl von den Spikes als auch von den Überresten der Ragers angegriffen. Die beiden Gangs versuchen, sich mit kunstvollem elektronischem Vandalismus passend zu den physischen Sachschäden gegenseitig zu übertrumpfen.

BASIL'S FAULTY BAR

Es gibt in Tacoma nur wenige richtige Shadowrunner-Treffpunkte, aber Basil's Faulty Bar war genau das, als der ehemalige Shadowrunner Abe Heep noch Besitzer des Ladens war. Abe hat das Geschäft an einen Kollegen namens Kai-lin Panubras übergeben und sich angeblich in ein besseres Leben in Québec verabschiedet. Das „Unter neuer Geschäfts-



führung“-Schild, das im AR-Profil der Bar funkelt, ist kaum alt genug für erste kleine Störungen, und doch sind die Veränderungen bereits deutlich sichtbar. Die Bar wurde neu mit Lackholz ausgekleidet, die Stühle wurden ausgetauscht, und White-Noise-Generatoren wurden in allen Nischen des Ladens installiert.

Trotz der Veränderungen sind die Stammgäste jedoch größtenteils dieselben geblieben. In den hinteren Nischen findet man immer noch Schieber, die sich gerade eine hitzige Diskussion liefern, und noch immer spaziert dann und wann ein Runner zur Vordertür herein, der noch neu im Geschäft ist und sich einen Namen machen will, indem er jemanden erledigt, der sich bereits einen Ruf aufgebaut hat.

- ◆ Danke, Kai-lin. Du hast endlich dem Rätselraten darum, wem der alte Abe die Bar verkaufen würde, ein Ende bereitet. Heißt das, dass der Smoker's Club jetzt offiziell raus aus den Schatten ist?
- ◆ Hard Exit
- ◆ Wetwork ist heutzutage ein Geschäft für junge Leute. Nach dem, was mit Riser passiert ist, habe ich mich dazu entschlossen, sesshaft zu werden und ein wenig von dem Leben zu genießen, das ich mir verdient habe. Prinzipiell gibt es den Smoker's Club immer noch. Yankee hat das Team mit einer Handvoll Runnern aufgestockt, die sich mit dem Handrücken noch die Muttermilch vom Mund abwischen. Sie sind hier nicht willkommen. Du aber schon. Erwarte allerdings keine Freigetranke.
- ◆ Kai-lin

UNTERKÜNFTE

Tacoma bietet Quartiere in allen beliebigen Komfortstufen. Es gibt sogar einen Markt für ungewöhnliche Alternativen wie beispielsweise Büroanlagen, die zu vernünftigen Preisen monatsweise Räumlichkeiten vermieten. Ungenutzte Produktionsanlagen an den Docks bieten jetzt Squattern ein Zuhause, da die Besitzer das nötige Geld zur Beseitigung der kriminellen Elemente entweder nicht haben oder nicht ausgeben wollen. Stattdessen besteht die Strategie einiger Unternehmen darin, Vereinbarungen mit Shadowrunnern einzugehen, die die Lagerhäuser säubern und dafür kurzfristig zu günstigen Preisen mieten können.

SHERATON TACOMA

Dieses Hotel ist die erste Adresse in Tacoma, und das nicht nur wegen seiner fünf Sterne, sondern auch wegen der Rolle, die es während der Nacht des Zorns gespielt hat. An jedem 7. Februar wird im Brichert Ballroom ein Wohltätigkeitsdinner ausgerichtet, das von den einflussreichsten Leuten in Tacoma besucht wird. Der Unkostenbeitrag von tausend Nuyen pro Teller fließt in eine Studienstiftung für Metamenschen, die den Namen des Hotels trägt. Diese Sheraton-Stipendiaten sind eingeladen, nach ihrem Collegeabschluss zurückzukommen und im Management des Hotels zu arbeiten.

DAS GIBT'S NUR HIER

CHARLES-ROYER-BAHNHOF

Wenn man mit der Magnetschwebbahn aus Kalifornien nach Seattle einreist, dann ist das hier die Endhaltestelle. Von hier aus kann man in die Stadtbahn, eine Fähre, ein Lufttaxi und andere Verkehrsmittel umsteigen, um den Rest des Sprawls zu er-

CATHODE GLOW

Es gab einmal eine Zeit, da standen die Leute vor gigantischen rechteckigen Kästen, in die Bildschirme eingelassen waren und auf denen sie Pac-Man und andere steinzeitliche Games spielten, indem sie auf riesigen Knöpfen herumhämmerten und ohne Rücksicht auf Verluste Joysticks in alle Himmelsrichtungen prügelten, bis diese schließlich abbrachen. Diese Zeitreise in eine längst vergangene Ära ist es, was das Glow am Leben hält. Das Cathode Glow ist halb interaktives Museum und halb Arcade. Die Bar wurde in den Eingeweiden eines alten Stuffer Shacks erbaut, die so umgebaut wurden, dass es nun eine zentrale Bar gibt. Die Kühlregale aus Plexiglas sind jetzt Museumsvitrinen, die die Geschichte der modernen Computerspiele nachzeichnen, vom ersten Atari bis zu moderner AR-Videospieltechnologie.

- ◆ Wenn ihr mit fähigen Leuten aus dem Bereich Tech und Matrix in Kontakt kommen wollt, dann versucht es mal mit einem Besuch im Glow am Samstag. Die Bar ist Austragungsort einer wöchentlichen Gaming-Liga, die ziemlich kompetente Hacker anzieht.
- ◆ Netcat
- ◆ Ich habe gehört, dass der Besitzer gerne eine Magnavox-Odyssey-Konsole hätte, um seine Chronik zu vervollständigen. Ich weiß, wo man eine davon finden kann, aber alleine kann ich sie auf keinen Fall beschaffen. Wer ist noch dabei?
- ◆ The Smiling Bandit

TACOMA DOME HOTEL

Der Dome ist eines der ältesten Hotels in Tacoma. Es ist das einzige unabhängige Hotel des Bezirks mit einer Einstufung von mehr als drei Sternen. Das Hotel befindet sich im Besitz der Familie Hayashi, die das Geschäft übernahm, nachdem der Familienpatriarch Len Hayashi aus seinem Arbeitsverhältnis bei Shiawase ausgeschieden war. Das Dome ist für seine großzügigen Gästezimmer, sein gutes Essen und die Bar auf dem Dach bekannt. Vor Kurzem wurde die Fassade des Hotels neu gestaltet - das traditionelle Beige ist Waldgrün und Weiß gewichen.

- ◆ Das Hotel hat auch Upgrades im Innenbereich eingebaut, darunter schallisolierte Wände in den VIP-Suiten, die durch verbesserte AR-Sicherheit und Polizeistreifen ergänzt werden. Seit diesen Veränderungen haben sie deutlich mehr Gäste aus Konzernkreisen.
- ◆ Dr. Spin

LAKEWOOD COMFY CUBICLE

Das Cube ist eines der wenigen Sarghotels, die ein WiFi-Netzwerk anbieten. Zusammen mit den überwiegend sauberen Betten macht dieser Vorteil es zu einer der besten Adressen unter den Sarghotels. Wozu auch immer das gut sein mag.

reichen. Hier gehen zu jeder Tageszeit Menschen ein und aus, was den Bahnhof zu einem guten Ort für Treffen zu ungewöhnlichen Zeiten macht, wenn man nicht verdächtig wirken will. Das Bottomless Carafe im Erdgeschoss des Bahnhofs hat rund um die Uhr geöffnet, verkauft ziemlich guten Kaf und ist damit ein idealer Ort für ein entspanntes Gespräch übers Geschäft.



KLAGEMAUER

Der Sprawl meint es mit Metas nicht immer gut – man muss sich nur mal ansehen, wer immer wieder zum Gouverneur gewählt wird –, aber dieser Ort ist eine Erinnerung daran, dass die Schwierigkeiten, mit denen die Metamenschen sich konfrontiert sehen, nicht komplett ignoriert werden. Die Klagemauer ist nicht gerade das auffälligste Denkmal der Gegend, da sie sich im Keller des Bicson Building befindet, aber viele Besucher werden von ihrem Anblick tief bewegt. Die Klagemauer ist eine zwanzig Meter lange Wand, auf der die Nacht des Zorns und ihre Nachwehen dargestellt sind. Die ungeschönte rohe Gewalt und die Emotionen auf den Gesichtern der Metas auf der Wand rühren die Besucher oft zu Tränen. Regelmäßig werden an der Mauer Blumen oder Karten zum Gedenken hinterlassen.

- Hinter der Mauer verbirgt sich ein geheimer Zugang zum Ork-Untergrund, und in der Regel tigern ein paar Orks und Trolle um die Wand herum, um sicherzustellen, dass kein Unbefugter ihn benutzt. Sie behalten außerdem ein kleines Loch im unteren rechten Teil der Mauer im Auge, das sich an einer etwas dunkleren Stelle befindet, auf der ein leicht geöffneter Kanaldeckel dargestellt ist, und das bisweilen von Leuten als toter Briefkasten genutzt wird, die Informationen lieber auf die altmodische Art und Weise austauschen.
- Mihoshi Oni

FENRIS NACHT

Nach der Nacht des Zorns strömten viele eher exotische Metamenschen nach Tacoma, um die Hunderten von ihnen Boden zerstörten Familien zu unterstützen. Viele von ihnen blieben und schlossen sich zu Gemeinschaften und Rudeln zusammen, die sich in urbanen Lagern zusammenfanden. Einer dieser Orte ist Fenris Nacht, ein Treffpunkt der lokalen

DIE GEGENSEITE

Tacoma ist bis in die Polizei hinab vom Einfluss der Shiawase-Konzernkultur getränkt. Es herrscht ein fragiles Gleichgewicht zwischen *honne* und *tatamae*. Trotz seiner wirtschaftlichen Schwierigkeiten hat Tacoma die niedrigste Verbrechensrate in ganz Seattle vorzuweisen. Die Aufklärungsraten der Polizei mögen unrealistisch scheinen, wenn man sie mit denen anderer Städte mit ähnlicher Größe und ähnlichem Einkommensniveau vergleicht, aber ihr Erfolg ist unbestreitbar.

- Diese Erfolgsquote gilt vor allem für Gewaltverbrechen. Die Aufklärungsrate von Morden liegt bei beeindruckenden 97 Prozent. Schwere Körperverletzung und Vergewaltigung liegen beide um die 85 Prozent. Die Aufklärungsrate für Eigentumsdelikte hingegen beträgt gerade einmal magere 34 Prozent, zwar noch immer über dem Durchschnitt, aber ein Schandfleck für Tacomas Polizei.
- Kat o' Nine Tales
- Die erste Regel der Strafverfolgung in Tacoma: Ihr verliert kein Wort über die Strafverfolgung in Tacoma.
- Cosmo

Gestaltwandler. Der Eingang befindet sich in einer unscheinbaren Gasse zwischen einer Einkaufsmeile und einem Block mit Sozialwohnungen. Die Tür wird von einem einzelnen Türsteher bewacht, aber die Sicherheitsmaßnahmen erstrecken sich bis in den Astralraum, wo zwei Watcher die Tür sowie die angrenzende Straße überwachen.

SILCOX ISLAND CORRECTIONAL

Dieses dreißigstöckige Gefängnis befindet sich mitten auf Silcox Island im American Lake und sieht aus wie ein mittelalterlicher Turm. Das Gefängnis unterhält Verträge mit Shiawase und anderen exterritorialen Konzernen und beherbergt Kriminelle, für die bei den jeweiligen Konzernen keine Möglichkeit zur Inhaftierung besteht. Silcox Island fällt unter dasselbe rechtliche Schluflloch wie Stuck's Carnival in Auburn, was bedeutet, dass die Polizei von Tacoma keine rechtliche Handhabe auf der Insel hat, die dadurch zu einer Art Geheimgefängnis wird, in dem nur die Gesetze gelten, die von den Eigentümern geschrieben und durchgesetzt werden.

- Silcox ist voll mit Shadowrunnern, Konzernspionen und praktisch so gut wie jedem, den die Konzerne loswerden wollen. Da die Insel exterritoriales Gebiet ist, wird die Einhaltung von Gesetzen nicht überwacht, was zu Misshandlungen der Insassen durch die Gefängniswärter und erbärmlichen Lebensbedingungen führt.
- Frosty
- Nicht in jedem Fall. Gerüchten zufolge nutzt Shiawase die Anlage als temporäre Unterbringungsmöglichkeit für extrahierte Konzernangestellte. Der Konzern lässt sie in Silcox bleiben, bis die Deprogrammierung abgeschlossen ist und sie eine neue Identität erhalten haben. Dieser Trend hat dazu geführt, dass andere Konzerne Spione in die Anlage einschleusen.
- Kia

- In diesem Fall ist mit *tatamae* die kulturelle Erwartungshaltung oder das Wahnen des Anscheins gemeint, dass die Polizei von Tacoma das Verbrechen unter Kontrolle hat. Sie tun alles, um diese Wahrheit zu bewahren. Unter Ermittlungsleitern ist es üblich, die Einstufung eines Falls innerhalb der ersten 48 Stunden zu verweigern. Wenn sie nach Ablauf dieser Zeitspanne keine gesetzmäßige Möglichkeit zur Lösung des Falls haben, wird er nicht als Kriminalverbrechen eingestuft. Überfälle werden oft als Unfälle zu den Akten gelegt, Mordfälle werden zu Todesfällen mit natürlicher Ursache. Sogar für Einbrüche lässt sich eine nichtkriminelle Einordnung finden, wenn sie als zu schwierig angesehen werden, um sie aufzuklären. *Honne* bezieht sich auf die Taktik, Stillschweigen über diese Praktiken zu bewahren. Die Polizisten haben gewisse Anreize, an dieser Tradition festzuhalten, da sie auf Basis der Anzahl ihrer erfolgreichen Festnahmen belohnt und befördert werden.
- Hard Exit

Trotz der hohen Aufklärungsrate sind die Polizeistreifen nicht überall gleich effizient. Die Sicherheitseinstufungen der verschiedenen Nachbarschaften bewegen sich zwischen AA und B. In bestimmten Industriegebieten kann die Sicherheit nach Feierabend sogar bis auf Stufe D sinken.



HILFE GESUCHT

/JackPoint Login: *****> <verschlüsselt>
/ZUTRITT GEWÄHRT/

/öffne Diskussion: Tacoma ist seltsam /

- ◆ Ich wollte einfach nur einen Thread über den seltsamsten Run aufmachen, den ich je hatte. Der Auftraggeber warb mich an, um in den Wandschrank einer älteren Frau einzubrechen und ihre Hüte neu anzuordnen. Die Hutschachteln waren markiert und mitten in dem begehren Kleiderschrank als siebenstöckiger Turm aufgestapelt. Ich habe also ein Foto vom Ausgangszustand gemacht, ein paar von ihnen vertauscht, zum Beweis noch ein Bild gemacht, und bin dann abgehauen. Das waren die am leichtesten verdienten fünfhundert Nuyen meines Lebens, aber ich muss sagen, dass ich deswegen jetzt irgendwie ein seltsames Bauchgefühl habe. Ist das so ein Feng-Shui-Ding?
- ◆ Chainmaker
- ◆ Schwer zu sagen, ohne Details zu kennen, aber es klingt, als würde sie ihre Hüte in einer bestimmten Reihenfolge tragen. Das sind alte soziale Dynamiken aus Japan. Ich würde vermuten, dass deine Zielperson eine Dame der feinen Gesellschaft mit beträchtlichem Einfluss war und dass jemand, der Hüte trägt, die ihren ähnlich oder sogar entgegengesetzt sind, dadurch an gesellschaftlichem Ansehen gewinnen würde. Dein Johnson wollte vermutlich Insiderinformationen über die Hutreihenfolge gewinnen und hat sie dich dann durcheinanderbringen lassen, damit niemand sonst die richtige Reihenfolge herausfinden konnte.
- ◆ Ma'fan
- > Es könnte sich auch um einen Fall von **Whitemailing** gehandelt haben. Das ist die häufigste Art von Runs in Tacoma. Für diejenigen von euch, denen das nichts sagt: Whitemailing ist eine freundliche Variante der Erpressung, bei der euer Job darin besteht, eine Situation herbeizuführen, mit deren Hilfe der Johnson verhindern kann, dass die Zielperson sich einen öffentlichen Fehltritt leistet. In diesem Fall vermute ich, dass dein Johnson wusste, dass jemand die Hutreihenfolge beobachtete und dass du sie durcheinanderbringen musstest, damit der Johnson derjenige sein konnte, der erklärt, dass sich die Hüte in der falschen Reihenfolge befinden.
- ◆ Kat o' Nine Tales
- ◆ Whitemailing kommt in Tacoma durchaus vor, aber als die häufigste Art von Run? Da sehe ich eher die **Konkurrenzspionage**. Tacoma ist ein Sumpf voller mörderischer Konzernangestellter, die alle gern in der Konzernhierarchie aufsteigen würden. Man kann eine ganze Runnerkarriere darauf aufbauen, für den einen oder anderen Johnson zu arbeiten, der nützliche Informationen über seine Kollegen, konkurrierende Konzerne, kleine Unternehmen und besonders seine Vorgesetzten auszugraben versucht. Der einzige Weg zum Aufstieg besteht darin, den Lohnsklaven über einem auszuschalten. Diese Re-

gel lässt sich auch auf die Yakuza anwenden. Sie vergeben ebenfalls derartige Jobs, um Insiderinformationen über andere Mitglieder der Yakuza zu gewinnen, die sie nutzen können, um innerhalb der Organisation aufzusteigen.

- ◆ Baka Dabora
- ◆ Und vergessen wir nicht die vielen Aufträge, die von den Seoupa-Ringen kommen. Dem Komun'go fehlt noch immer die Mannstärke, seine gesamte Arbeit selbst zu erledigen, also lagert er Aufgaben wie beispielsweise die Verteilung von Tempo an Gangs aus. Für die kritischen Jobs wenden die Ringe sich an uns. **Schmuggel** und **Wetwork** werden üblicherweise von Leuten erledigt, die man nicht zum Ring zurückverfolgen kann. Natürlich sind sie nicht die einzigen in Tacoma, die Bedarf an derartigen Dienstleistungen haben. Auch die Gianellis suchen momentan verzweifelt nach Bewaffneten.
- ◆ Butch
- ◆ Gesprochen wie eine wahre Marionette, Butch. Wie läuft es denn momentan so mit deiner Klinik? Immer noch die Miete ein paar Monate im Voraus bezahlt? Ich vermute mal, dass du seit dem Kampf zwischen den Komun'go und den Nova Rich keine Probleme mehr hast, an gebrauchte Cyberware zu kommen. Laut den Aufzeichnungen der Leichenhalle sind elf Leichen verschwunden. Ich frage mich, wo die geblieben sein könnten?
- ◆ Pistons
- ◆ Fick dich, Pistons.
- ◆ Butch
- ◆ Was bisher noch gar nicht erwähnt wurde, ist die Arbeit als **Bodyguard/Sicherheitspersonal**. Einer der Schlüssel dazu, es in Shiawasess Konzernhierarchie zu etwas zu bringen, besteht darin, wichtig zu wirken. Ungeachtet dessen, was die Verbrechensrate vermuten lässt, sind die Sicherheitsmaßnahmen des Konzerns in Tacoma zurückgegangen. Der Konzern kann nicht einfach jedem Manager ein Sicherheitsteam zuweisen, der glaubt, das verdient zu haben. Stattdessen investieren die Aufstiegswilligen in private Sicherheitskräfte, um gut dazustehen. Für gewöhnlich bedeutet das, dass sie die am härtesten aussehenden Leute anheuern, die sie finden können.
- ◆ Hard Exit
- ◆ Diese Denkweise gilt besonders für Nicht-Metas. Man kann auch als Meta angeworben werden, es kommt allerdings darauf an, wie hoch sich der Johnson auf der Karriereleiter befindet. In den höheren Führungsebenen von Shiawase gilt es als schlechter Stil, sich mit Metamenschen zu umgeben, selbst wenn sie Teil des eigenen Sicherheitsteams sind.
- ◆ Mihoshi Oni
- ◆ Ja, aber nichts davon erklärt die Sache mit den Hüten.
- ◆ Baka Dabora



EVERETT

EVERETT AUF EINEN BLICK

Fläche: 207 km²

Einwohnerzahl: 230.000

Menschen: 71 %

Elfen: 14 %

Orks: 12 %

Zwerge: 1 %

Trolle: 1 %

Sonstige: 1 %

Bevölkerungsdichte: 1.111 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 59.000 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 70 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 21 %

Highschool-Äquivalent: 28 %

College-Äquivalent: 40 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 11 %

GEPOSTET VON: TRAVELER JONES

Everett ist nicht nur kein Barrens-Bezirk, sondern auch noch nicht einmal auf dem Weg dorthin. Der Bezirk balanciert auf einem schmalen Grat und wartet auf das Ereignis, das bestimmen wird, wohin es für ihn in Zukunft gehen wird. Es gibt hier Hightech-Anlagen der Kons und Anwesen, von denen die meisten von uns nur träumen können, aber es gibt auch Gegenden, die fast vollständig verlassen sind, Paradiese für Squatter, und Straßen, auf denen es mehr Schmuggler als gesetzestreue Bürger gibt. Die Einwohnerzahl des Bezirks wächst, aber es ist unklar, ob die Leute hierherziehen, um sich ein neues und besseres Leben aufzubauen, oder ob sie aus besseren Wohngegenden hierher absteigen. Eine große In-

vestition in einen gemischt genutzten Wohnkomplex könnte der Beginn eines langen, positiven Wachstumstrends für den Bezirk sein; und ein Krawall, irgendein anderer Zwischenfall oder auch nur ein langsamer, aber stetiger Anstieg an Gewaltverbrechen könnte Everett dazu verdammen, sich bei Redmond und Puyallup einzureihen. Meine Kristallkugel verrät mir nicht, wie die Sache ausgehen wird, aber eins kann ich euch sagen: Es gibt viele Leute im Sprawl, die bereits Pläne schmieden, wie sie von den wie auch immer gearteten Veränderungen profitieren können, die Everett erfassen werden. Aber das sollte niemanden überraschen.

Die gute Nachricht ist, dass Leute wie wir nicht darauf warten müssen, dass das Schicksal des Bezirks entschieden wird, bevor wir ihn genießen können. Wart ihr schon mal auf einem Run in Bellevue und habt euch gewünscht, nur ein paar Blocks weiter fahren zu müssen, um euch in den gewundenen Ruinenstraßen von Redmond verlieren zu können? Nun, Everetts Höhepunkte reichen zwar nicht an Bellevue heran, und seine Tiefpunkte sind nichts im Vergleich zu Redmond, aber man kann dort trotzdem etwas aus einer Konzernanlage stehlen, ein Stück weiterfahren und sich dann in einem verlassenen Wohnkomplex voller Squatter verstecken. Genießt es, solange ihr noch könnt.

- ◆ Wenn ich eine Prognose abgeben müsste, dann würde ich sagen, dass der Bezirk bereits auf seinem Tiefpunkt angekommen ist und bald einen von der Gentrifizierung bestimmten Weg nach oben einschlagen wird. Federated-Boeing hat einiges in die Gegend investiert und wird aller Wahrscheinlichkeit nicht einfach zusehen, wie Everett rund um den Konzern herum zu einem Barrens-Bezirk wird. Vielleicht müssen sie noch bis nach der Wahl warten, aber sobald Brackhaven oder sein Nachfolger seine Macht gefestigt haben, gehe ich davon aus, dass Anfang 2079 einige umfassende Sanierungsprojekte für Everett auf der Agenda stehen werden.
- ◆ Mr. Bonds

FEIERLICHKEITEN

Der **Super Brawl Sunday** ist zwar überall auf der Welt und besonders in Nordamerika ein großes Ereignis, aber nirgendwo kann man ihn so erleben wie in Everett. Die Pressesprecher der verschiedenen in Casino Corner ansässigen Unternehmen behaupten, dass allein am Tag des großen Spiels zwanzig Millionen Nuyen in ihren Casinos in den Pott geworfen werden, dazu Dutzende Millionen mehr, die durch andere Arten des Glücksspiels sowie über Einnahmen aus Restaurants und Hotels generiert werden. Jedes der Casinos will ein so großes Stück vom Kuchen wie möglich, also legen sie sich mächtig ins Zeug, richten ausschweifende Partys aus, laden Top-Enter-tainer ein und servieren in einer Woche mehr echtes Fleisch,

als der Rest der Stadt in einem Jahr verbraucht. Es ist ein sieben Tage andauernder Exzess aus Glücksspiel und allen anderen Lastern, denen sich die Gäste hingeben möchten, und kanalisiert die gesamte Energie des Bezirks auf diesem einen kleinen Stück Land.

Die **Fleet Week** findet normalerweise Anfang Juli statt. Ein Großteil der Aufmerksamkeit und Energie der Woche konzentrieren sich zwar auf Downtown, aber da Everett den Flottenstützpunkt beherbergt, bekommt der Bezirk ebenfalls seinen Teil der Geschäftigkeit ab. Die Bars und Restaurants in der Nähe der Marinebasis machen gute Geschäfte, und die Atmosphäre in der Basis selbst ist deutlich fröhlicher als sonst.



Lasst euch dadurch allerdings nicht zu der Fehlannahme verleiten, dass die Sicherheit deswegen nachlässig wäre. Wenn überhaupt, dann ist sie noch schärfer als sonst, damit die Party nicht außer Kontrolle gerät. Also bleibt stets wachsam

und vergesst gleichzeitig nicht, dass ihr einen Teil des Chaos nutzen könnt, um eure eigenen Bewegungen zu verschleiern. Und falls ihr eine Seemannsconnection braucht, ist die Fleet Week ein guter Zeitpunkt zum Knüpfen von Kontakten.

DIE KRIMINELLE SZENE

Everett steht für das Seattle der alten Schule (selbst, wenn es für den Großteil der Geschichte gar nicht zu Seattle gehörte), und das steht für die Mafia. Praktisch ist auch, dass der Glücksspielsektor in Everett stark ist und die Mafia schon immer gut darin war, ihre Finger in diesem Gewerbe im Spiel zu haben. Das Ganze hat allerdings auch einen Haken – die Mafiafamilie, die mit Casino Corner zu tun hatte, waren die Ciarniellos, und die haben in den letzten zehn Jahren in der Stadt einiges an Einfluss eingebüßt. Die Yakuza brennen darauf, einen Vorstoß in das Territorium der Ciarniellos zu wagen. Angefangen haben sie mit schattigeren Geschäften wie beispielsweise Bunraku-Salons, aber letztes Jahr sind sie in die Vollen gegangen und haben ihr eigenes Casino, das Breckenridge, eröffnet. Auffällig ist das komplette Fehlen von Hinweisen auf die Yakuza oder auch nur Japan im Namen – sie halten es bewusst unauffällig, oder zumindest so unauffällig, wie man sein kann, während man sich in Mafia-Revier hineindrängt.

Außerhalb von Casino Corner kontrollieren die Mafia-Familien – sowohl die Finnigans als auch die Ciarniellos – den Großteil des Drogenhandels. Trotzdem sind die Yaks erfolg-

reich im BTL-Geschäft tätig. Der Trick daran ist, dass sich nicht der Shotozumi-gumi um die BTLs in Everett kümmert, sondern ein Gumi aus Kalifornien mit Verbindungen direkt nach Japan. Die Shotozumi sind darüber alles andere als glücklich, sodass Everett Schauplatz einiger Yaks-gegen-Yaks-Runs ist.

- ◆ Die Mafia – und die Ciarniello-Familie im Besonderen – ist hocherfreut über die internen Konflikte der Yaks und betätigt sich sehr engagiert als Tipgeber für die eine oder andere Seite, wenn sie glaubt, dass die verkauften Informationen zu weiteren Auseinandersetzungen führen werden. Heißt: Wenn ihr konkrete Informationen darüber finden könnt, welche Yaks innerhalb des Bezirks was tun, dann findet ihr dafür vermutlich einen Käufer.
- ◆ Snopes

Auch die Triaden haben ihre eigene Nische und wickeln den Großteil des Prostitutionsgewerbes in der Nähe des Flottenstützpunktes in Everett ab. Die Basis ist groß, also läuft das Geschäft gut, aber bisher haben die Triaden keinerlei Ambitionen gezeigt, größere Ansprüche auf den Bezirk anzumelden.

SHOPPING

Die erste Adresse, auf die wir hier einen Blick werfen, fällt nur im weitesten Sinne unter „Shopping“, da **Bicson Biomedicals** nicht über ein Ladengeschäft verfügt. Aber für Shadowrunner bedeutet „Shopping“ oft eher, Dinge zu sondieren, die für uns nützlich sind, und dann einen Weg zu finden, sie sich zu eigen zu machen – und in dieser Hinsicht passt Bicson genau ins Schema. Die Shiawase-Tochter beschäftigt sich in ihrer umfassenden Arbeit im Bioware- und Medizinbereich unter anderem damit, Cyberware besser an den metamenschlichen Körper anzupassen, was für die Schatten zweifellos von großem Interesse ist. Sie haben außerdem mit Nanoviren gearbeitet, wodurch der Konzern unmittelbar nach dem Aufkommen von KFS ziemlich interessante Zeiten durchmachte. Mittlerweile scheinen sie aus allen Schuld- oder auch nur Verstrickungsfragen rund um diese Angelegenheit heraus zu sein und schreiten als angesehenes, vertrauenswürdigen Biomedizin-Unternehmen weiter voran.

Für weniger spezialisierte Bedürfnisse gibt es die **Everett Beacon Mall**, in der die gesamte Palette der Geschäfte versammelt ist, die man erwarten würde. Die Schwierigkeiten, die Everett durchmachen musste, spiegeln sich auch in der Mall wider, in der es überall, und damit meine ich *wirklich überall*, Kameras gibt. Ihr glaubt, ihr habt eine verborgene Ecke gefunden, in der ihr außerhalb des Sichtfelds irgendwelcher sichtbaren Kameras irgendwelche illegalen Dinge drehen könnt? Dann habt ihr ein paar versteckte Kameras übersehen, denn sie sind definitiv da und beobachten euch. Das soll nicht heißen, dass man mit illegalen Aktivitäten in der Mall nicht durchkommen kann; man muss nur klug genug sein und es so aussehen lassen, als ginge man ganz normalen Tätigkeiten nach.

- ◆ Ihr braucht spontan noch ein paar Muskeln für einen Job? Die Sicherheitsleute der Mall wären auf jeden Fall nicht die schlechteste Wahl. Ich weiß, ich weiß, der Begriff „Kaufhaussicherheit“ klingt nicht gerade sehr vielversprechend, aber diese Jungs sind deutlich besser ausgebildet als die 08/15-Mietcops und werden trotzdem nicht signifikant besser bezahlt. Oft kommen sie zu der Schlussfolgerung, dass ihre Fähigkeiten mehr wert sind als die Summe auf ihrem Gehaltsscheck, also sehen sie sich nach einem neuen Arbeitgeber um. Und dann könnt ihr sie kriegen.
- ◆ Pistons

Wie lange ist **Hajek's Computers** eigentlich schon im Geschäft? Lange genug jedenfalls, um noch „Computer“ im Namen zu haben, selbst wenn kaum einer der Artikel, die man hier kaufen kann, noch unter dieser Bezeichnung läuft. Aber verwechselt die Langlebigkeit des Ladens nicht damit, dass er veraltet wäre – Angel Hajek, die Besitzerin, legt großen Wert darauf, auf dem neuesten Stand der Technik zu bleiben, und sie kann euch ganz genau sagen, welche Produkte ihr Geld wert sind und bei welchen es sich um überbewerteten Dreck handelt. Außerdem ist sie den Schatten freundlich gesonnen, was bedeutet, dass sie die neueste Cyberdeck-Technologie vorrätig hat und euch ein nettes, möglichst schwer zurückverfolgbares Modell beschafft, solange ihr bezahlen könnt.



UNTERKÜNFTE

Die besten Hotels in Everett gehören zu **Casino Corner**, der Glücksspiel- und Entertainment-Hauptstadt des Bezirks. Die Atmosphäre dort ist anders als im berühmten Gates Casino – Everetts zwielichtige Seite schlägt durch und hält sich hartnäckig, auch wenn die Hoteleigentümer gern versuchen würden, alles möglichst blankpoliert und hochklassig aussehen zu lassen. Kämpfe sind in diesen Etablissements keine Seltenheit, und wenn der Mob oder die Yaks Schulden eintreiben müssen, dann kann es sein, dass sie die Leute unten in der Casinoebene auseinandernehmen. So vornehm die Casinos also auch wirken mögen, dadurch haftet ihnen gleichzeitig ein gewisser Hauch von Explosivität und Gefahr an, der auf viele Gäste besonders anziehend wirkt.

In Casino Corner hat man die Wahl zwischen vielen verschiedenen Etablissements. Wie bereits erwähnt betreiben die Yaks das Breckenridge, das thematisch an den Goldrausch im Wilden Westen angelehnt ist, während den Ciarniellos das Golden Roll und das White Pine gehören. Und dann wären das noch das Hotel Garden of Eden und das Shangri-La Casino, beide im Besitz von Alex Harrison, der strikt sämtliche Verbindungen zum organisierten Verbrechen vermieden hat. Harrison hat ständig irgendwelche Schattenaufträge zu vergeben, mit denen er sich seine Unabhängigkeit bewahrt. Gerüchten zufolge hat die Mafia die Vorstöße der Yaks in das, was sie als ihr Revier ansieht, langsam satt und würde nur zu gern Harrisons Gebäude in ihren Besitz bringen, um sich ein stärkeres Fundament für Gegenschläge gegen die Yaks zu verschaffen. Möglicherweise werden sie dazu sogar einige Urban-Brawl-Spiele manipulieren, vielleicht sogar den Super Brawl (wobei sie wahrscheinlich eher versuchen werden, den Punktestand zu frisieren, statt gleich komplett das Ergebnis zu beeinflussen), um Harrison so schwere Verluste beizubringen.

- Jeder, der versucht, den Super Brawl zu manipulieren, verdient sich damit meinen Zorn und den anderer Sportfans. Wir werden euch jagen, bis wir euch vernichtet haben. Ich warne euch.
- Slamm-0!

Das Lokal mit dem unscheinbaren Namen **Danny's Bar and Grill** war Zielobjekt zahlreicher Spekulationen. Für eine Weile ging man davon aus, dass es eine Fassade für den Mob sei; dann brachte Anfang des Jahrzehnts eine Vampirin die gesamte Belegschaft unter ihre Kontrolle und nutzte den Laden als Jagdrevier. Doch ganz egal, wie unauffällig ein Mörder vorgeht, irgendwann fallen viele mit einem Geschäft in Verbindung stehende Todesfälle auf, und das ist schlecht fürs Geschäft. Mit Martin de Vries im Bunde stehende Kräfte nahmen schließlich die Fährte dieser Vampirin auf und kümmerten sich auf ihre Weise um sie. Es gelang ihnen, die Dankbarkeit des Eigentümers in eine Beteiligung am Danny's zu verwandeln, und so wurde das Danny's vom Jagdrevier eines Vampirs zu einem Ort, von dem aus Jagd auf Vampire und andere Infizierte gemacht wird. Wenn ihr wissen wollt, wer auf welche Weise gegen die MMVV-Population in Seattle vorgeht, dann ist ein Essen im Danny's ein ausgezeichnete Ausgangspunkt.

- Es gab Stimmen im Sprawl, die sich für eine Anerkennung der Infizierten als vollwertige Bürger einsetzten, aber der Mealtime Killer und seine verschiedenen Nachahmungsstäter haben dem einen Dämpfer verpasst. Die Leute, von denen das Danny's geführt wird, sind fest entschlossen, weiterhin gegen Kampagnen für MMVV-Rechte vorzugehen, damit diese nicht wieder an Schwung gewinnen.
- Kay St. Irregular

Wenn es einen Ort gibt, der so etwas wie die Personifikation von Everetts wechselhaftem Glück ist, dann ist es das **Everett TripleTree Inn**. Das zehnstöckige Luxushotel wurde in den 40ern erbaut, 2068 geschlossen, zum Verkauf ausgeschrieben und fand nie einen Käufer. Was allerdings nicht heißen soll, dass es ungenutzt blieb. Ein Troll namens Colton übernahm das Gebäude kurz nach der Schließung und sorgte erfolgreich dafür, dass es größtenteils intakt und ungeplündert blieb. Da es offiziell nicht bewohnt ist, ist der Zugang zur Grundversorgung nicht immer gegeben, aber Colton und seine Mitarbeiter tun ihr Möglichstes, um kontinuierlich für Wasser und Strom zu sorgen. Sie haben nicht besonders viel Geld für die Instandhaltung übrig, sodass die Substanz des Gebäudes langsam verfällt, aber trotzdem ist es dort noch deutlich netter als an vielen verlassen Orten in der Umgebung. Die Kundschaft des TripleTree Inn setzt sich naturgemäß praktisch ausschließlich aus Leuten ohne Konzernzugehörigkeit zusammen (von ein paar Undercover-Agenten einmal abgesehen), sodass sich eine äußerst interessante Mischung ergibt. Da Everett sehr nah an der Grenze zum Salish-Shidhe liegt, hat das TripleTree mittlerweile etwas von der Atmosphäre von Rick's Café Américain in Casablanca, was bedeutet, dass ein Besuch sich definitiv lohnt.

Wenn man seine Nächte lieber an gesetzestreuere und edleren Orten verbringt, dann kann man die **Gravity Bar North** einmal ausprobieren. Sie befindet sich direkt am Sound, auf der Speisekarte stehen zahlreiche frisch gefangene Fische aus den umliegenden Gewässern, und damit lockt sie einige einflussreiche Personen hoch nach Everett. In einem Stadtbezirk, der nicht gerade für eine Vielzahl an Möglichkeiten zum Promi-Spotting bekannt ist, ist diese Bar einer der besten Orte, um genau das zu tun.

Das **Lakeview Inn** war nie ein besonders herausragendes Etablissement, hat sich aber einen Ruf als halbwegs günstiges und halbwegs sauberes Motel erworben, der auch heute noch größtenteils zutreffend ist. Weil Geistertourismus allerdings sehr beliebt ist, sind die Preise mittlerweile ein wenig gestiegen. Ende der 2030er war das Motel Schauplatz einer Reihe von Morden, die bis heute nicht aufgeklärt sind. Geschichten über die Geister der Verstorbenen (im Allgemeinen Jungen im frühen Teenageralter) machten einige Zeit als Gerüchte die Runde, bis die Besitzer des Hotels beschlossen, auf den Zug aufzuspringen und genau die Art von Leuten zu ihrer Zielgruppe zu machen, die sich davon angezogen fühlen, möglicherweise Geister sehen zu können. Es hat definitiv eine morbide und geschmacklose Note, Geschäfte mit diesen lange zurückliegenden Todesfällen zu machen, aber in der Sechsten Welt gibt es nichts, was nicht zur Ware gemacht wird, sodass die Besitzer erfolgreich mit sämtlichen möglichen Skrupeln fertig geworden sind.

- Es gibt zwei Dinge, die man unbedingt über Geister wissen muss: 1) Sie sind sich der Obsession wohl bewusst, die manche Menschen in Bezug auf Geister pflegen. 2) Sie sind sich keineswegs zu schade, diese Obsession zu ihrem Vorteil zu nutzen. Schelmische Geister sind durchaus gewillt, den Gästen dann und wann eine gute Show zu bieten (allerdings nicht zu regelmäßig, da ein vorhersagbares Mysterium keins mehr ist). Manchmal erfüllen sie die Erwartungen und zeigen sich als genau die Art von Geistern, die die Gäste erwarten. Bei anderen Gelegenheiten ignorieren sie die Erwartungen komplett und erscheinen in Gestalt kampfeslustiger ausgewachsener Trolle oder vulgärer Elfen, einfach nur, um die Gäste zu verwirren. Wann immer ein Gast eine Geistersichtung erlebt hat, dann hat er so was gesehen.
- Jimmy No



- ◊ Der Moment, in dem man glaubt, ein klares Verständnis von einigen Eigenschaften der Geister gewonnen zu haben, ist der Moment, in dem man jede einzelne seiner Annahmen erneut auf den Prüfstand stellen sollte.
- ◊ Man-of-Many-Names

Jeder, der regelmäßig magische Waren kauft, weiß, dass das Aussehen eines Formelshops so gut wie gar nichts über seine Qualität aussagt. Zwischen der Fähigkeit zum Aufspüren und Läutern hochwertiger Reagenzien und der Fähigkeit oder dem Wunsch, Waren in einer sauberen und einladenden Umgebung zu präsentieren, gibt es keine direkte Verbindung. Manchmal gibt es nicht einmal eine Verbindung zu dem Wunsch, größere Mengen an Nuyen zu verdienen, da

die Anziehungskraft von der Macht der Waren und nicht von dem Geld ausgeht, für das man sie verkaufen kann. **Rikki's Rathole** ist ein perfektes Beispiel für diese Art von Laden. Das Geschäft wird von einer Rattenschamanin namens Elsie geführt und befindet sich über einer Kellerbar, die einem geselligen ehemaligen Lohnmagier namens Harry „Flamboyance“ Brown gehört. Die zwei sind ein interessantes Gespann – Elsie spricht selten lauter als im Flüsterton, während Brown echte Schwierigkeiten hat, seine stets donnernd laute Stimme zu dämpfen. Die Bar ist nur spärlich beleuchtet, was den Dreck und die Flecken verbirgt, und der Formelshop ist unordentlich und unübersichtlich. Aber nehmt euch nur eine Minute Zeit, um die Waren astral zu überprüfen, und ihr werdet wissen, dass ihr nicht umsonst gekommen seid.

DAS GIBT'S NUR HIER

In mancher Hinsicht ist die Konzernanlage von **Federated-Boeing Everett** für Runner vielleicht nicht so aufregend wie beispielsweise eine F&E-Einrichtung für Ares-Waffen, da es recht unwahrscheinlich ist, dass man die Anlage mit einem glänzenden neuen Passagierflugzeug verlassen wird, das man unter dem eigenen Mantel nach draußen schmuggelt. Wenn man über die Tatsache hinwegkommen kann, dass man bei einem Einbruch wahrscheinlich keine neuen persönlichen Spielzeuge finden wird, dann eröffnen sich jedoch vielfältige andere Möglichkeiten. Die Anlage ist fast eine Art Militärbasis; die besten Technikexperten sind direkt vor Ort untergebracht um sie vor der Extraktion durch feindliche Konzerne zu schützen. Das macht euren Job natürlich schwieriger, aber wenn ihr es nach drinnen schafft, dann wartet da jede Menge wertvolles Hirnschmalz darauf, mitgenommen zu werden.

Um es noch einmal klarzustellen, die Sicherheit ist kein Witz. Ihr könnt jederzeit nach eurer ID gefragt werden, entweder durch echte Sicherheitsleute oder durch automatisierte Systeme, außerdem gibt es regelmäßige Streifen. Dadurch ist „Boeingville“ ein sauberer, attraktiver Ort und für Shadowrunner ein Gräuel.

- ◊ Und um die ganze Sache noch schlimmer zu machen, setzen sie in der Kanalisation jetzt auf Sicherheitscritter. Ich denke nicht, dass es für einige der Dinge, die sie dort unten halten, überhaupt einen Namen gibt. Sie vertrauen vollkommen auf die Elektrozäune, mit denen sie diese Critter dort halten, wo sie sie haben wollen. Wenn die zerstört werden würden ...
- ◊ Ma'fan

Eine freie und unabhängige Presse ist mehr oder weniger ein Relikt des vergangenen Jahrhunderts, aber es gibt einige wenige Organisationen, die sich mit Mumm und einer weltweiten Abonnentenschaft durchschlagen, die bereit ist, für nicht von der Konzernzensur zerfetzte Informationen ein paar Nuyen zu bezahlen. Das **Independent Information Network Building** ist eine dieser letzten Bastionen des professionellen Journalismus, und durch ihren Status können sie sich die fähigsten Journalisten unter denen aussuchen, die nicht vor den Konzernen katzbuckeln wollen. Diese Jungs sind gut in dem, was sie tun, was bedeutet, dass sie exzellente Connections abgeben können. Allerdings nehmen sie gleichzeitig auch die journalistische Vertraulichkeit ernst, also erwartet nicht, dass sie euch alle Informationen geben, nur weil ihr nett fragt. Gewinnt ihre Freundschaft, seid nett zu ihnen, spielt ihnen ein paar Infos zu, und dann könnt ihr eine gesunde Beziehung aufbauen, von der beide Seiten etwas haben.

Everett ist bekannt für seine ausgedehnten Dockanlagen, und das **KondOrchid Shipping Depot** ist eine der beeindruckendsten von ihnen. Vor Kurzem wurde es um ein viertes Lagerhaus erweitert, und der Schwarm aus Flugdrohnen, der das Gelände überwacht, ist schon aus weiter Entfernung zu erkennen. So gut wie jede Gruppierung innerhalb des Sprawls hat irgendeine Art von Interesse an dem, was an Waren durch diese Anlage fließt – das organisierte Verbrechen schmuggelt unter falschen Kistenböden Drogen, die Kons und Stiftungen führen Reagenzien und magische Waren ein, und natürlich landen hier auch jeden Tag Millionen von Nuyen an Konsumgütern. Und da Wuxing versucht, so große Teile des weltweiten Frachtverkehrs an sich zu reißen wie möglich, könnt ihr auch sicher sein, dass sich auf diesem Gelände die verschiedensten Arten von Shadowruns abspielen.

Eine der Annehmlichkeiten, mit denen ihr Job für viele Stadtbibliothekare verbunden ist, ist die Tatsache, dass sie in der Verwaltung ihrer Sammlungen kaum überwacht werden. Solange sie nicht dafür sorgen, dass bei der zentralen Bibliotheksverwaltung größere Mengen an Beschwerden eingehen, können sich die Bibliotheksleiter auf jedes Interessengebiet fokussieren, das sie wollen. Der ehemalige Leiter der **Lynwood-Bibliothek**, Craig Moon, beschloss, seinem Interesse für die Magie und alles Magische nachzugehen, und das Ergebnis ist eine der beeindruckendsten öffentlich zugänglichen Sammlungen von magischem Wissen weltweit.

Das soll jedoch nicht heißen, dass die Sammlung nicht ein wenig verschoben wäre. Es ist eine Tatsache, dass Magieforscher im allgemeinen eine ganze Reihe von Spleens aufweisen und dass sich das auch in ihrer Arbeit widerspiegelt. Dazu kommt die Tatsache, dass Moon gezwungen war, mit einem knappen und schwankenden staatlichen Budget zu arbeiten. Er hat zudem auch viele Bücher gescannt, deren Autor nur zufällig über geheime Formeln gestolpert ist, sodass sich aus all dem am Ende eine Sammlung ergibt, in der sich tiefgreifende magische Einsichten mit den Theorien von Wahnsinnigen mischen, und das oft im selben Buch. Oder innerhalb desselben Satzes in irgendeinem Buch.

Momentan wird die Sammlung von Bibliotheksleiterin Cheryl Schrick gepflegt, die vor Moons Ruhestand als seine Assistentin tätig war. Schrick ist eine Magierin mit eher geringem Talent, aber sie hat aufmerksam beobachtet, wer die Moon-Sammlung nutzt, und sich Assistenten aus diesem Kreis gesucht. Das führt dazu, dass die Sammlung meist von einer Reihe ziemlich mächtiger Zauberer bewacht wird, selbst außerhalb der Öffnungszeiten, da Schrick ihren wichtigsten Stammgästen rund um die Uhr Zugang gewährt. Und Zauberer lieben es, lange wach zu bleiben.



- Schrick hat mir gesagt, dass sie ziemlich oft nach dem gerüchteumwobenen „Tarot der Sechsten Welt“ gefragt wird, das Thema der Diskussionen der Er wachten überall auf der Welt ist. Sie behauptet, zwei der Karten aus diesem Tarotdeck in den Händen gehabt zu haben. Auf einer soll eine Frau abgebildet sein, die vor einer schweren Tresortür mit einem Feuergeist tanzt oder kämpft (oder beides), und auf der anderen ist angeblich eine clownsartige Gestalt zu sehen, die vor einem zerbrochenen Fenster steht und über jemanden gebeugt ist, der sich an dessen Rand festhält. Und ja, ich finde letztere Beschreibung in vielfacher Hinsicht verstörend.
- Frosty

Der **Flottenstützpunkt Everett** ist eine große Militärbasis. Mit einer festen Besatzung von 500 Mann und 8000 weiteren Leuten, die aus dem einen oder anderen Grund dort arbeiten, ist der Hafen die wichtigste Basis der UCAS-Marine an der Westküste. Die UCAS-Regierung möchte ihn daher weiter ausbauen und hat vor Kurzem zusätzliche Grundstücke erworben, um die Besatzung der Basis um zwanzig Prozent erhöhen zu

können. Es ist noch unklar, welche Auswirkungen diese Expansion auf den Bezirk als Ganzes haben wird – einerseits bedeuten mehr Soldaten mehr Umsatz, was gut ist. Andererseits sind die Grundstücke in der Nähe der Basis nicht gerade die beliebtesten Immobilien im Bezirk, und in Zukunft wird es noch mehr von ihnen geben. Es könnte so oder so ausgehen.

Für die Öffentlichkeit zugänglich ist die *USS Koontz*, aber das wahre Prachtstück der Basis ist der Supercarrier *USS Colin Powell*. Allein schon der Anblick dieses Dings macht einem klar, wie übel es werden könnte, falls sich jemand mal entscheiden sollte, im Sprawl das Kriegsrecht zu verhängen.

- Sie ist nicht ganz so auffällig wie der Supercarrier, aber in der Basis gibt es auch eine ziemlich heftige Ausbildungsanlage für Wasserteiler. Ich kenne nicht alle Details über das dort stattfindende Training, aber lasst mich euch eins sagen: Mit einem unautorisierten U-Boot solltet ihr euch nur dann in das Gebiet wagen, wenn ihr einen ausgeprägten Todeswunsch habt.
- Sounder

DIE GEGENSEITE

In der Nähe der Grenze zum Salish-Shidhe laufen zahlreiche Schmuggelaktivitäten, was bedeutet, dass die Bundesbehörden dort oben ziemlich viel Zeit verbringen. Die von Norden in den Sprawl führende Straße verläuft durch Everett, sodass sich an dem entsprechenden Kontrollpunkt sowie mehrere Kilometer in beide Richtungen einiges an Aufmerksamkeit konzentriert. Es werden verschiedenste Überwachungsmaßnahmen eingesetzt, wovon auch der Astralraum nicht ausgenommen ist – falls ihr also in Grenznähe aktiv seid, dann verlasst euch besser auf eine gute, solide gefälschte ID als darauf, unsichtbar zu bleiben und zu hoffen, dass niemand euch bemerken wird.

Knight Errant ist für den gesamten Bezirk zuständig, bis auf zwei Ausnahmen: Boeingville und die Naval Station. An beiden dieser Orte gibt es mehr Sicherheitsleute pro Kopf als ir-

gendwo sonst im Bezirk, und diese Sicherheitsleute sind gut ausgebildet und reagieren schnell. In den an diese Orte angrenzenden Gebieten führt das dazu, dass sich Knight Errant ebenfalls ein bisschen mehr anstrengt, um nicht schlechter oder unfähiger dazustehen als seine Kollegen. Will heißen: Sobald man ein bisschen Abstand von diesen Gebieten gewonnen hat und in die schlechteren Gegenden des Bezirks kommt, erhöhen sich die Reaktionszeiten um einiges, und auch der Enthusiasmus der Polizei, sich bis dorthin zu bewegen, sinkt stark. Ihr könnt natürlich nicht erwarten, dass sie überhaupt nicht mehr reagieren, so als wäre man in Redmond oder so, aber sie werden genug herumtrödeln, um euch Zeit zu geben, noch ein bisschen Geschäftliches zu erledigen, bevor sie eintreffen.

HILFE GESUCHT

- Drüben im TripleTree Inn hat Colton eine beachtliche Datenbank mit Kontakten aus der gesamten Unterwelt Seattles angelegt, allerdings ist das Teilen nicht gerade seine große Stärke. Er hat ein paar aktuelle Kontaktinformationen, die ich brauche, hauptsächlich von Leuten, die mir noch Geld oder Gefallen schulden. Helft mir, einen Blick auf die Liste zu werfen, und ihr bekommt einen Anteil an dem, was ich einsammeln werde.
- Stone
- Traveler Jones hat die Ausbildung von Wassergeistern in der Naval Station erwähnt. Nach dem, was ich gehört habe, wird dort unter anderem getestet, wie Zauber sich durch Wasser bewegen und wie man das Wirken von Magie in diesem Medium optimieren kann. Ich würde mir einen Teil dieser Studien gern ansehen – und einen Blick darauf werfen, wozu die beteiligten Geister in der Lage sind. Wenn ihr generell ein gutes Verhältnis zu Geistern habt, dann ruft mich an.
- Elijah

- Im Zuge der Offensive der Ciarniellos gegen das Shangri-La und das Garden of Eden haben sie versucht, die Spielautomaten zu hacken, damit diese so viele Gewinne ausschütten, dass das Casino Geld verliert. Helft mir, dagegen vorzugehen, damit das Shangri-La unabhängig bleiben kann – nachdem wir selbst ein paar Runden gespielt und einen kleinen Bonus für uns eingestrichen haben.
- Mika



RENTON

RENTON AUF EINEN BLICK

Fläche: 259 km²

Einwohnerzahl: 220.000

Menschen: 64 %

Orks: 21 %

Elfen: 10 %

Zwerge: 2 %

Trolle: 1 %

Sonstige: 2 %

Bevölkerungsdichte: 849 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 91.000 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 68 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 19 %

Highschool-Äquivalent: 43 %

College-Äquivalent: 26 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 12 %

GEPOSTET VON: TRAVELER JONES

Renton wird von vielen als „Seattles Wohnblock“ angesehen und war früher ein Paradebeispiel für einen Amok laufenden Vorstadtbezirk in der Sechsten Welt. Im Vergleich zu anderen Bezirken wie Downtown, Tacoma oder sogar Redmond und dem Ork-Untergrund ist Renton nicht besonders einprägsam. Kurz gesagt ist Renton der Ort, an dem man es als anständiger Lohnsklave oder sonstige Arbeiterklassen-Drohne „geschafft hat“, wenn man dort wohnt.

Renton ist nicht der Ort, an dem Geschäfte gemacht werden. Es ist der Ort, an dem die netten und „guten“ Bewohner Seattles zu Hause sind und an den sie zurückkehren, wenn der Arbeitstag vorüber ist. Es ist der Ort, an dem Familien leben und spielen, und das alles in einem mustergültigen, von familiären Werten geprägten Zustand häuslicher Glückseligkeit Marke Neo-WASP (kurz für weiße angelsächsische Protestanten) – oder zumindest versuchen sie das. So jedenfalls wird es verkauft.

- ◆ Anders gesagt ist es die Art von Ort, bei der die meisten Runner (oder Leute mit der Fähigkeit zum eigenständigen Denken) am liebsten kotzen würden. Renton ist so verdammt künstlich und fade, dass es wehtut! Und dann ist da noch ... ah, vergesst es, ich will die Newbies nicht spoilern.
- ◆ Stamm-0!

Jahrzehntlang waren in Renton mehrere Sicherheitsdienstleister und kleine Technikunternehmen ansässig. Für letztere war der Crash 2.0 ein schwerer Schlag, während erstere nach diesem Ereignis nur noch größer wurden. In den darauffolgenden Jahren geriet die lokale Wirtschaft ins Straucheln, und die Verbrechensrate nahm zu. Während der letzten zwei Jahre hat die neue Matrix jedoch ihren Beitrag dazu geleistet, Rentons Technikindustrie neues Leben einzuhauchen, und langsam kehrt der Bezirk zu seinem früheren vermeintlichen Glanz zurück.

In Renton gibt es jede Menge hübsche Wohnungen und genügend Einkaufsmöglichkeiten und Unterhaltungsangebote, um die Einwohner bei Laune zu halten. Nehmt noch ein paar grüne Hügel, Seen und Flüsse dazu, und es ist kaum verwunderlich, warum so viele Leute hier wohnen möchten. Schade nur, dass sich unter dieser wunderschönen Mittelschichtfassade eine Strömung des antimetamenschlichen Rassismus und ein paar unschöne lokale kriminelle Elemente verbergen.

Seit der Nacht des Zorns ist Renton eine Hochburg des Humanis Policlub, auch wenn niemand das offen zugeben würde. Durch eine Kombination aus im (leichten) Wandel befindlichen sozialen Normen und einer steigenden Geburtenrate von Metamenschen (besonders unter den Orks) waren die rassistischen Hardliner und Fanatiker in Renton gezwungen, tatenlos zuzusehen, wie die „Übergriffe der Metamenschen“ ihre Vorstellung von häuslichem Frieden bedrohten. Aber das führte am Ende nur dazu, dass sie sich auf eine andere Herangehensweise verlegten.

- ◆ So sehr ich Renton auch immer noch hasse, hier muss ich um der Genauigkeit willen ehrlich sein. Die Lage ist nicht mehr so schlimm wie noch vor zehn Jahren. Die Metamenschen können in Renton die Straße entlanggehen, ohne zu viel Angst davor haben zu müssen, auf Sicht angegriffen zu werden, denn Metamenschenfeindlichkeit ist sehr verpönt – jedenfalls offiziell. Die in Renton lebenden Metamenschen sehen sich jedoch in den meisten Fällen subtileren Angriffen ausgesetzt. In Geschäften, Restaurants und Behörden werden sie schlecht bedient, sie werden mit dem Auto einfach nur deswegen angehalten, weil sie Orks sind, die KE-Streifen drücken bei ihnen seltener ein Auge zu, oder sie werden einfach stillschweigend von den Einheimischen ausgegrenzt. Und das sind nur einige der öffentlichen Dinge, mit denen man als Metamensch in Renton rechnen muss. Hinter geschlossenen Türen ist es noch schlimmer.
- ◆ Bull



FEIERLICHKEITEN

BLACK FRIDAY

Der Black Friday ist zwar weder auf Renton beschränkt noch ein richtiger Feiertag (trotz der Propaganda Werbung der Konzerne), aber in Rentons Einkaufszentren hat er dennoch eine beängstigende Eigendynamik entwickelt. Sowohl das Auburn Center als auch die Renton Center Mall sind dafür bekannt, einige der besten Angebote zum Black Friday im ganzen Sprawl anzubieten, und natürlich zieht das die härtesten Hardcore-Shopper an, die (teilweise im wahrsten Sinne des Wortes) richtig Schaum vor dem Mund haben, wenn es um das Erwerben der angesagtesten, neuesten Produkte in Limited Editions geht.

Die Einwohner von Renton schließen sich daher oft in Teams oder Allianzen zusammen, um so viele dieser Angebote wie möglich abzustauben und die „Eindringlinge“ (also alle, die nicht aus Renton kommen, und in der Regel auch Metamenschen) zurückzuschlagen. Bei vielen dieser Teams lassen sich taktische Planungen beobachten, die in Effizienz und Engagement vielen Top-Shadowrunnerteams ebenbürtig sind. Nicht selten kommt es zu Krawallen, bei denen die Sachschäden in die Hunderttausende gehen, ganz zu schweigen von den Dutzenden von Verletzungen, Übergriffen und sogar gelegentlichen Todesfällen. Aber das ist es alles wert, wenn man der kleinen Suzy oder dem kleinen Billy dafür dieses eine besondere Spielzeug kaufen kann!

- Vergesst den Ork-Untergrund – als Knight Errand für Lone Star übernahm, hatten sie keine Ahnung, was in Renton abgeht. Und nach dem, was ich gehört habe, sind Überstunden am Black Friday mittlerweile Pflicht. Und sogar die Einzelhändler bekommen Taser und eine Gefahrenzulage.
- Hard Exit
- Heilige Scheiße! Ist es verwerflich, dass ich mir gerne Sicherheitsaufnahmen von Hausfrauen, Gutscheinkriegern, Gaming-Nerds und Konsorten ansehe, die sich im Gladiatorenstil um diese Sonderangebote prügeln?
- Pistons
- Das Beste, was ich bisher gesehen habe, war eine Auseinandersetzung letztes Jahr zwischen einer Gruppe von menschlichen Kids in den Zwanzigern und einer orkischen Oma, die sich um das letzte QuantumSpeed 5 AR-Spiel im Auburn Center gestritten haben. Ich habe vorher noch nie jemanden gesehen, der mit solch gnadenloser und brutaler Anmut eine Horde von ungewaschenen Nerds nur mit einer Handtasche und einem Kopftuch vermöbelt.
- Slamm-0!

- Ich habe es so satt, Oma immer wieder auf Kauton aus dem Knast rausholen zu müssen.
- Sounder

FAMILIENTAG

Was könnte idyllischer sein als ein paar Familien, die sich im Spätsommer zu einer schönen, traditionellen Grillparty (gesponsert von Horizon) treffen? Dieses erstmals 2048 veranstaltete und jetzt jährlich stattfindende Event fällt auf das erste Augustwochenende und ist prinzipiell ein großes Picknick im Gene Coulon Memorial Park. Ganze Heerscharen von Familien breiten ihre Ant-Away™-Picknickdecken aus, schmeißen ein paar Soywürstchen auf den Grill, machen sich ein kühles Bierchen auf und werfen ein paar Pässe mit ihrem alten Synthleder-Football. Für Renton ist das der Tag, an dem die Familien des Bezirks zusammenkommen, um die kleinen Freuden des Lebens zu genießen. Und wenn man keine Lust hat, sein eigenes Essen oder eigene Ausstattung mitzubringen, dann ist das überhaupt kein Problem! Es stehen Dutzende von Händlern bereit, um euch komplett auszurüsten!

- Das ist nicht mehr als ein Treffen für Humanis-Mitglieder und -Sympathisanten, bei dem sie zusammenkommen, um sich gegenseitig den Bauch zu pinseln und sich aufzuführen wie die wichtigen Leute, die sie gerne wären. Wenn man nicht zu den „angesagten“ Familien gehört oder, schlimmer noch, ein Metamensch ist, dann sollte man hier kein herzliches Willkommen erwarten, sofern man nicht bereit ist, Stiefel zu lecken und Ärsche zu küssen.
- DangerSensei





DIE KRIMINELLE SZENE

Trotz seines Rufs als Mittelstandsoase inmitten eines harten Sprawls gibt es auch in Renton definitiv einiges an kriminellen Elementen. Die meisten dieser Elemente begannen ihre Karriere unmittelbar nach dem Crash 2.0, als Renton sich finanziell gesehen auf dem Tiefpunkt befand. Später entschlossen sie sich dann, zu bleiben, weil die Geschäfte gut liefen.

Wie auch in vielen anderen Bezirken unterhalten die meisten der größeren Organisationen überall in Renton ein paar versprengte Operationen, während die Finnigans und der Shotozumi-gumi größere Gebiete kontrollieren. Aber auch diese Syndikate kochen eher auf krimineller Sparflamme als über einem lodernden Feuer. Nein, die beiden in Renton am weitesten verbreiteten Arten von Kriminellen sind von Humanis unterstützte Rassisten und Gangs.

DIE NACHBARSCHAFTSWACHE

Die Nachbarschaftswache von Renton ist eher eine bürgerliche Gruppe als eine Gang. Sie arbeitet aktiv mit der Polizei zusammen, um ihre Viertel durch gemeinschaftsorientierte Polizeitaktiken zu schützen – und sie besteht überwiegend aus Humanis-Mitgliedern oder Verbündeten des Policlubs.

Oberflächlich betrachtet setzen sich diese Bürger für eine aktive Bürgergemeinschaft im positiven Sinne ein, in der die Anwohner die Augen und Ohren der lokalen Polizei sind. Sie helfen auch bei der Organisation von Events wie dem Sicherheitstag für kleine Kinder, unterstützen bei Rückkaufprogrammen für Drogen, BTLs und Waffen oder richten Lunch-Events zu Ehren der Polizeibeamten aus. Dann und wann finden sich die Mitglieder der Nachbarschaftswache zu verschiedenen Zeitpunkten im Jahr auch zusammen, um aktiv auf Bürgerstreife zu gehen. Eine offizielle Genehmigung von Knight Errant haben sie dafür zwar nicht, aber ihre Unterstützung wird von den Streifenpolizisten meist geschätzt.

- ◆ Knight Errant sieht oft einfach weg, wenn diese Bürgerstreifen irgendeinen armen metamenschlichen Tropf zusammenschlagen, nur weil er existiert. Und die Polizei glaubt auch eher den (übertriebenen oder dramatisierten) Schilderungen eines Mitglieds der Nachbarschaftswache als dem vermeintlichen Täter. Schon Wahnsinn, wie viel glaubwürdiger eine Gruppe von Menschen in Vergleich zu beispielsweise einem einzelnen Metamenschen ist. Sie sind *fantastische* Zeugen bei Ermittlungen und Gerichtsverhandlungen.
- ◆ Butch

In den letzten paar Monaten sind die Patrouillen der Nachbarschaftswache immer häufiger und brutaler geworden. Früher trugen sie „Verteidigungsausrüstung“ wie beispielsweise Taser oder leichte Pistolen mit nichttödlicher Munition, aber mittlerweile haben sie schwerere Waffen dabei und benutzen ziemlich tödliche Geschosse.

- ◆ Mir ist schon klar, dass gilt, dass alles umso gleicher bleibt, je mehr es sich verändert, aber was mich wirklich anpisst, ist die Tatsache, dass es einige Metamenschen, besonders Orks, gibt, die sich der Wache anschließen und ihre eigenen Leute verkaufen.
- ◆ Bull



GANGS IN RENTON

BLOOD MOUNTAIN BOYS

(FARBEN: BRAUN UND ROT)

Diese Go-Gang ist für zwei Dinge bekannt: für ihren neo-urbanen Tribal-Look inklusive „Kriegsbemalung“ und Synthleder-Bikerklamotten, und für ihre Vorliebe für alles, was einem den Verstand vernebelt. Oft wird gesagt, dass diese gemischtrassige Gang noch keine bewusstseinsverändernde Droge oder Prozedur gefunden hat, die ihr nicht gefällt. Dadurch sind sie die perfekten Kuriere und Drogendealer für jeden, der sie bezahlen kann. Und wenn sie gerade nicht die Intercity Route 169 entlangheizen, dann findet man sie üblicherweise in irgendeinem ihrer Unterschlüpfe, wo sie sich mit der neuesten Droge, dem neuesten BTL oder was sonst noch so gerade angesagt ist, die Gehirnzellen zerballern oder tage-lange Partys feiern, manchmal auch alles davon gleichzeitig. Diese Partys waren so heftig (und gefährlich), dass Lone Star sich oft bewusst nicht einmischte und es vorzog, die BMBs der Selbstzerstörung zu überlassen, statt direkt einzugreifen.

Nach der Übernahme des Polizeikontrakts entschied sich Knight Errant für eine andere Herangehensweise. Es führte einen Frontalangriff gegen die Blood Mountain Boys durch, um an ihnen ein Exempel zu statuieren. Von 2074 bis 2075 führte Knight Errant eine ganze Serie von Einsätzen durch, die der Gang fast das Genick brachen. Fast. Mehrere BMB-Anführer wurden festgenommen oder schlicht hingerichtet, und die Cops konnten als Entschuldigung immer anführen, dass sie sich der Verhaftung widersetzt hätten. Die Überlebenden wussten, dass die Gang ihre Taktik ändern musste. Die verstärkt rebellische und desillusionierte Jugendliche aus Renton rekrutierende Gang ging in den Pseudo-Untergrund. Die Kriegsbemalung, die sie berühmt (und leicht zu identifizieren) gemacht hatte, wurde durch individuelle „Kriegsmasken“ ersetzt. Diese ballistischen, personalisierten Masken bedecken das gesamte Gesicht, sind genauso farbenfroh wie die Kriegsbemalung und lassen sich leicht verstecken, wenn die Gang gerade nicht die Straßen unsicher macht.

- Die Kriegsmasken haben der Gang auch eine mysteriöse Note verliehen, weil die Einwohner von Renton die Mitglieder der Blood Mountain Boys jetzt nicht mehr so leicht wie zuvor identifizieren können, was zu einem gewissen Maß an berechtigter Paranoia geführt hat. Da wir hier immer noch von Renton sprechen, hat diese Paranoia

SHOPPING

Das **Auburn Center** ist eine dreistöckige Shoppingmall und ein extrem typisches kleines Einkaufszentrum. Es gibt dort so gut wie alles, was man braucht, aber vielleicht nicht das, was man will. Es ist vollgepackt mit typischen Shoppingcenter-Geschäften und damit ungefähr so spannend wie eine Scheibe Toast. Aber das Auburn Center bietet ein paar großartige Sonderangebote und hat zahlreiche besondere Waren im Angebot, besonders am Black Friday.

- Nicht alles ist so langweilig. Das Auburn Center hat nach und nach einige der Filialen der größeren Ketten verloren (teilweise, weil sie vom Chaos am Black Friday abgeschreckt waren), also haben die Eigentümer Ladenflächen für Nischen- und Spezialitätenläden und Cafés geöffnet. Ich habe Gerüchte über einen neuen hackerfreundlichen Elektronikladen, einen Magieladen, ein Geschäft für Retro-Medien und ein neues Sportcafé (endlich!) gehört. Offenbar sorgen die Veränderungen für einen Wirbel in Renton – von der guten wie von der schlechten Sorte.
- Slamm-0!

bereits ein paar unschöne Züge angenommen – da sich zahlreiche Metamenschen der Gang angeschlossen haben, wächst in Renton langsam das Vorurteil, dass alle Metas vermutlich Blood Mountain Boys sind. Oder Girls. Diese Profiling-Methode befeuert nur einige der hässlichen Gerüchte, die im Bezirk die Runde machen.

- Butch

NIGHT HUNTERS

(FARBEN: SILBER UND SCHWARZ)

Viele Leuten halten die Night Hunters für eine einheitliche Thrillgang im traditionellen Sinne. In Wahrheit sind sie nicht mehr als eine Ansammlung einzelner Gruppen, denen es einen Kick gibt, alle denselben Namen zu verwenden. Manchmal gibt es Streitigkeiten darüber, wer die „wahren“ Night Hunters sind, aber oft machen die verschiedenen Gruppen einfach ihr eigenes Ding. Und das, was sie tun, ist wahrhaft beängstigend.

Die Night Hunters sind extreme Tech-Fetischisten, und nachts durchstreifen sie Renton auf der Suche nach neuen Spielkame-raden – und ihre Spiele bestehen üblicherweise aus Dingen wie Folter, Verstümmelung und Mord. Anders als die Blood Mountain Boys verstecken die Night Hunters nicht, wer sie sind. Stolz tragen sie ihre offensichtliche Bodytech zur Schau, mit besonderem Fokus auf ihren Cyberimplantatklingen, und sie zögern nicht, gewaltsam gegen alle vorzugehen, die ihnen nicht den gebührenden Respekt erweisen. Die Night Hunters bestehen ausschließlich aus Menschen und haben eine perverse Freude daran, Metamenschen zu terrorisieren und schließlich umzubringen. Sie verbinden auch gern das Geschäftliche mit dem Angenehmen und verdienen den Großteil ihres Geldes mit der Herstellung und dem Verkauf von BTLs.

- Die von ihnen produzierten BTLs enthalten meist Folter und Schmerz, bis hin zum und inklusive dem Tod. Sie sind ein hässlicher Schandfleck auf dem Angesicht dieser Welt.
- Fianchetto
- Und falls sich irgendwer von euch fragt, warum Knight Errant nicht gegen sie vorgegangen ist – darauf gibt es eine zum Kotzen einfache Antwort. Das liegt (Überraschung, Überraschung) daran, dass die Night Hunters der Nachbarschaftswache ziemlich viele Gefallen tun, die angefangen hat, sie für ihre Patrouillen als Werkzeuge oder Schachfiguren einzusetzen.
- Hard Exit

Obwohl sie kleiner ist als das Auburn Center, ist die **Renton Center Mall** der Ort, an dem man die aktuellsten hochwertigen Produkte und die neueste kosmetische und praktische Bodytech bekommt. Wenn es angesagt und neu ist, dann bekommt man es in der Renton Center Mall. Drek, es gibt da sogar einen kleinen Paracritter-Zoo für die Hosen-scheißer.

Das **BBC Weapon Works** (BBC steht für Breach, Bang and Clear) wurde vor zehn Jahren eröffnet und wird von einer Trollsöldnerin und Waffenbauerin im (Halb-)Ruhestand namens Dorothy „Momma Dot“ Simms geführt. Zuerst protestierten die Anwohner gegen den Laden und behaupteten, dass er „die falschen Leute“ nach Renton locken würde. Simms wusste, was sie damit sagen wollten, und erkannte auch die versteckte Drohung, eröffnete aber trotzdem ihr Geschäft in Renton.



Zwar kaufen die meisten (menschlichen) Anwohner nicht bei ihr ein und werden das auch nie tun, aber das ist für Simms völlig in Ordnung. BBC Works hat durch seinen guten Ruf und seine exzellenten Dienstleistungen mehr als genug Kunden aus dem ganzen Sprawl.

- Ja, niemand will eine Schießerei mit einer Trollin anfangen, die gleichzeitig Expertin für schwere Waffen ist. Wenn ihr Waffen oder einen Waffenbauer braucht (und vielleicht auch ein bisschen Militär-Kram), dann stattet Momma Dot einen Besuch ab. Was mich daran erinnert, dass ich an meiner Panther Sturmkanone noch was machen lassen muss.
- Bull

UNTERKÜNFTE

Das zwölfstöckige Luxushotel **Lake Youngs Hilton** ist als eines der besseren Hotels in der Gegend bekannt und beliebt bei Konzernmanagern auf Dienstreise, denen Seattle Downtown eine Nummer zu bombastisch ist. Die Hauptattraktion des Hotels ist aber die Einkaufsmeile im Untergeschoss, die sich bis auf den See erstreckt und ideal für eine entspannte Shoppingtour oder einen ruhigen Restaurantbesuch geeignet ist.

- Seid vorsichtig, wenn ihr dort geschäftlich unterwegs seid, vor allem im Hauptgebäude des Hotels. Die Sicherheit ist härter als in vergleichbaren Etablissements, weswegen es auch so beliebt bei reisenden Konzernangehörigen ist, die Wert auf Privatsphäre legen. Die Matrixsicherheit ist allererste Sahne, und es gibt einige KE-Cops, die sich hier außerhalb der Dienstzeiten gern ein paar Extranuyen verdienen. Und ach ja, letztes Jahr hat das Hilton spezielle Sicherheitstüren eingebaut, mit denen das Hotel nötigenfalls in eine Festung verwandelt werden kann. Das schreiben sie aber nicht in die Broschüren für die Touristen.
- DangerSensei

Meredith's Comfy Cubicle war früher ein Sarghotel mit fairen Preisen, das nach einer fingierten Lone-Star-Razzia im Jahr 2070 jedoch geschlossen wurde. Seitdem haben zahlreiche Gestalten von der Straße das Gebäude genutzt. Es handelt sich mehr um eine semi-offizielle Kommune als um ein richtiges Hotel, aber trotzdem haben im Meredith's in den letzten beiden Jahren einige Renovierungsarbeiten stattgefunden. Mittlerweile sind einige der Schlafabteile tatsächlich mit Schlössern ausgestattet, es gibt Strom, und es riecht auch kaum noch nach Leichen. Definitiv nicht das Hilton, aber wenn man verzweifelt ist ...

Als Teil einer lokalen Kette kleiner Motels ist das **Renton Inn** eine nette Unterkunft für Reisende und Touristen, die eine gute Übernachtungsmöglichkeit zu einem erschwinglichen Preis suchen. Nicht mehr und nicht weniger.

- Die Motelkette zielt vielleicht hauptsächlich auf Touristen ab, aber die Mitarbeiter in Renton sind den Schatten sehr freundlich gesonnen und verfügen über einige ziemlich gute Connections. Sie helfen euch, in der Umgebung zu finden, was ihr sucht, und sie lassen euch im Renton Inn auch das eine oder andere Treffen abhalten – gegen eine kleine Vermittlungsgebühr, versteht sich.
- Traveler Jones

DAS GIBT'S NUR HIER

Obwohl es schon einige Jahre im Geschäft ist, gilt das **77** immer noch als einer der exklusivsten Clubs im Metroplex. Und mit „exklusiv“ meine ich, dass nur Mitglieder und ihre Gäste Zutritt haben. Punkt. Und um Mitglied zu werden, muss man von einem anderen Mitglied empfohlen werden – Ausnahmen gibt es keine. Aufgrund dieser strikten Regeln sind Informationen über diesen Ort nach wie vor schwierig zu bekommen. Der einzige bekannte Eingang befindet sich zwischen einer Bar und einem Geschäft für Herrenmode. Er führt zu einem kleinen Tunnel und dahinter zu einer unauffälligen Tür, die mit ziemlich scharfen Sicherheitsmaßnahmen gesichert ist. Und die Sicherheitsmaßnahmen sind nur noch härter geworden, seit letztes Jahr ein Runnerteam in den Club eingedrungen ist und heftige Verwüstungen angerichtet hat, sodass das 77 temporär für Renovierungsarbeiten schließen musste.

- Meine Quelle hat mir berichtet, dass der Mitgliedsbeitrag auf 2k im Jahr gestiegen ist. Außerdem müssen die Mitglieder eine Vereinbarung unterzeichnen, mit der sie bestätigen, dass sie die Verantwortung für ihre Gäste und eventuell von diesen verursachte Schäden tragen.
- Kat o' Nine Tales

Für diejenigen von euch, die Informationen über magische Themen am liebsten in Form toter Bäume (also Bücher) konsumieren, ist **Denton's Lore Store** eine gute Anlaufstelle. Die Regale sind voller Folianten über Themen wie Mythologie und Geschichte, und es gibt sogar einige über magische Ausrüstung. Und wenn etwas fehlen sollte, dann kann der alte Denton es euch beschaffen, wenn ihr ihm ein bisschen Zeit gebt.

Das als Veranstaltungsort für Konzerte von Nachwuchsmusikern bekannte **Murdered Mine** punktet mit einigen der besten Getränkepreise der Gegend, einer großen Auswahl an Bieren und einer großen Tanzfläche. Das klingt zwar alles schön und gut, aber vor einigen Monaten wurde das Mine als Fassade der Yakuza enttarnt. Oft wurden die niederrangigen Mitglieder, neuen Soldaten oder *kobun* ins Mine geschickt, um dort die Grundregeln des Geschäfts zu lernen und sich ihre Sporen zu verdienen. Unglücklicherweise kam es zu einem größeren Kampf, bei dem ein Undercover-Cop von Knight Errant getötet wurde. Und obwohl der Club technisch betrachtet noch geöffnet hat, wird auf der Straße gemunkelt, dass er bald unter neuem Management stehen wird.

Das kleine, familiäre Restaurant **Wanda's Witchery** ist für sein „Soul Food“ bekannt und auch bei vielen Erwachten beliebt, die oft die „Open Circle Nights“ besuchen, bei denen verschiedene Künstler (sowohl mundan als auch Erwachter) auftreten. Die Besitzerin, Wanda Dato, ist in der Musikszene Seattles sehr bekannt und bietet denen, die sie brauchen können, bisweilen magische Unterstützung an.



DIE GEGENSEITE

KNIGHT ERRANT

Wie auch im Rest von Seattle fährt in den Straßen von Renton Knight Errant Streife. Der Dienst in Renton gilt als erstklassiger Posten (besonders für Menschen) und ist deutlich entspannter als die Arbeit in Bezirken wie Downtown. Der Großteil der Polizisten hier setzt sich aus Teilzeitangestellten zusammen, die darauf warten, in Pension zu gehen (und sich schon mal ihren potenziellen Alterswohnsitz ansehen); andere sind Spezialisten für den Bürgerkontakt.

- ◆ Was bedeutet, dass sich die KE-Polizisten in Renton gerade genug anstrengen, um die minimalen Anforderungen an den Job zu erfüllen, und nicht riskieren wollen, verletzt oder getötet zu werden.
- ◆ DangerSensei
- ◆ Und es bedeutet auch, dass sie bei bestimmten Dingen gerne mal wegsehen, zum Beispiel dann, wenn die Nachbarschaftswache gera-

de auf Streife ist. Ich meine, schließlich wäre es für sie ja kontraproduktiv, es sich mit den potenziellen Nachbarn zu verscherzen, oder?

◆ Bull

Ebenfalls erwähnenswert ist die sich ebenfalls in Renton befindende **Knight-Errant-Polizeischule**. Es ist daher nicht ungewöhnlich, dass man Kadetten sieht, die zusammen mit normalen Polizisten den praktischen Teil ihrer Ausbildung absolvieren. Für die meisten Kadetten von KE markiert die Zeit in Renton den ersten richtigen Kontakt mit der Polizeiarbeit. Viele Polizisten, die in Renton gearbeitet haben, betrachten das als die beste Zeit ihrer Karriere.

- ◆ Natürlich hört sich die Geschichte der metamenschlichen Kadetten immer etwas anders an. Und natürlich versetzt KE sie so schnell wie möglich an einen anderen Standort. KE ist nicht per se rassistisch, sie wollen einfach nur zufriedene Kunden.
- ◆ Hard Exit

HILFE GESUCHT

/JackPoint Login: *****> <verschlüsselt>
/ZUTRITT GEWÄHRT/

/öffne Datei: Offene Jobs (Seattle, Renton) /

WISSENSDURST

Ich suche nach Personen mit den folgenden Fähigkeiten: Social Engineering, Überreden, elektronische Aufklärung, Matrixsicherheit, Fälschen, Datenmanipulation und Extraktion im Allgemeinen. Der Auftrag dreht sich um die Infiltration eines exklusiven Nachtclubs in Renton. Mit Gewaltanwendung wird nicht gerechnet, aber die Möglichkeit dazu besteht (natürlich). Nicht geeignet für Personen, die wenig subtile Herangehensweisen bevorzugen oder auf großflächige Zerstörung aus sind. Bezahlung verhandelbar. <Link>

VERBRECHEN GEGEN DIE METAMENSCHHEIT

Die sogenannte „Nachbarschaftswache“ ist außer Kontrolle geraten! Sie nutzen das Gesetz und ihre Verbindungen zu Knight Errant aus, um sich der Gerechtigkeit zu entziehen! Ich habe verschiedene Schlüsselfiguren innerhalb der Wache identifiziert und bin der Meinung, dass es Zeit ist, sie für ihre Taten zur Rechenschaft zu ziehen. Suche für langfristige Operationen nach einer breiten Palette von Fertigkeiten; Interessenten müssen bereit und in der Lage sein, körperliche Gewalt in verschiedenen Intensitätsstufen auszuüben. Bezahlung richtet sich nach der Gefährlichkeit der Gegner, Möglichkeit für Bonuszahlungen in Form von Ausrüstung und Bewaffnung gegeben. Nur ernst gemeinte Anfragen, das Zeitfenster für die Aktion ist klein. <Link>



AUBURN

AUBURN AUF EINEN BLICK

Fläche: 363 km²

Einwohnerzahl: 210.000

Menschen: 54 %

Orks: 29 %

Elfen: 8 %

Zwerge: 4 %

Trolle: 4 %

Sonstige: 1 %

Bevölkerungsdichte: 579 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 34.000 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 59 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 30 %

Highschool-Äquivalent: 38 %

College-Äquivalent: 27 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 5 %

Das Erste, wovon die Leute reden, wenn sie sich Auburn nähern, ist das Summen. Wie das berühmte Brummtton-Phänomen scheint dieses Geräusch von überall gleichzeitig zu kommen – ein niederfrequentes Summen, das nur von den

363 Quadratkilometern an Industrie stammen kann, die rund um die Uhr vor sich hinarbeiten. Die Einwohner des Bezirks arrangieren sich damit, weil das in ihrer Natur liegt – sie sind Überlebende. Sie sind die Lohnsklaven der Arbeiterklasse, die das Uhrwerk Seattle am Laufen halten. Diese Mentalität hat eine Gemeinschaft hervorgebracht, die extrem abgeschottet ist und sich lieber um ihre eigenen Probleme als um die anderer Leute kümmert. Und von diesen Problemen gibt es mehr als genug, inklusive eines aufkommenden Rassenkonflikts und einer Mafiafamilie, die verzweifelt versucht, ihr Revier zu verteidigen.

Positiv betrachtet sind die Grundstückspreise traumhaft, weswegen einige Tech-Startups beschlossen haben, in Auburn das nächste Silicon Valley aufzumachen. Das frische Kapital und die frischen Denkweisen sind bei den Einheimischen nicht besonders gut angekommen, was zu einer kulturellen Spaltung geführt hat, in der sich die alte Schere zwischen Arm und Reich widerspiegelt.

- ◆ Durch die ganzen vollautomatischen Produktionsstraßen ist Auburn der Ort, an dem man am einfachsten an billige Ausrüstung und Dienstleistungen kommt, aber die Einwohner sind Außenstehenden gegenüber nicht sehr aufgeschlossen. Um in Auburn irgendetwas zu erreichen, muss man die richtigen Leute kennen, also solltet ihr gut darin werden, euch Freunde zu machen und zu erhalten.
- ◆ Pistons

FEIERLICHKEITEN

DIE BOEING-TAGE

Damals in den frühen 20ern verpflichtete Boeing sich dazu, sogenanntes Human Engineering zu minimieren, um die automatisierte Produktionsunterstützung zu maximieren. Nachdem die Leute das ganze Konzernsprech durchdrungen hatten, fiel ihnen auf, dass das Tausende von Entlassungen bedeuten würde. Die Leute protestierten, und die Produktion bei Boeing kam zum Erliegen. Dann hatte die PR-Abteilung die schlaue Idee, eine Party zu organisieren, um die Arbeiter von dem abzulenken, was wirklich vor sich ging. Zunächst kam das nicht so gut an, aber bis zum Jahr 2026 waren die Boeing-Tage zu einem integralen Bestandteil der Gemeinschaft in Auburn geworden. Die Party umspannt den gesamten Zeitraum vom zweiten Sonntag im März bis zum Memorial Day. Das Unternehmen öffnet seine Türen und verwandelt den als Museum genutzten Teil des Unternehmenscampus in einen kostenlosen Jahrmarkt. Außerdem veranstaltet der Konzern überall im Bezirk Grillpartys in Parks, bei denen im Namen von Boeing kostenlos Essen und Trinken angeboten wird.

- ◆ Diese jährlichen Partys kosten Boeing so viel, dass das Unternehmen weitere vierhundert Arbeiter entlassen hat, um das Startkapital für die Feierlichkeiten freizumachen. Mittlerweile haben es sich die Familien dieser ehemaligen Mitarbeiter zur Gewohnheit gemacht, sich während der zwei Wochen andauernden Party besonders heftig zu betrinken, was in der ganzen Gemeinschaft zu einem Anstieg der Gewalt geführt hat.
- ◆ Mr. Bonds

GET STUCK

Mitch Stucks alljährlich stattfindende Geburtstagsparty zieht Gäste und Entertainer aus allen Himmelsrichtungen an und fühlt sich an wie ein Zirkustreffen. Jedes Jahr am 29. Juli veranstaltet der Stuck's Carnival einen großen Wettbewerb, bei dem Straßenkünstler um den Preis für die beste Performance wetteifern. Es gibt einiges zu gewinnen: Der erste Preis besteht aus 10.000 Nuyen und einem Feature-Auftritt in Stucks Bühnenshow.



DIE NACHT DER STERNE

Diese Tradition wurde mehr durch Zufall begonnen, als Mitglieder der Metahuman Brigade beschlossen, als Zeichen der Trauer über den Tod von siebzehn Metamenschen bei Rasenunruhen in der Auburn Mall Papierlaternen in den Himmel aufsteigen zu lassen. Die Aktion fiel zufällig auf den chinesischen Neujahrstag, weswegen die Polizei nicht gegen die Demonstration vorging, die dadurch in der metamenschlichen Gemeinschaft Fuß fassen konnte. Seitdem treffen sich die Metamenschen immer am Abend des chinesischen Neujahrs, um Papierlaternen in den Himmel zu entsenden.

- Die Nacht der Sterne soll eine friedliche Geste der Solidarität sein, aber in letzter Zeit wurde sie immer wieder durch von Humanis gelegte Feuer überschattet, während die Laternentreffen gewaltsam durch Pro-Humanis-Gruppen aufgelöst wurden. Kleine Metagruppen wie die Metahuman Brigade haben begonnen, während dieser Zusammenkünfte für die Sicherheit zu sorgen, aber sie sind hoffnungslos in der Unterzahl.

- Mihoshi Oni

VERBRECHEN

Die Yakuza kontrollieren den größten Teil des Geschäftes mit den Lastern anderer Leute in Auburn: Sie haben die besseren Huren, die besseren Stimulanzien, um einen zwei aufeinanderfolgende Zwölf-Stunden-Schichten durchstehen zu lassen, und die besseren Quoten beim Glücksspiel. Triaden wie

der Gelbe Lotus und die Achtundachtziger versuchen zwar, die Yakuza mit billigeren oder exotischeren Nervenkitzeln zu unterbieten, aber die meisten Bewohner von Auburn sind in Bezug auf ihre Laster stramm konservativ, sodass die Triaden hier bisher kaum an Boden gewinnen konnten.

SHOPPING

In Auburn ist die Dichte an Bars größer als in jedem anderen Teil des Sprawls. Aus der Kombination von günstigen Mieten und harter Arbeit ergibt sich eine Arbeiterschaft, die begierig darauf ist, ihren Verdienst komplett auf den Kopf zu hauen, um sich ein bisschen Erholung zu gönnen und den Tag zu vergessen. Deswegen hat Seattle auch das größte Einkaufszentrum der Stadt in Auburn errichtet. Legale Optionen mit einem gesunden Schuss Bunraku-Salons, illegaler Kämpfe, Moodchips und Kongchips bieten den Einheimischen zahlreiche Möglichkeiten, ihre Nuyen loszuwerden.

künstliche Organe und den Ersatz von Gliedmaßen spezialisiert und bietet für die Arbeiter oft Upgrade-Pakete mit Sitesync-Technologie an.

- Sitesync ist ein neuerlicher Versuch zur Automatisierung von Menschen. Es überwacht die Muskelbewegungen von Fabrikarbeitern und optimiert ihre Bewegungen, um maximale Effizienz zu erreichen. Im Wesentlichen übernimmt die Fabrik über ein gesichertes WiFi-Netzwerk die teilweise Kontrolle über die Gliedmaßen der Arbeiter, um sicherzustellen, dass das Unternehmen seine Mitarbeiter wirklich voll ausnutzen kann.

- Plan 9

ALGONA GENERAL HOSPITAL

Obwohl es sich im Besitz von Renraku befindet, ist das Algona für die Boeing-Angestellten das Krankenhaus der Wahl. Außerdem ist es die einzige Gesundheitseinrichtung in Auburn, in der man auch in Konzernskrip bezahlen kann. Das Krankenhaus war ursprünglich ein von der Kirche betriebenes Wohltätigkeitsprojekt, aber im Jahr 2064 kaufte Renraku die Einrichtung auf, nachdem der Konzern direkt nebenan eine biomedizinische Anlage errichtet hatte. Früher kümmerte sich das Krankenhaus um die armen und spärlich versicherten Patienten aus dem angrenzenden Puyallup - diese werden nun im Zuge eines Sozial- und Forschungsprogramms direkt von Renraku Biocomp versorgt. Das Algona General ist auf

- Ich finde das Lake-Wilderness-Krankenhaus am besten. Es sieht aus wie ein Urlaubsresort am Seeufer, bietet aber magisch aktiven Personen nichtinvasive medizinische Behandlungen in Top-Qualität. Das umfasst ganzheitliche Medizin und andere medizinische Behandlungen, die das Managleichgewicht nicht stören. Einige der Ärzte sind in magischer Heilung ausgebildet und behandeln die Patienten, deren Zustand am kritischsten ist. Anders als andere Krankenhäuser in der Gegend arbeitet das Lake Wilderness exklusiv mit CrashCart zusammen. Ich habe schon einige Male gesehen, wie ein DocWagon-Krankenwagen mit quietschenden Reifen auf dem Parkplatz zum Stehen kam, nur um dann weggeschickt zu werden.

- Ethernaut



DIE SUPERMALL

Angepriesen als eines der größten Einkaufszentren im Megaplex war die Supermall bis weit in die 60er hinein eine Touristenattraktion – bis mehrere der Geschäfte ins Straucheln gerieten. Bei den hier ansässigen Läden handelt es sich um normale, gesetzestreue Geschäfte, die von familienfreundlichen Angeboten bis ins untere Luxussegment reichen. In den letzten paar Jahren hat es die Mall mit der AR-Reklame wirklich übertrieben und bombardiert die Kunden schon von dem Moment an mit Werbung, in dem sie auf den Parkplatz fahren. Für lokale Hacker gilt es als eine Art Initiationsritus, den Feed zu hacken und mit allen Streichen, Tags oder sogar Gesellschaftskritiken zu füllen, die ihnen einfallen.

- ❖ In letzter Zeit sieht man immer häufiger Räumungsverkaufsangebote, die wirklich echt sind. Das Management erhöht die Mieten, um den Weg für neue und teurere Geschäfte frei zu machen, die Auburns aufstrebenden Technologiesektor bedienen.
- ❖ Sunshine
- ❖ Was Bodyshops und Waffenläden angeht, ist die **Auburn Mall** die bessere Wahl. Das Einkaufszentrum befindet sich in einem aus insgesamt vier Gebäuden bestehenden Komplex, der sich über mehrere Blocks erstreckt. Die Aushängeschilder sind ein Penley's und ein Saver's Central. Die Legalität der meisten Läden innerhalb dieser gemeinsamen Geschäftsfläche ist bestenfalls fragwürdig, aber größtenteils durch das organisierte Verbrechen gesponserte Schmiergelder sorgen dafür, dass sie meist ihre Ruhe vor den Cops haben. Bringt beglaubigte Credsticks zum Einkaufen und Waffen zur Abwehr der Jopoks mit, die gern nichtsahnende Kunden abziehen.
- ❖ Sticks
- ❖ Wenn ihr Schnäppchenpreise sucht, dann seid ihr in der **Clone Zone Mall** an der richtigen Adresse, solange euch billige Elektroartikel-Imitate nicht stören. Das Einkaufszentrum ist ein zweistöckiger Marktplatz mit einem nach oben offenen Innenhof im Zentrum, und dort bekommt man die beste Hacking-Software des Sprawls. In letzter Zeit hat sich die Zone zu einem Testgebiet für junge Hacker entwickelt, die versuchen, sich auf dem Technikmarkt einen Namen zu machen. Die Geschäfte verkaufen die Programme der Hacker zusammen mit ihren halblegalen Waren und beteiligen die Hacker zu einem kleinen Prozentsatz am Gewinn. Viel verdienen die Kids dabei nicht, aber man wird auf sie aufmerksam.
- ❖ Slamm-0!

CASEY'S

Nur wenige Blocks von der Clone Zone entfernt befindet sich ein alter Hackertreffpunkt, Casey's Bar and Grill. Seit die Technikunternehmen nach Auburn gekommen sind, ist das Casey's zu einer neutralen Zone geworden, in der sich die alte Hacker- und Runnerszene mit der neuen Tech-Crowd mit Collegeausbildung trifft. Es gibt nicht mehr so viele Schlägereien wie früher, aber das Casey's ist noch immer ein Ort, an dem man die Aufmerksamkeit der richtigen Leute gewinnen kann.

DRIVE STREET

Drive Street ist der Name, unter dem eine Reihe von Garagen entlang der Forest Ridge Road bekannt sind. Die dort ansässigen Geschäfte tarnen sich als Karosseriewerkstätten und Reparaturunternehmen, verdienen ihr Geld in Wahrheit aber mit der Modifikation von Fahrzeugen. Je nach Laden und Guthaben auf eurem Credstick findet ihr hier alles vom Motortuning bis zur Fahrzeugpanzerung.

- ❖ Die Drive Street ist die Heimat der Technicolor Wings, einer Schmugglergruppe, die sich als privater Kurierdienst tarnt. Das Unternehmen nimmt normale Aufträge von Boeing und Bowman Metal Works an, erledigt unterwegs aber auch Schwarzmarktlieferungen. Momentan bedient Technicolor eine Route von Seattle nach L.A., runter durch Phoenix nach Aztlan und wieder hoch nach New Orleans mit Endstation in Denver. Früher gab es auch einen Zwischenstopp in Chicago, aber letztes Jahr ist irgendetwas passiert, das sie gezwungen hat, Bug City von der Route zu streichen.
- ❖ Turbo Bunny

JOGOYA

Auburn ist die Stadt der Buffets, und das beste Angebot gibt es im weitläufigen Restaurant Jogoya, das dem Todai-ji-Tempel in Japan nachempfunden ist. Im Zentrum des Gebäudes befindet sich eine zentrale, große Halle, in der die Gäste eine breite Palette an japanischen Delikatessen probieren können. Sobald sie sich den Teller vollgeladen haben, können sie sich in eine der vielen verwinkelten Ecken rund um den zentralen Raum zurückziehen, die für Privatsphäre beim Essen sorgen.

THE FILTHY DRAGON

Jede Yakuza-Bar, die länger als ein Jahr im Geschäft ist, ist nur eine Fassade für irgendeine andere Unternehmung. Den Dragon gibt es schon länger als alle anderen zusammen, und er ist die Fassade für Dr. Tongs berühmten Bodyshop. Tong ist in Ungnade gefallen, seit Shadowrunner 2059 enthüllten, dass er Körperteile an Tamanous verkaufte. Dennoch waren Tongs Fachkenntnisse als Chirurg am Ende wertvoller als dieser kleine Fehltritt, sodass es Tong gestattet wurde, seine Arbeit fortzusetzen – unter etwas strengerer Überwachung.

- ❖ Diese Überwachung findet man gleich nebenan. Die Yaks unterhalten im direkt neben dem Dragon gelegenen Covington Rent and Rest Hotel einen Bunraku-Salon, und sie behalten Tong gut genug im Auge, um sicherzugehen, dass er nebenher keine Geschäfte mit anderen Organisationen macht und alle Körperteile am Ende da landen, wo sie hingehören.
- ❖ Mihoshi Oni

MAGICIAN'S FEAST

Dieses Restaurant im Aztlan-Stil gehört in Auburn schon seit den 50ern zum Grundinventar. Das Restaurant wurde von zwei Freunden gegründet: einem Konzern-Lohnmagier von Renraku und einem berühmten Panzerrigger von Aztechnology. Die beiden nutzten ihre Konzernkontakte, um sich einen Kundenstamm aufzubauen, der ihnen jetzt schon seit Jahrzehnten die Treue hält.

- ❖ Das Feast ist nicht nur wegen des Essens beliebt, sondern auch wegen der gelegentlichen Zaubershow von Wesley Nickerson, dem einen Inhaber. Der zweite Eigentümer, Mark Hiems, steht noch immer jeden Abend selbst hinter der Bar und erzählt den Kunden spannende Geschichten aus seiner Zeit bei Aztechnology.
- ❖ Rigger X
- ❖ Wickersons Vorführungen und Hiems' Charme waren es, die den Laden am Anfang populär gemacht haben, aber über die Jahre hinweg hat sich das Feast auch zu einem Ort entwickelt, an dem Johnson diskrete Treffen mit Shadowrunnern abhalten können.
- ❖ Sticks





MAMA PANI'S TALISMAN SHOPPE

Dieser kleine, vollgestopfte Laden ist erfüllt vom Geruch nach Kräutern und Gewürzweihrauch. Das Erste, was einem nach dem Betreten des Geschäfts ins Auge fällt, ist der Schildkrötenpanzer, der an einer der Wände hängt und dessen Musterung eine Karte der Sechsten Welt zeigt. Mama behauptet, dass die Schildkröte schon so geboren wurde. Egal, ob die Geschichte mit der Schildkröte wahr ist oder nicht, die magischen Waren, die sie verkauft, sind echt. Sobald man an dem ganzen Ramsch vorbei ist, den es in der Nähe der Eingangstür zu kaufen gibt, betritt man eine kleine Bibliothek mit einer faszinierenden Sammlung an hermetischen Materialien und

Zauberformeln. Der vordere Teil des Ladens ist einer Reihe schamanischer Traditionen gewidmet, mit einem besonderen Fokus auf Voodoo. Mama Pani selbst ist eine Orkin aus Ostindien, die für ihren Job brennt und es liebt, die Kunden dabei zu unterstützen, das richtige Produkt zu finden.

- ◆ Wenn das Mama's etwas viel für euren Geschmack ist, dann gibt es mit dem Arcane Endeavors in der Supermall einen Taliskrämer, der ebenfalls ein umfassendes Sortiment im Angebot hat und auch einige hochwertige Foki verkauft. Der Laden muss alle verkauften Foki melden, aber man ist dort für ein ordentliches Trinkgeld mehr als bereit, den entsprechenden Papierkram zu fälschen.
- ◆ Winterhawk

UNTERKÜNFTE

Die meisten der Unterkünfte in Auburn werden von irgendeiner kriminellen Organisation kontrolliert. In **Wylie's Gala Inn** ist immer ein Zimmer frei, aber selbst dort wird eher nach Stunden abgerechnet. Auburn ist kein Ort, an dem Leute Urlaub machen, und man findet dort nur wenige richtig luxuriöse Hotels. Die Frage ist eher, welche Spielart von Dreck man sich antun will.

DIERINGER SLEEP COMPANY

Sauberkeit ist für ein Sarghotel ein echter Qualitätsfaktor. Das und leicht unterdurchschnittliche Preise verschaffen dem Dieringer einen Vorsprung vor der Konkurrenz. Gegründet wurde das Hotel von einem MCT-Manager mit Verbindungen zu den Yakuza, und bis heute steht es unter dem Schutz des Kanaga-gumi. Im Zuge dieser Geschäftsbeziehung verkaufen die Yakuza in den „Zimmern“ im Erdgeschoss Bunraku-Dienstleistungen und Chips.

- ◆ An diesem Ort und dem Enumclaw's Moneymaker Hotel geht irgendetwas Seltsames vor sich. Alle zwei Monate mietet eine MCT-Tochterfirma das komplette Hotel an. Die Hotels werden dabei jeden Monat gewechselt, sodass entweder das eine oder das andere während der dritten Woche im Monat immer komplett ausgebucht ist. Normalerweise bleibt das Hotel dann die ganze Woche über leer, aber manchmal rückt eine ganze Armada von Autos an, und MCT-Sicherheitsleute geleiten eilig irgendjemanden nach drinnen. Es ist mir noch nie gelungen, es lange genug zu beobachten, um herauszufinden, was genau da vor sich geht.
- ◆ Hard Exit

AUBURN JUNCTION

Nördlich der Stadthalle entwarfen die Stadtplaner einen aus mehreren Ebenen bestehenden Komplex aus Einkaufszentren und Parks, über die sich eine Reihe von Wohnkomplexen mit Eigentums- und Mietwohnungen erheben sollten. Der Plan



scheiterte. Die funkelnde neue Auburn Junction fiel dem Verfall anheim. Die Einheimischen mieden das Gebiet aus Angst vor den Gangern, die in den Parks der unteren Ebenen ihr Unwesen trieben. Die Wohnungen blieben ungenutzt, bis es zu einer Neueinstufung als Wohnraum für Personen mit geringem Einkommen kam und kriminelle Vereinigungen die Immobilien aufkauften. Die Apartments wurden zu einer Mischung aus Mietwohnungen für die SINlosen und billigen Hotelzimmern.

- ◆ Das Squatterleben in der Junction hat zwei Vorteile: Man kommt leicht an illegale Waren heran, und es werden keine Fragen gestellt. Die Cops patrouillieren nur selten in der Junction – wenn man also mutig genug ist, hier nachts die Augen zuzumachen, dann ist es ein ziemlich guter Ort zum Unterkommen.
- ◆ Sticks

DAS GIBT'S NUR HIER

ULTRA RESORT

2049 kaufte eine wohlhabende Organisation namens Ultra LTD Tapps Island und riegelte die Insel effektiv für Besucher ab. Die einzigen Leute, die noch kommen und gehen durften, waren die Gäste des Unternehmens. Neugierige Zeitgenossen gaben der Insel den Spitznamen Ultra Resort, und zwei Jahrzehnte lang schaffte es der Ort in die Top Ten der ungeklärten Mysterien. 2070 wurde durch ein Interview mit Johnny Spinrad endlich bekannt, dass das Resort eine „Fantasy-Insel“ für die reiche Elite ist.

- ◆ Sobald bekannt geworden war, worum es sich bei der Insel handelte, ging die Anzahl der Matrixangriffe auf sie durch die Decke. Alle wollten wissen, wer seine Zeit im Ultra Resort verbrachte. Wir gingen alle davon aus, dass sich innerhalb des Netzwerks Daten über die geheimsten Begierden der Kunden verbergen würden, aber die wenigen Leute, die es rein schafften, hatten sich die Mühe umsonst gemacht. Das Ultra Resort lagert diese Dateien offline in einem Reinraum unterhalb des Hauptgebäudes.
- ◆ Icarus
- ◆ Auf der Insel arbeiten zahlreiche private Sicherheitskräfte, üblicherweise ehemalige Spezialkräfte und Veteranen aus den Wüstenkriegen, die wissen, wie man Geheimnisse bewahrt.
- ◆ Hard Exit

„DAS LOCH“

Das Wynaco Ultra-Hochsicherheitsgefängnis hält momentan unter allen aktiven Gefängnissen in Nordamerika den Rekord für die meisten Todesfälle unter den Häftlingen. Ein großer Prozentsatz davon ereignete sich während des Crashes 2.0, als sich die internen Systeme abschalteten und alle Häftlinge plötzlich ihre Zellen verlassen konnten. Die Wärter hatten die Anweisung, tödliche Gewalt anzuwenden, um fliehende Insassen zu verhaften, und am Ende kamen dabei 37 Tote heraus, zwölf davon Wärter und andere Mitarbeiter. Nach dem Zwischenfall änderte Gefängnisdirektor Galen Nicodemus seine Strategie zum Umgang mit den Häftlingen. Schritt für Schritt beschnitt er ihre Menschenrechte immer weiter und entschied sich bei jeder sich bietenden Gelegenheit zugunsten der Sicherheit der Angestellten und gegen die Rechte der Gefangenen. Mittlerweile ist Wynaco als „das Loch“ bekannt, als ein albraumhafter Ort, an dem die Gefangenen ebenso schnell von einem verärgerten Wärter wie von ihren Mithäftlingen abgestochen werden können.

AURORA

Dieses heruntergekommene Rattenloch bekam seinen Namen ursprünglich wegen der Lichter, die die Gäste durch die Gasse mit den Mülltonnen schweben sehen konnten. Das Phänomen war allerdings kein auf magischem Wege beschworener Verwandter der Aurora Borealis, sondern stellte sich als Gas von einer nahe gelegenen Müllhalde heraus, das mit anderen Schadstoffen reagierte. Die Auswirkungen von billigem Alkohol taten ihr Übriges, um den Effekt zu verstärken. Die Bar nimmt das Erdgeschoss eines dreistöckigen Gebäudes ein. Der Barkeeper kann überredet werden, einen Raum im Obergeschoss zu vermieten, in dem vier Leute übernachten können, auch wenn es ziemlich unbequem ist.

STUCK'S CARNIVAL

Stuck's Carnival lässt sich am besten als „sechs Blocks geballte Lasterhaftigkeit“ beschreiben. Der Geschäftsmann Mitch Stuck nutzte ein rechtliches Schlupfloch aus und anektierte dadurch einen Teil von Auburn, den er zu seiner eigenen privaten Stadt machte. Stuck hat das Gebiet in eine rund um die Uhr geöffnete Mischung aus Casino und Jahrmarkt verwandelt, in der die Besucher ihre wildesten Fantasien ausleben können.

- ◆ Nicht alles im Stuck's dient dem Amüsement. Der Bodyshop Bag-Your-Body mitten im Casino ist nur eines von einem halben Dutzend Schwarzmarktgeschäften, die sich überall auf dem Gelände befinden. Sie verkaufen ihre illegalen Waren sogar ganz offen – die Polizei von Seattle hat keine rechtliche Gewalt über diese Stadt in der Stadt.
- ◆ Khan-A-Saur
- ◆ Stucks ist Mitte achtzig und komplett verrückt. Seine Stadt wird mit ihm sterben und wieder unter die Hoheit Auburns fallen, also gibt es ziemlich viele Personen, die ein Interesse daran haben, ihn am Leben zu erhalten. Angesichts der ganzen Genthapien sowie Bio- und Cyberware, mit der man seinen Körper vollgepumpt hat, wird er es vielleicht noch ein paar Dutzend Jahre länger machen.
- ◆ Plan 9

FEDERATED-BOEING-WERK AUBURN

Der Eckpfeiler von Boeings Präsenz in Auburn ist ein Komplex aus Gebäuden mit weißen Dächern, die um einen sehr gepflegten Park angeordnet sind. Der Park sowie das Hauptgebäude sind für Führungen und die Öffentlichkeit zugänglich und zeigen Ausstellungsstücke aus der langen Geschichte des Unternehmens in Seattle. Während der Boeing-Tage ist der Konzernpark Veranstaltungsort eines Jahrmarkts, der noch lange nach Feierabend geöffnet hat.

- ◆ Boeing gibt sich zwar freundlich, aber nicht alle Teile der Anlage sind für die Öffentlichkeit zugänglich. Gebäude G im hinteren Teil des Campus beherbergt die Werkstoff-F&E. Dort wird an neuen thermodynamisch optimierten Materialien geforscht, bevor sie in die Produktion zu Bowman Metal Works wandern.
- ◆ Nephrite



MAX'S IRONWORKS

Auf den ersten Blick sieht dieser alte Boxclub aus wie ein Museum. Statt AR-Simulatoren gibt es hier Boxsäcke und -birnen. Der Geruch von Schweiß liegt in der Luft, und das Klirren von Hanteln ist der Soundtrack, zu dem gestandene Kämpfer in dem halben Dutzend Boxringen ihren Tanz aus Ducken, Tänzeln und Pendeln vollführen. Das Max's ist in der ganzen Stadt als der Ort bekannt, an dem man vielversprechende Muskeln finden kann. Der Manager, Jimmy Vitello, war früher Sicherheitsmann für die Finnigans, bevor er seine gesamten Ersparnisse in den Club investierte. Er hat noch immer einige Verbindungen und kann den Leuten besorgen, was sie brauchen; sei es Training, Arbeit oder sogar Informationen.

WHITE RIVER RESEARCH

Die offiziell als F&E-Anlage von UniOil laufende White-River-Forschungsanlage ist ein Ort, vor dem Eltern ihre Kinder warnen, ihm nicht zu nahe zu kommen.

Der aus sieben einzelnen Gebäuden bestehende Komplex grenzt an der einen Seite an den White River und an allen anderen an eine zweischichtige, stacheldrahtbewehrte Mauer. Obwohl United Oil nach dem Crash etliche Aktivposten verkaufen musste, klammerte sich der Konzern mit aller Macht an diese eine Anlage, was zu einer Reihe von erfolglosen Shadowruns führte, mit denen aufgedeckt werden sollte, was genau hinter diesen Mauern vor sich geht. Die wahrscheinlichste Theorie ist, dass hier die sehr gefragten Verfahren des Unternehmens zur Extraktion und Raffination von Petrochemikalien getestet und entwickelt wurden. Unglücklicherweise

verhindern astrale Sicherheitsmaßnahmen von Parashield und ein stehendes Heer von 80 Sicherheitsleuten, dass irgendjemand Genaueres herausfindet.

GREEN-RIVER-ARKOLOGIE

Die Green-River-Arkologie befindet sich zwar noch im Bau, versucht aber, dem ihr vorhergesagten Potenzial gerecht zu werden. Das fertige Projekt soll die Größe der Supermall erreichen und mit interner Wasserreinigung, Hydroponik-Anlagen und einer Vielzahl von kleinen Ladengeschäften und Wohnbereichen für verschiedene Einkommensklassen ausgestattet sein. Überraschenderweise ist Gaeatronics der einzige größere Konzern, der in das Projekt investiert hat. Die Bauarbeiten werden von lokalen Unternehmen und Arbeitern aus der Gegend durchgeführt, um den CO₂-Fußabdruck möglichst gering zu halten. Diese Philosophie hat dazu geführt, dass einige Leute dem Projekt den Spitznamen „Grüne Zone“ gegeben haben. Glanzstück der Anlage ist der vor Kurzem fertiggestellte Hauptsitz von Diamond Deckers, einem Unternehmen aus Auburn, das schon lange im Geschäft ist und vor allem für seine Billigkopien von Fuchi-Produkten bekannt ist. Nach der Fertigstellung wird die Arkologie komplett unabhängig von der Stadt sein und sich nicht nur selbst mit Strom versorgen können, sondern auch ihre Luft, ihr Wasser und sogar ihr Abwasser recyceln können.

- Einigen Leuten ist aufgefallen, dass eine fertig gebaute Arkologie den Tod der Geschäfte in der Umgebung bedeuten würde, und sie haben Schritte eingeleitet, um dafür zu sorgen, dass die Anlage niemals autark sein wird.
- Kat o' Nine Tales

DIE GEGENSEITE

Als Cop in Auburn muss man wissen, wie man mit häuslichem Unfrieden fertig wird, wie man Ausbrüche rassistischer Gewalt eindämmt und vor allem, wessen Auto man anhalten darf und wessen nicht. Im Prinzip gehört Auburn Boeing, und der Konzern sieht es nicht gern, wenn die lokale Polizei seine Privatsphäre oder seine Angestellten stört. Vor drei Jahren gab es einen Zwischenfall, bei dem ein Polizist einen betrunkenen Autofahrer anhält. Dabei handelte es sich um einen hochrangigen

Manager im Vertrieb bei Boeing. Er zückte sein Kommlink, und innerhalb von fünf Minuten hatte der Polizist einen Anruf von seinem Vorgesetzten erhalten, der ihn aufforderte, den Manager gehen zu lassen. Aus Angst um seinen Job gehorchte er. Später am selben Abend überfuhr der Manager eine Fußgängerin. Sie war sofort tot. Der Vorfall wurde vertuscht, der Polizist reichte wütend die Kündigung ein, und Boeing widmete sich wie üblich dem Vorhaben, noch bessere Flugzeuge zu bauen.

HILFE GESUCHT

/JackPoint Login: ***** <verschlüsselt>
/ZUTRITT GEWÄHRT/

/öffne Diskussion: Shadowruns in Auburn /

- Ich bin froh, dass du es in einem Stück nach Auburn geschafft hast, Blitz. Es wird dich freuen, zu hören, dass deine Schwester mittlerweile in Amsterdam angekommen ist und sich in einem Unterschlupf versteckt hält, den ich für sie arrangiert habe. Jetzt, wo du in der Stadt bist, musst du als erstes Kontakt zu einem Schieber aufnehmen. Angesichts deiner Erfahrung mit Elektronik solltest du Casey's Bar aufsuchen und dort nach Eli Graff fragen. Sag ihm, dass ich dich geschickt habe, und vielleicht gibt er dir dann ein paar Jobs. Der Bezirk ist für Aufträge rund um Sabotage und Konzernspionage bekannt, die mit dem Großteil deiner Fertigkeiten kompatibel sind. Es gibt in Auburn mehr als vierhundert Fabriken und F&E-Anlagen, und jede von ihnen ist ein Ziel für Sabotage, den Diebstahl von Prototypen, das Umleiten von Lieferungen usw. Falls du dich entschließen solltest, wieder für das organisierte Verbrechen zu arbeiten, dann

sei vorsichtig mit den Yakuza und dem Mob. Beide bezahlen gut für erbrachte Dienstleistungen, aber diese „Dienstleistungen“ bestehen oft darin, den Babysitter für Sexsklaven zu spielen oder Drogenlieferungen zu beschützen. Nütten und Chips: Zwei Dinge, die zu deinen persönlichen Lastern zählen, wenn ich mich recht erinnere?

Abschließend: Die Rassenfrage ist hier ein Problem. Jemand mit deinem Aussehen könnte von den Blood Brothers rekrutiert oder, schlimmer noch, von Humanis angegriffen werden. Versuch, dich von der Gangszene fernzuhalten. Wenn du dich trotzdem mit ihnen einlässt, dann bleib unabhängig. Jobs als Sicherheitskraft findest du überall, und schon deine Körpergröße garantiert dir eine ordentliche Bezahlung. Falls du trotzdem mit dem Gedanken spielst, wieder als Schmuggler zu arbeiten, dann sind die Eighty-Eights die beste Wahl. Sie tun nur so, als würden sie sich um Rassenfragen scheren, und regeln so gut wie alles über Mittelsmänner. Viel Glück, Chummer – ich schulde dir einen großen Gefallen für deine Arbeit für Johnny, und sogar noch mehr für das, was es dich gekostet hat.

- Yankee



SNOHOMISH

SNOHOMISH AUF EINEN BLICK

Fläche: 217 km²

Einwohnerzahl: 118.000

Menschen: 88 %

Elfen: 5 %

Orks: 4 %

Zwerge: 1 %

Trolle: 1 %

Sonstige: 1 %

Bevölkerungsdichte: 544 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 35.000 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 73 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 23 %

Highschool-Äquivalent: 52 %

College-Äquivalent: 20 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 5 %

INDIANISCH FÜR „LAUTLOSER TOD“

GEPOSTET VON: SILVERFOOT

Die Überschrift ist genau genommen zwar falsch, würde aber perfekt passen. Wenn die meisten Leute an Seattle denken, dann denken sie an die Geschäftigkeit der Smaragdstadt, sodass die ruhige Ländlichkeit von Snohomish eine ziemlich beunruhigende Überraschung sein kann. Snohomish ist ein altmodischer Stadtteil, dessen Bewohnern es irgendwie gelungen ist, zusammenzuhalten, während der Großteil von Seattle sich nach dem Großen Geistertanz veränderte. Schon vor diesem Ereignis und auch nach ihm war Snohomish für ganz Seattle die Hauptquelle für regional angebaute Lebensmittel. Wegen seiner weiten Kornfelder bezeichnen viele den Bezirk als Kornkammer der Smaragdstadt, aber ich möchte vermeiden, dass das die einzige Assoziation ist, die sich einstellt. Snohomish verfügt über zahlreiche Weizen-, Mais- und Sojafelder, aber auch über Hunderte von Apfelplantagen, Beerenfarmen verschiedenster Art, Kartoffelplantagen, die es mit dem Idaho vergangener Tage aufnehmen können, und über große Gewächshäuser, in denen von Pfirsichen bis hin zu Kaffee wirklich alles angebaut wird, ganz egal, ob die entsprechenden Lebensmittel eigentlich zu anderen Jahreszeiten oder in anderen Klimazonen wachsen.

Zusätzlich zu dieser ganzen Lebensmittelproduktion ist auch noch alles mit an Bord, was man sonst so von der Agrarindustrie erwarten würde: Testanlagen für unterirdische Pflanzenzucht, entlang der Flüsse Farmen voller modifizierter Lachse und genangepasstem Seetang, und gewaltige Sojaverarbei-

tungsanlagen, in denen die geschmacklosen kleinen Bohnen zu köstlichen Gerichten und Pasten verarbeitet werden. Überall innerhalb des Stadtbezirks betreiben die Megakons Forschung und Entwicklung, um noch bessere Nutzpflanzen zu entwickeln. Und mit „besser“ meine ich profitabler für sie, nicht gesünder oder anderen ähnlich aberwitzigen Kram.

Wegen all dieser mit Lebensmittelproduktion in Verbindung stehenden Einrichtungen fand sich Snohomish während des Kriegs zwischen Aztlan und Amazonien in einer ziemlichlichen Zwickmühle wieder, nachdem die NatVat-Anlagen auf Borinquén zerstört worden waren und die Welt plötzlich Massen-Hungersnöte fürchten musste. Etwas, das ich hier kurz erwähnen und später im Detail beleuchten möchte, ist das Fehlen von Gangs in Snohomish. Snohomish ist einfach kein typisches Ganggebiet. Während der Hungersnotpanik fielen die Gangs in Scharen in den Bezirk ein, um sich hier ein Revier abzustecken. Die Gangs gingen Kämpfen untereinander aus dem Weg, mussten aber dennoch mit ansehen, wie sie mit der Zeit immer weiter ausgedünnt wurden, weil die Einheimischen und die lokalen Kons Runner anheuerteten oder Konzern-Sicherheitsteams einsetzten, um hier und da immer wieder still und heimlich ein paar Gangmitglieder auszuschalten. Das geht jetzt schon seit ein paar Jahren so, und die Gangs versuchen weiterhin, sich ihren Turf zu erobern, auch wenn die Nahrungsmittelpolitik mittlerweile Geschichte ist.

Abgesehen von Farmen und Fischen ist Snohomish auch für seine Antiquitäten bekannt, und das schon seit mehr als hundert Jahren. Der Unterschied ist nur, dass vor einhundert Jahren die Chance dafür, dass einer Antiquität nutzbares magisches Potenzial innewohnte, noch gleich null war. Heute werden Leute, die auf der Suche nach seltenen Gegenständen sind, die durch starke emotionale Ereignisse oder Ritualmagie aus der Zeit vor dem Erwachen mit Magie erfüllt wurden, oft in Snohomish fündig. Im Zuge der aktuellen Jagd nach magischen Artefakten wurde Snohomish unter den Beteiligten als Platz zum Handeln und Geschäftemachen beliebt, da der Bezirk bereits einen gewissen Ruf hatte, was arkane Antiquitäten anging. Verschiedene Bewohner des Stadtteils haben sich einen Namen auf dem Gebiet der Identifizierung und Klassifizierung von Artefakten gemacht, sodass viele Artefakte ihren Weg durch Snohomish finden oder sogar für längere Zeit hier lagern, während diese Leute ihre Geheimnisse ergründen.

- Was für ein schönes Panorama! Zu schade, dass das nicht mal ansatzweise den schattigsten Aspekt von Snohomish trifft. Mit Lebensmitteln und Antiquitäten kann man zwar ordentlich Kohle machen, weswegen sie wichtig für Runner sind, aber in Wahrheit sind es die Konzern-Safehouses, die die meisten Runner in diesen friedlichen Bezirk führen. Die verfallenen Farmen, verlassenen Wohnhäuser und ein paar kleine Blockhütten in den Bergen am Rand des Bezirks werden von Konzernen, Regierungen und Unterweltorganisationen



genutzt, um unterzutauchen oder wertvolle Aktivposten zu parken, während der Trubel sich legt.

- Sounder
- Einige wenige glückliche Runner könnten sogar in den Genuss von ein paar Trainingseinheiten in einer der verschiedenen Black-Ops-Trainingsanlagen der Konzerne in Snohomish kommen. Mehrere Kons unterhalten hier Safehouses, zu denen auch Trainingsanlagen gehören. Diejenigen, die dort trainieren, werden manchmal als schnelle Einsatzkräfte genutzt, die als erste am Einsatzort eintreffen (oder als einzige, wenn die Sache unauffällig bleiben soll). Diese Anlagen befinden sich meist auf ehemaligen Bauernhöfen, deren Felder nicht mehr für die landwirtschaftliche Nutzung geeignet sind.
- Hard Exit
- Da die meisten dieser Farmen Anfang des Jahrhunderts von Ingersoll-Berkeley aufgekauft wurden, das sie seitdem an andere interessierte Parteien weiterverkauft hat, verfügt I-B über einen ordentlichen Batzen an Insiderinformationen darüber, wo die anderen Kons ihre Muskeln ausbilden. Gut, wenn man Infos über diese Orte

braucht, aber auch schlecht, denn wenn man erwischt wird, dann kann I-B auf einen großen Pool von Fachkräften zurückgreifen, indem es bei ein paar Freunden in der Nachbarschaft anfragt.

- Pistons
- In den dortigen Ausbildungseinrichtungen gibt es in der Regel überdurchschnittlich viele metamenschliche Bewerber. Der ganze Bezirk neigt zu einer gewissen Metafeindlichkeit, und durch die Rassenkonflikte können die Trainierenden zwei sehr wichtige Fertigkeiten schulen: Geduld und Selbstkontrolle.
- Picador
- Metafeindlich! Ha! Snohomish ist der rassistischste Bezirk im Plex. Humanis rekrutiert hier regelmäßig, und angeblich haben sie hier auch eine Trainingseinrichtung für die Mitglieder des militanten Arms der Human Nation, der sich Flaming Sword nennt. Es gibt immer wieder Angriffe auf Metamenschen, und die Ermittlungen in derartigen Mordfällen sind meist kurz und enden damit, dass einem anderen Metamenschen die Schuld zugeschoben wird.
- 2XL

FEIERLICHKEITEN

Snohomish ist groß, und je nach Rasse, Religion und persönlichen Interessen finden fast das ganze Jahr über Feierlichkeiten und Veranstaltungen statt. Die meisten dieser Events haben einen starken lokalen Fokus und ziehen nur hier und da ein paar Konzerttouristen an. Grundsätzlich gibt es in Snohomish vier wichtige Ereignisse, über die man als Runner Bescheid wissen sollte - denn wenn sich ein Job mit diesen Feierlichkeiten überschneidet, dann wird er euch einiges an Kopfschmerzen bereiten. Das Problem ist nur, dass viele Runs für lokale Gruppierungen aus Snohomish und Naturschutzorganisationen während mehrerer dieser Feste stattfinden.

Das **Frühlingsfest** von Snohomish findet über die zwei Wochen rund um die Frühlings-Tagundnachtgleiche im März statt. Die Stadt Snohomish feiert damit den Fluss, der mit dem Tauwasser des Frühlings erstarkt. Das gesamte Fest ist stark von nordischen Traditionen geprägt, und Druiden aus ganz Seattle kommen nach Snohomish, um die Veränderungen des Manas für ihre Zwecke zu nutzen. Wenn so viele Leute zusammenkommen, um sich an traditionellen nordischen Spielen, Getränken, Geschichten und sonstigem Kleinkram zu erfreuen, verlagert sich die astrale Prägung leicht zugunsten nordischer Druidenmagie.

- Außerdem werden auch deutlich mehr aus Hass motivierte Verbrechen begangen. Dieses Fest - verdammt, alle Feste in Snohomish - sind wie Familientreffen der Humanis-Mitglieder und anderer hasserfüllter Gruppierungen. Wenn ihr spitze Ohren habt, rate ich euch von einem Besuch ab.
- Bull

- Um genau zu sein, wird die nordische Metavariante der Trolle, genannt Riese, bei vielen dieser Feste sogar geehrt.
- Winterhawk
- Und meisten sind sie Glatthaut-Verräter, die die Hasstiraden glauben, die ihre kleinen Brüder versprühen. Sie verstehen sich selbst meistens gar nicht wirklich als Trolle. Sie halten sich einfach nur für riesige Menschen.
- 2XL

Das Frühlingsfest hat verschiedene Höhepunkte, aber der unterhaltsamste davon ist der Flusslauf. Nein, ich meine nicht den Halbmarathon im Herbst, sondern die Eröffnungszereemonie, bei der Leute dafür bezahlen, vor den anschwellenden Fluten des Flusses davonzulaufen, während flussaufwärts die Staudämme geöffnet werden. Es ist ein Rennen mit dem Wasser im Nacken, und man rennt, so weit man kann, bevor man aufgeben muss. Am Ende erwischt das Wasser sie alle, aber die über den Fluss führenden Brücken sind voll mit Zuschauern, die nur darauf warten, Leute untergehen oder Körper vorbeitreiben zu sehen. Jedes Jahr gibt es mehrere Tote, aber der Sieger streicht die Summe aller Startgebühren ein und bekommt von den Sponsoren meist noch einige Extras. Letztes Jahr konnte sich der Gewinner über ein brandneues Hausboot von Aquavida freuen, mit dem er sich auf dem Fluss niederlassen konnte.



- ◊ Das klingt nach einem verrückten Sportevent mit Stierkampfcharakter, ist es aber nicht. Es ist ein Todesrennen. „Mehrere“ ist in Bezug auf die Todesfälle, die üblicherweise fast zehn Prozent der Teilnehmerzahl erreichen, eine ziemliche Untertreibung. Rund weitere dreißig Prozent scheiden durch schwere Verletzungen aus dem Rennen aus. Zu den Unverletzten gehören in der Regel der Gewinner und alle Leute, die klug genug waren, sich gleich am Anfang ans Ufer zu retten.
- ◊ Sounder
- ◊ Hinzu kommt, dass es keinerlei Regeln gibt. In der Matrix gibt es einen Host namens Snohomish Wave, über den alle Startgelder virtuell eingesammelt werden. Überwacht wird das Rennen von Drohnen. Nach dem Rennen erhält der Sieger einfach seinen Gewinn ausgezahlt. Deswegen sind manchmal auch Runner beteiligt, aber die Sicherheitsmaßnahmen sind nicht von schlechten Eltern.
- ◊ Slamm-0!
- ◊ War noch nie da und hab auch noch nie davon gehört, aber das klingt extrem illegal. Warum unterbinden die Kons oder die Cops das nicht?
- ◊ Marcos
- ◊ Sie haben es einmal versucht. Einmal. Als der Star 2068 angefahren kam, sind die Zuschauer durchgedreht. Die Cops haben versucht, das Rennen zu stoppen, mussten sich dann aber darauf konzentrieren, ihre Kollegen zu retten. Sie mussten mehr als ein Dutzend Polizisten aus dem Fluss fischen, und bis sie damit fertig waren, war das Rennen vorbei. Sie kommen als Ordnungshüter vorbei, aber viel mehr tun sie nicht.
- ◊ Slamm-0!
- ◊ 2073 gab es Teilnehmer von KE. Teil einer PR-Aktion, mit der sie zeigen wollten, wie wenig sie mit dem Star gemeinsam haben. Vermutlich hätten sie sogar gewonnen, wenn nicht jemand Runner angeheuert hätte, um sie aufzuhalten.
- ◊ Stone

Die **Sommer-Festivals** beginnen am 20. Juni mit einer gewaltigen Feier und finden danach an jedem darauffolgenden Wochenende in einem anderen Teil von Snohomish statt. Mit einer auf der Party am 20. veranstalteten Lotterie wird bestimmt, welches Viertel welche Feier ausrichtet. Die erste und die letzte Feier gelten immer als der Hauptgewinn, aber jedes Viertel, das eins der Wochenenden gewinnt, richtet vier unvergessliche Tage aus. Megakonzerne als Sponsoren und bekannte Bands sorgen dafür, dass sämtliche Veranstaltungsorte brechend voll mit Touristen sind. Für uns in den Schatten ergeben sich daraus Gelegenheiten, für lokale Nachbarschaftsgruppen zu arbeiten, die sich um die besten Künstler für ihr Programm prügeln. Und das Beste daran ist, dass sie nicht erwarten, dass ihr euch wie mordender Abschaum verhaltet, sondern nur wie raffinierte Gauner.

- ◊ Am Wochenende sind das perfekte Orte, um Verfolger abzuschütteln. Fahrt nach Snohomish und verschwindet in der Menge.
- ◊ Turbo Bunny

- ◊ Leicht gesagt für jemanden wie dich.
- ◊ 2XL

Von der Herbst-Tagundnachtgleiche bis zu Allerheiligen hält das **Erntefest** Snohomish auf Trab. Zwar wird während dieser Zeit des Jahres kaum etwas geerntet, aber trotzdem ist es ein großartiger Name für ein Fest, mit dem das Ende des Sommers, der Anfang des Herbstes, Halloween, Samhain und Allerheiligen begangen werden, je nach religiöser/spiritueller Präferenz. Wenn einem das alles nicht zusagt, dann kann man sich auch einfach an Bier, Partys und (wenn man die richtigen Leute findet) Sexorgien erfreuen. Gleichzeitig ist das außerdem eine Zeit, während der gern zusätzliche Sicherheitskräfte für Rituale und den Transport heiliger Reliquien an geweihte Orte engagiert werden.

- ◊ Wie bei so gut wie jedem anderen Fest gilt auch hier: Geht besser nicht hin, wenn ihr keine Menschen seid. Und seid besonders vorsichtig, weil es den Leuten bei diversen der hier während dieser Feierlichkeiten ausgeübten religiösen Praktiken ganz recht ist, noch ein kleines (Meta-) Menschenopfer draufzupacken, um das magische Mojo zu stärken.
- ◊ 2XL
- ◊ Blutmagie funktioniert dann doch etwas anders. Man opfert nicht einfach jemanden und bekommt dadurch etwas mehr Macht. Man muss wissen, wie man den Fluss der Lebensenergie aus dem Körper richtig kontrolliert.
- ◊ Winterhawk
- ◊ Durch Unwissen sind schon wesentlich mehr Leute umgekommen als durch Wissen, Hawk.
- ◊ Lyran

Beschlossen werden die Feierlichkeiten des Jahres durch das **Fest der Längsten Nacht**. Von allen Festen ist dieses das hektischste - und dasjenige, das die größten Teile von Snohomish erfasst. Verschiedene Veranstaltungsorte richten Partys aus und versuchen dabei allesamt, das letztjährige Fest und einander zu übertrumpfen. Traditionell beginnen die Partys bei Sonnenuntergang und dauern bis zum Sonnenaufgang am nächsten Tag. Die meisten der Partys sind energiereiche, wilde Feiern, aber auch ein paar ruhige Abendgesellschaften halten die ganze Nacht durch, oft dank weiterer Ausschweifungen, die sich mit der eigentlichen Party mischen. Die Partys sind perfekt für Runner geeignet, da sie den meisten von uns gut in den Tagesrhythmus passen; allerdings ist es schon ein Run für sich allein, es auf die begehrtesten Partys in Snohomish zu schaffen. Vor diesem Fest liefern die Schatten den Veranstaltern eine breite Palette an pseudolegalen sowie schlicht illegalen Gütern.

- ◊ Falls ihr das starke Bedürfnis habt, ein Fest in Snohomish zu besuchen, und ein Meta seid, dann ist jetzt eure Zeit gekommen. Es ist nur eine Nacht, und alle wollen einfach nur Party machen. Wenn ihr die ganze Nacht bleiben wollt, solltet ihr allerdings ein paar Freunde mitbringen, weil der Umgangston nach 3 Uhr etwas rauer wird.
- ◊ Lyran

DIE KRIMINELLE SZENE

Ich nehme an, dass dies der Abschnitt ist, den alle zuerst aufrufen. Hier erfahrt ihr, in was für Schwierigkeiten ihr euch in Snohomish manövrieren könnt. Die Liste der Unruhestifter und Aufwiegler in diesem ruhigen Bezirk ist kurz, aber erlesen. Hier läuft alles so unauffällig wie mög-

lich ab, und oft sind die wirkungsvollsten Ordnungshüter in Snohomish die Kriminellen selbst. Der Humanis Policlub ist für einen größeren Teil dieser Ordnung verantwortlich, als ich es ihm zugestehen möchte, aber für irgendwas muss er ja gut sein.



- Um zu sehen, wie komplett „sapiens“ Snohomish ist, checkt mal die Statistiken der KE-Reviere. Keins von ihnen beschäftigt weniger als 90 Prozent Menschen, vier von ihnen sogar 98 Prozent! Ich bin sicher, dass ihr auf einem lokalen Humanis-Treffen jede Menge KE-Fußvolk wiedererkennen würdet.
- Darkstar

Da ich ihn bereits erwähnt habe, beginne ich mit dem **Humanis Policlub**. Obwohl er technisch gesehen nicht illegal ist und seine Mitglieder meist nicht einmal verhaftet werden, entfacht der HP nicht nur mehr Gewalt als jede andere Organisation in Snohomish, sondern beschützt auch mehr Kriminelle und bricht mehr Gesetze als alle anderen. Einen Großteil davon verdankt er der Tatsache, dass er die lokale Gemeinschaft komplett infiltriert hat, mehr aber noch der Präsenz von Gouverneur Kenneth Brackhaven. Dessen Wohnsitz befindet sich in Snohomish, und obwohl er sich keine direkten Verbindungen zu Humanis erlaubt, richten einige seiner engen Freunde und Nachbarn mit Freuden Humanis-Treffen und -Benefizveranstaltungen aus.

- Ich würde eher die Aktivitäten der Human Nation im Auge behalten. Diese kranken Fragger sind praktisch diejenigen, denen Snohomish gehört. Sie haben ihre Finger überall drin, Geschäfte satt. Sie sind der wahre Grund dafür, dass Snohomish menschlich und frei von Abschaum wie Straßen- und Go-Gangs bleibt.
- Hard Exit
- Der Schattenkrieg gegen die Human Nation, in den die Drachen einiges an Geld pumpen, ist immer noch in vollem Gange. Snohomish bekommt einen Teil der Auseinandersetzungen ab, und in Zukunft wird das vermutlich zunehmen.
- Frosty
- Wenn die Drachen das Spiel richtig spielen – und wir wissen, dass sie das üblicherweise tun –, dann heißt das, dass sie wahrscheinlich eine koordinierte Aktion planen, um eine ganze Reihe von Mitgliedern hierher zu treiben, um sie dann alle auf einmal anzugreifen zu können. So würde ich es machen.
- Picador

Eine Gruppierung, die weiß, wie man sich mit allen gutstellt, ist die **Mafia**. Solange man Kohle hat, ist es ihnen egal, wen man mit welcher Inbrunst hasst. Diese Unvoreingenommenheit hat es ihnen ermöglicht, auch in einem engstirnigen Bezirk wie Snohomish zu florieren. Capo Angelo Luposcelli schwingt hier im Namen der Finnigan-Familie das Zepter. Er passt gut zu den Einheimischen, da er nicht viel für Metamenschen übrighat und alle seine Soldati Rundohren sind. Um die körperlichen Unterschiede auszugleichen, die bisweilen bestehen, hat Luposcelli einiges in seine Männer investiert. Bodytech zur Erhöhung der Stärke ist der Standard, aber Geschwindigkeit und Präzision sind meist die bessere Wahl, wenn man einen größeren Gegner zu Fall bringen will, ohne die direkte Konfrontation zu suchen. Aber wir sprechen hier von der Mafia, und manchmal ist Mano-a-Mano einfach genau das, was nötig ist.

- Capo Lupo ist nicht der Typ für Mano-a-Mano. Er ist der Typ für Wenn-du-ein-Messer-hast-dann-bringe-ich-ein-schweres-Maschinengewehr-mit.
- Sounder
- Die alte Chicagoer Schule lebt.
- Fianchetto

Das meiste Geld verdient der Mob in Snohomish mit Waffen, Drogen und Safehouses. Die Waffen und Drogen wandern hauptsächlich zu den lokalen Humanis-Schlägern, aber

ein guter Teil der spezielleren Waffen wird auch von Runnern gekauft, die in der Lage sind, ihre Aufträge innerhalb des strikten Systems dort oben zu erledigen. Aber auch wenn Waffen schön und gut sind, wenden sich die meisten Runner nicht an die Mafia von Snohomish, um Knarren zu kaufen – sondern vielmehr, um Feuergefechten aus dem Weg zu gehen. Luposcellis Safehouses sind über ganz Snohomish verteilt und umfassen alles von einsamen Blockhütten im Wald bis zu ganzen privaten Etagen in Hotels. Er hat den Ruf, sehr diskret zu sein und sogar dem internen Druck Dona O'Malleys standzuhalten. Das Drogengeschäft deckt die gesamte Bandbreite an Rauschmitteln ab, BTLs sind aber besonders gefragt – vor allem die neuen im PCC gepimpten CalHots – PCC-Programmierung plus heißes CalHot-Feeling. Niemand ist wirklich sicher, woher Luposcelli seine Waren bezieht.

- Nicht mal die Leute aus seinem eigenen Syndikat. Dona O'Malley, die Luposcelli seine eigenen Eier hätte fressen lassen, wenn er sich wirklich gegen sie gestellt hätte, wird langsam etwas ungeduldig, was Luposcellis extrem schüchternen P-Cal-Lieferanten angeht.
- Turbo Bunny
- Luposcelli weigert sich, die Dona darüber zu informieren, wenn jemand in einem seiner Safehouses eincheckt, nach dem sie auf der Suche ist. Noch angepisster wäre sie aber, wenn er für sie mit seinen Prinzipien brechen würde. Ehre unter Dieben und so. Der Haken ist: Sobald man mit den Zahlungen in Rückstand gerät, hat es sich mit dem Schutz.
- Fianchetto
- Führt niemals die Cops zu Lupos Safehouses, oder ihr bekommt Hausverbot auf Lebenszeit.
- Glitch

Wo es ein Stück Grenze gibt und Leute, die in der Lage sind, diese Grenze zu überqueren und dabei nur minimale Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, dort gibt es Schmuggler. In letzter Zeit hat sich die Menge der durch/aus Denver kommenden Waren dank eines drachischen Lehns Herrn, der gerade größere Fische (oder Elfen) zu grillen hat, drastisch erhöht.

- Auf unserer Seite der Grenze ist es ganz nett, aber die Salish haben nicht viel für Schmuggler übrig, ganz egal, was sie schmuggeln. Schnelle Aufräumjobs sind hier oben an der Tagesordnung, wann immer eine Rakete der Salish einen Schmuggler vom Himmel geholt hat und jemand möchte, dass die Absturzstelle auf bestimmte Art und Weise präpariert wird. Manchmal geht es darum, alles zu bergen, was sich noch retten lässt, aber bei anderen Gelegenheiten besteht der Job darin, die Schmuggelware mitzunehmen und Leichen zu platzieren, damit das Ganze wie ein internationaler Zwischenfall aussieht.
- Letztere Jobs gibt es in letzter Zeit immer häufiger. Obwohl Seattle seine Großartigkeit nur seinem seltsamen Sonderstatus verdankt, werden die NAN ohne einen richtigen geltenden Friedensvertrag immer forscher.
- Mika

Die größte Veränderung in der Unterwelt Snohomishs ist das Erstarken der Gangs. Die Nachbarschaft zu Redmond im Süden zog Jahrzehnte nach sich, in denen man damit beschäftigt war, den Abschaum daran zu hindern, nach Norden durchzusickern. Üblicherweise sorgten Snohomishs Verteidigungsmaßnahmen im Zusammenspiel mit der extremen Armut im Nordteil von Redmond dafür, dass dieses Vorhaben von Erfolg gekrönt war.



In letzter Zeit ist das jedoch nicht mehr der Fall, und verschiedene Gangs haben begonnen, sich in Snohomish zu etablieren – besonders in Monroe in der Nähe der Grenze zum Salish sowie in der Gegend rund um den Lord Hill Park. Unterstützung für die Bemühungen der Gangs könnte aus zwei sehr gefährlichen Richtungen kommen: von der Regierung des Salish-Shidhe und von Urubia. Der Salish-Shidhe könnte es darauf abgesehen haben, die Grenzgebiete zu destabilisieren und den Konflikt zwischen den NAN und den UCAS anzuheizen. Urubia könnte versuchen, die antimetamenschlichen Kräfte in der Gegend zu schwächen oder ein Spiel spielen, in dem die einzelnen Schachzüge nur Teil eines weitaus größeren Plans sind.

- ◆ Die Gangs teilen genauso stark aus, wie sie einstecken. Nicht jeder HP-Schläger, der sich nach Süden vorwagt, schafft es auch zurück.
- ◆ 2XL

- ◆ Eine perfekte Gelegenheit, die Schwachen auszusortieren und stärker zu werden.
- ◆ Thorn

Es gibt vier wichtige Gangs, die dabei eine Rolle spielen: die First Nations, die Rusted Stiletto, die Crimson Crush und die Ancients. Bisher sind diese Gangs Kämpfen untereinander aus dem Weg gegangen, was auf ein gewisses Maß an gegenseitigen Absprachen hinzudeuten scheint, vor allem angesichts der Tatsache, dass sowohl die Crimson Crush als auch die Ancients beteiligt sind.

- ◆ Die Nations werden definitiv von den NAN unterstützt. Einige dieser Ganger sind verdammt gut ausgebildet. Entweder sind sie ehemalige (oder aktive) Spezialagenten der NAN, oder sie werden von ihnen trainiert.
- ◆ Stone

SHOPPING

Einer der Vorteile des Rufs als ruhige und idyllische Gegend ist, dass niemand mit ernsthaften Schwarzmarktgeschäften rechnet. Einige wenige gut vernetzte Unternehmer profitieren von Snohomishs Ruf, und es gibt eine Handvoll schon lange bestehender Geschäfte, die wissen, wie man sich am Rande der Legalität bewegt.

Black Fence Farms ist ein Sammelbegriff für eine Reihe von Niederlassungen überall in Snohomish. Es gibt acht bekannte Orte, an denen die Kunden vorbeischauen und einen virtuellen Blick auf das Sortiment werfen können. Nach dem Kauf werden die Waren an einen der anderen Standorte geliefert, wo sie abgeholt werden können. Die Black Fence Farms verkaufen alles, wofür man eine Lizenz braucht oder was einfach nur illegal ist, und in den letzten Jahren haben sie sich einen Namen als großartiger Händler für Cyberdecks gemacht.

- ◆ Buck, der hauptsächliche Betreiber von Black Fence, ist ein fähiger Rigger. Seine Drohnenflotte schwirrt ständig durch Snohomish, um die Waren auszuliefern. Selbst, wenn alles auf eurer Einkaufsliste gerade vor Ort vorrätig ist, schicken sie es für die Abholung anderswohin. Für große Lieferungen ist manchmal zusätzlicher Geleitschutz nötig. Durch solche Jobs stellt man sich gut mit Buck, und das ist ein riesiger Vorteil.
- ◆ Rigger X

ArcAntiques ist ein legales Geschäft. In ihrer Werbung vermarkten sie sich als Verkäufer von Antiquitäten mit magischen Eigenschaften. Dabei kann es sich um Gegenstände mit starker emotionaler Signatur oder auch echte Foki handeln – für sie macht das keinen großen Unterschied. Ihre Zielgruppe besteht aus Konzerntouristen, die magische Gegenstände wollen und Unmengen an Geld für belanglosen Tand ausgeben. Hinter den



Kulissen dieser Fassade finden die eigentlichen Geschäfte statt – hier geht es um den Verkauf von Foki, Artefakten, Reagenzien und seltenen Materialien. Diamond, die Besitzerin des Ladens, verfügt über Kontakte überall auf der Welt, die sie mit seltenen Arkana beliefern. Das Geschäft befindet sich nur wenige Hundert Meter von der Grenze zum SSC entfernt, sodass das Schmuggeln relativ unkompliziert ist.

- ❖ Versucht nicht, Diamond zu verarschen. Sie mag jung aussehen, aber das liegt nur daran, dass Geister nicht altern. Sie ist ein Erdgeist, und ihre aufrichtige Art verleitet Sammler und Snobs oft zu der Annahme, sie über den Tisch ziehen zu können.
- ❖ Lyrans

Aunt Clara's Antiques stellte den Verkauf von tatsächlichen Antiquitäten in den 40er Jahren ein, als sich das Geschäft fast vollständig auf magische Waren verlagerte. Der Laden befindet sich in Woodinville und ist ein offizielles Mitglied der United Talismongers Association. Das Aunt Clara's war den Schatten nicht gerade besonders freundlich geson-

nen, bis der noch nicht lange zurückliegende Drachenkonflikt seine Verbindung zum Mt. Shasta kappte und es zum Ziel von hasserfüllten Radikalen wurde. Aunt Clara fühlt sich nicht ganz wohl dabei, mit unsereins zusammenzuarbeiten, und meist behandelt sie uns wie dumme kleine Kinder. Lasst euch nicht von der Tattrige-Alte-Oma-Nummer täuschen und lasst ihr Gezeter über euch ergehen, denn wenn ihr sie beleidigt, dann habt ihr es euch für immer mit ihr verscherzt.

- ❖ Aunt Clara ist eine Initiatin der Schwesternschaft der Ariadne und war eng mit den Shasta-Schamanen befreundet. Sie nutzt die Magie schon länger, als die meisten von uns leben, und weiß vieles über ihre tieferen Geheimnisse.
- ❖ Winterhawk
- ❖ Ich überbringe nur ungern schlechte Neuigkeiten, aber einige Jobs in der jüngsten Vergangenheit lassen eine Verbindung zwischen Aunt Clara und der Schwarzen Loge erahnen. Und zwar in Richtung Mitgliedschaft und nicht Feindschaft.
- ❖ Frosty

UNTERKÜNFTE

Anders als im Großteil von Seattle werden Squatter in Snohomish aktiv vertrieben. Außerdem stehen nur sehr wenige Orte so lange leer, dass sich dort unschickliche, arme Leute einnisten könnten. Ihr findet also vielleicht kein Rattenloch, in dem ihr einfach die Nacht verbringen könnt, aber es gibt jede Menge Orte rund um Snohomish, an denen man euch ein Bett freimachen wird und dabei vergisst, euch ins Gästeverzeichnis einzutragen.

Aunt Louise's Secret ist ein bekanntes B&B-Hotel in Woodinville nahe der Südgrenze Snohomishs. Es ist jetzt seit mehr als einhundert Jahren im Geschäft, aber hinter dem idyllischen 19.-Jahrhundert-Stil verbergen sich noch immer modernste Annehmlichkeiten. Außerdem handelt es sich bei dem Hotel zufällig um eine der ältesten Unternehmungen der Finnigan-Familie in der Gegend. Eine Übernachtung kostet mehrere Hundert Nuyen. Teuer, aber das Geld wert, wenn man in einem ruhigen Bezirk, in dem Plappermäuler schon seit einem Jahrhundert im Hinterhof begraben werden, auf Mafiagebiet nächtigt.

- ❖ Das ist kein Witz. Wenn Schieber sich über Safehouses unterhalten, trägt das Aunt Louise's meist den Spitznamen „Der Friedhof“. Geht einfach sicher, dass ihr nicht vom Mob gesucht werdet, denn dann nehmen sie euer Geld und verarbeiten euch dann zu Dünger für ihre Gardenien.
- ❖ Fianchetto

Die **Thunderhorse Ranch** gibt es schon seit Ende der 1820er. Sie ist älter als die Stadt selbst, und auch nach 250 Jahren wird sie noch immer von einem Mitglied der Thunderhorse-Familie geführt, die außerdem große Teile der Wildnis um die Ranch herum besitzt. Die verschiedenen Blockhütten auf diesem Gelände, in denen früher die Rancher übernachteten, während sie mit den Pferdeherden unterwegs waren, werden als Safehouses vermietet.

- ❖ Der Familie liegt die Magie im Blut. Seit dem Erwachen wurden sechs Schamanen in die Thunderhorse-Familie geboren. Ihre Ländereien sind auf schamanische Magie ausgerichtet, und auch die Mitglieder, die nicht permanent dort leben, kehren oft dorthin zurück, um Rituale durchzuführen.
- ❖ Lyrans
- ❖ Und sie sind absolut intolerant gegenüber Technik. Keine aktiven Kommlinks oder andere Geräte, die Signale produzieren. Sie erklären es einem, bevor sie einem eine Übernachtungsmöglichkeit anbieten, und wenn man trotzdem irgendwas mitbringt, dann behalten sie die Kautio und schicken einen wieder weg.
- ❖ Mika
- ❖ Keine *aktiven* Geräte. Ihr könnt elektronische Geräte mitbringen, aber schaltet sie auf keinen Fall ein. Teal, der momentane Geschäftsführer, hat im Haupthaus einen altmodischen EMF-Scanner. Der ortet sämtliche Breitband-Funksignale auf dem Gelände und kann als Frühwarnsystem vor herannahendem Ärger dienen.
- ❖ Glitch

DAS GIBT'S NUR HIER

Agrarindustrie bis zum Abwinken. Sowohl **Ingersoll-Berkeley** als auch **Aqua Arcana** und **NatVat** besitzen in Snohomish einiges an Land. Snohomish produziert zwar nicht mal ansatzweise genug Lebensmittel, um damit die gesamte Bevölkerung Seattles ernähren zu können, aber es sorgt für eine Vielzahl an frischen lokalen Produkten, die es den Reichen erlauben, sich an echtem Obst und Gemüse gütlich zu tun. Diese frischen Lebensmittel machen jedoch nicht einmal zehn Prozent der Menge an Lebensmitteln aus, die die großen Drei produzieren.

I-B produziert Nahrungsmittel auf Basis von Soja und im Wasser angebauten Lebensmittelgrundstoffen, die vor Ort weiterverarbeitet und dann in alle Welt verschifft werden. Sojaplantagen grenzen direkt an Nebenarme der Flüsse, die vollgestopft sind mit essbaren Nutzpflanzen, Regenbogenforellen, Lachsen, Krabben und allem, was das Wasser sonst noch an Essbarem hergibt. Ingenieure verschiedenster Fachrichtungen arbeiten Hand in Hand, um sicherzustellen, dass das gesamte System das optimale Verhältnis von Kosten zu essbarer Biomasse erreicht.



Aqua Arcana nutzt seinen Teil des Flusses und seiner Nebenläufe, um die verschiedensten parobotanischen Nutzpflanzen anzubauen. Einige davon sind essbar, aber die meisten werden getrocknet und geraucht, als arkane Ritualkomponenten verkauft oder für Experimente zu Fremdbestäubung und osmotischer Infusion verwendet. Aqua Arcana verfügt über Unmengen an Forschungsdaten und gewaltige Mengen an Kram, den jeder vernünftige Runner oder Taliskrämer gern in die Finger bekommen würde.

- ◆ AA hat einiges an interessanter Manaformung betrieben. Der Astralraum rund um die primären Anbaugelände des Kons ist in starkem Maße auf Wassermagie ausgerichtet. Da es sich um einen Fluss handelt, mag das nicht ungewöhnlich scheinen, aber der Effekt ist dort stärker als an jedem anderen Ort, den ich bisher gesehen habe.
- ◆ Lyran

Anfang der 70er bestand die Niederlassung von NatVat in Snohomish nur aus einer einzelnen Anlage. Aufgrund des Angriffs auf Borinquén hat der Konzern sein Geschäft in den letzten paar Jahren aber stark ausgeweitet. Er hat Dutzende von kleineren Konzernfarmen aus dem Gebiet verdrängt und mit einem groß angelegten Schachzug Ende 2077 das Kollektiv der Snohomish Society Farms zerschlagen. Jetzt ist deren ursprüngliche Anlage im Zentrum von Snohomish NatVats Hauptquartier und hauptsächlichliche Verarbeitungsanlage für alle seine landwirtschaftlichen Betriebe in der Gegend.

Das **Kolosseum** hat einen intellektuell klingenden Namen, ist aber einfach nur ein Lagerhaus in Cathcart mit einem Cagefight-Ring und einer wilden Mischung an Sitzgelegenheiten, von selbst gebauten Bänken über aus Parks geklauten unüberdachten Tribünen bis hin zu einer improvisierten Stadionloge, die in das Büro unter der Hallendecke eingebaut wurde. Hier findet man Kämpfe, Glücksspiel und Alkohol. Die Einheimischen kommen her, um ein wenig Dampf abzulassen, während sie abgerichteten Tieren und Paracrittern dabei zusehen, wie sie im Käfig gegeneinander antreten.

- ◆ Sie haben auch ein paar zweibeinige Kämpfer, die zwar nicht in Matt Wraths Liga spielen, aber nicht schlecht sind. Aber die Critterkämpfe ziehen mehr Leute an. Manchmal stellen sich schwer vercyberte Kämpfer den Crittern entgegen, und viele Leute kommen, um zu erleben, wie der Mensch die Natur den Schmerz lehrt.
- ◆ Matt Wrath
- ◆ Runnerteams können gutes Geld damit verdienen, neue Critter für den Kampf zu beschaffen. Wenn das nicht so euer Ding ist, dann sucht das Kolosseum für die großen Fight Nights auch immer nach Sicherheitskräften. Zauberer bekommen einen Bonus, wenn sie ein paar Tricks auf Lager haben, mit denen man Critter unter Kontrolle bringen kann, die sich losgerissen haben.
- ◆ Sounder

Das **Purgatory** ist ein Privatclub in Lynnwood. Die Mitgliedschaft ist ziemlich exklusiv, aber für den richtigen Preis kann man für eine Nacht Zutritt bekommen. Um ein offizielles Mitglied zu werden, muss man Erwacht sein, was in diesem Teil der

Stadt eher ein Schimpfwort ist. Das Purgatory ist ein Ort, an dem man geschützt durch ordentliche Hüter untertauchen kann, umgeben von fähigen Zauberern und Adepten. Ein guter Ort, um ein bisschen Unterstützung anzuwerben – oder angeworben zu werden, wenn man Arbeit sucht.

- ◆ Damals im Jahr 72 habe ich hier eine Anmerkung über diesen Ort hinterlassen, und heute läuft er immer noch blendend. Vor Kurzem hatten sie ein paar Probleme mit einigen Aztlanern, die neu in der Stadt und auf der Suche nach einer Magierbar waren, in der sie sich betrinken konnten. Ihre verdrehten Ansichten über Magie haben dafür gesorgt, dass sie schnell wieder rausgeflogen sind. Das Lokal wird zudem regelmäßig von einigen sehr fiesen Geistern terrorisiert. Das ist schlecht fürs Geschäft und ein Problem, um das man sich kümmern muss. Ich bin sicher, dass der Besitzer euch nur zu gern mit Nuyen und Freigetränken belohnen würde, wenn ihr das Problem permanent beseitigen könnt.
- ◆ Ethernaut

Wenn man die jüngsten Wunder der Natur aus der Nähe bestaunen will, ist man in **Blackstones Museum und Zoo der Erwachten Wesen** an der richtigen Adresse. Im Museumsteil befindet sich eine umfangreiche Sammlung von ausgestopften paranormalen Raubtieren. Der Zoo, der früher stark auf Leihgaben der anderen Zoos im Metroplex angewiesen war, hat mittlerweile ebenfalls einen großen eigenen Bestand. Die meisten Besucher findet man immer zur Fütterungszeit am Höllenhund-Gehege. Nichts kommt beim Publikum so gut an wie das Erlegen lebender Beute.

- ◆ Diese Höllenhunde kann man auch drüben im Kolosseum sehen. Was zuerst nur ein Gerücht war, ist mittlerweile eine profitable Geschäftsbeziehung, inklusive einer Werbung für Blackstones Zoo an der Frontseite der Stadionloge.
- ◆ 2XL
- ◆ Der Zoo ist regelmäßig Ziel von Angriffen durch TerraFirst! Wann immer die Einrichtung im Vorfeld Wind von einer solchen Bedrohung bekommt, werden zusätzliche Sicherheitskräfte angeworben. Ein leichter Job, solange alles ruhig bleibt, aber wenn es hässlich wird, dann wird es *wirklich* hässlich.
- ◆ Hard Exit

Die **Trashers Correctional Facility** ist ein Privatgefängnis, das ihr lieber nicht von innen sehen wollt. Das mag logisch klingen, aber dieser Ort ist für jeden die Hölle, der kein lupenreiner Homo sapiens ist. Die Wärter sind eine ultimative Sammlung an Ausschuss der Polizeikräfte und könnten allesamt auch gut als Defensive Tackle bei den Seahawks spielen. Sie sind verbittert und gewaltbereit und nutzen jede sich bietende Gelegenheit, um jeden windelweich zu prügeln, der kein Vorzeigemitglied des Humanis Policlub ist.

- ◆ Die Matrixsicherheit dort ist ein Witz. So gut wie nichts ist auf dem neuesten Stand, und die Teile, die es doch sind, laufen auf billigster Hardware. Definitiv wurde hier der billigste Anbieter verpflichtet. Die Systeme sind so schlecht gesichert, dass die Wärter ihre Zugangs-IDs auf Meta Links laufen lassen, die Slaves des zentralen Hosts sind.
- ◆ Slamm-0!

DIE GEGENSEITE

Die Knight-Errant-Reviere in Snohomish sind hauptsächlich mit Menschen besetzt, allerdings besteht die Belegschaft oft zu einem nicht unbeträchtlichen Anteil aus Metamenschen, die gerade an andere Stadtbezirke verliehen sind, besonders an Redmond. Die Reviere, die für die Grenzgebiete zu Redmond zu-

ständig sind, verfügen über die meisten elfischen, zwergischen und orkischen Polizisten. Die Reviere nahe der Grenze zum Salish-Shidhe weisen eine etwas höhere Anzahl an Beamten mit indianischen Wurzeln auf. Der Rest des Bezirks besteht aus Menschen, die ihre Blechsterne mit Stolz tragen.



Die Konzernsicherheit innerhalb des Bezirks entspricht mehr oder weniger Schema F. NatVat setzt auf konzerneigene Sicherheitskräfte, die verdächtig nach Aztechnologys Konzernsicherheit und ehemaligen Militärangehörigen aus Aztlan aussehen. Indem es einige seiner Farmen als Trainingseinrichtungen nutzt, sorgt es dafür, dass seine Sicherheitskräfte stets an der Spitze mitspielen können. NatVat beschäftigt deutlich mehr Sicherheitsleute mit deutlich mehr Ausrüstung, als eigentlich nötig wäre, und regelmäßig kann man von hier oben Helikopter starten sehen, die in Richtung anderer Aztechnology-Anlagen unterwegs sind.

I-B hat Lone Star als Sicherheitsdienstleister verpflichtet. Als Lone Star im Jahr 2072 den Sicherheitskontrakt für die gesamte Stadt verlor, schnappte sich I-B Allison Sehrheiss, eine Ermittlerin aus Lone Stars Abteilung für interne Angelegenheiten. Sie nutzte ihr Wissen über die Mitarbeiter von Lone Star, um I-B die besten Polizisten zu sichern. Dabei konzentrierte sie sich auf diejenigen, die etwas zu beweisen, eine nicht mehr ganz weiße Weste und einen brennenden Hass auf Knight Errant hatten. Es wurden jede Menge Orks und Trolle eingestellt, und jeder von ihnen investiert einen kleinen Teil seines Gehalts in eine konzerneigene Wohnung. Die meisten

Sicherheitsleute des Konzerns sind mit Cyberkiemen oder einem internen Lufttank ausgestattet, um nötigenfalls auch zur Sicherung im Wasser eingesetzt werden können. Die Implantate werden von I-B gesponsert.

NatVat ist nicht der einzige Kon, der hier oben über Trainingsanlagen verfügt. Der Metroplex, die UCAS-Regierung, Ares, Mitsuhama und Renraku besitzen allesamt Agrarflächen, auf denen die eigentliche Farmarbeit von Drohnen erledigt wird und die trotzdem über eine große metamenschliche Belegschaft verfügen. Durch seine überwiegend ländliche Art eignet sich der Bezirk perfekt für die Errichtung „geheimer“ Ausbildungslager.

- Schon viele Runner aus Seattle haben in diesen Lagern ein bisschen dazugelernt. Die Bezahlung für Jobs besteht nicht immer nur aus Nuyen.
- Bull
- Und schon viele Runner aus Seattle wurden in diesen Lagern gefoltert, um an Informationen zu gelangen. Sie eignen sich perfekt für ein kleines, ruhiges Gespräch und anschließend in den Fluss oder über die Grenze entsorgte Leichen.
- Thorn

HILFE GESUCHT

Reden wir übers Geschäft! Die Top Drei der häufigsten Quellen für Aufträge in Snohomish - legen wir los:

3) Dr. Charles Bethlehem ist ein Genforscher bei Aqua Arcana, der seine Testobjekte schneller verschleißt, als er sie züchten kann, und der das natürlichere Verhalten von in der Wildnis aufgewachsenen Exemplaren oft als besser geeignet ansieht, um seine Hypothesen zu vererbtem gegenüber gelerntem Verhalten zu verifizieren. Teams wirbt er üblicherweise von Jay's Boathouse North aus an. Wenn ihr von Bethlehem angeheuert werdet, dann stellt euch auf Ausflüge in die wilden Ecken des Sprawls ein. Seht zu, dass ihr jemanden dabei habt, der Erfahrung damit hat, Ziele lebend zu fangen.

- Jay's Boathouse North verdient eine kleine öffentliche Danksagung. Der vorherige Besitzer, Francis Napalitano (möge er in Frieden ruhen), war einer von uns. Er hat das Lokal und dessen Schwierigkeiten seiner Tochter Francesca vermacht. Es wurde allgemein davon ausgegangen, dass sie angesichts des Drucks der lokalen Hassprediger klein beigeben würde, aber stattdessen hat sie sich eine integrierte Sicherheitsmannschaft aufgebaut, indem sie die Örtlichkeit als Treffpunkt für diskrete Besprechungen zur Verfügung stellt. Die Johnsons zahlen einen ordentlichen Aufpreis, und Frankie bezahlt jede Nacht ein paar Runner dafür, noch dazubleiben und aufzupassen, während der Laden geschlossen ist.
- Sounder

2) Farshorn und das Green Nymph, sein märchenhafter Formelladen mitten im Wald, wurden bereits im Download von 2072 erwähnt, und seitdem hat er sich zu einer der besten Quellen für Aufträge in Snohomish gemauert. Da er bereits für seine hochqualitativen magischen Waren, Dienstleistungen, Lehrstunden und Ratschläge bekannt war, musste Farshorn im noch nicht lange zurückliegenden Krieg der Drachen einige schwere Schläge einstecken, weswegen er nicht nur umfassenderen Schutz benötigte, sondern auch seine Beschaffungskanäle umstellen musste. Der Großteil seiner Sicherheit besteht zwar aus mächtigen Geistern, aber

er braucht trotzdem Matrixexperten und bei den seltenen Gelegenheiten, wenn er seinen Laden verlässt, auch dann und wann einen Fahrer. Die meisten der von ihm vergebenen Jobs haben mit (Talis-)Schmuggel zu tun. Seine vorherige Lieferkette für seine Waren hat sich im wahrsten Sinne des Wortes in Asche verwandelt, also hat er sich darauf verlegt, Runnern eine entsprechende Einweisung zu geben und sie dann loszuschicken, um ihm die von ihm benötigten Waren zu beschaffen. Die Bezahlung ist mittelmäßig, aber das Wissen, das man währenddessen über magische Flora und Fauna gewinnt, ist von unschätzbarem Wert.

- Aber seid vorsichtig damit, Farshorn dort, wo er euch hinschickt, als Auftraggeber zu erwähnen. Sein Ruf hat ebenso wie seine Lieferkette stark gelitten. An den meisten Orten wird man euch ansprechen, wenn ihr seinen Namen erwähnt. An manchen sogar auf euch schießen.
- Lyran

1) Ash ist ein ehemaliger Ganger, der seine Geschäfte von Monroe aus führt. Er bezahlt Runner, Ganger, Söldner, Schläger und Unzufriedene aller Art dafür, nach Snohomish zu gehen und Schädel einzuschlagen. Für diese Jobs gibt es ein paar verbindliche Anforderungen. Erstens: Die Zielpersonen müssen als absolute Arschlöcher bekannt sein. Zweitens: Die Zielpersonen müssen übel verprügelt, aber nicht getötet werden. Drittens: Keine Kollateralschäden. Viertens: Die Prügel müssen aufgezeichnet werden. Das Videomaterial kann so bearbeitet werden, dass die Angreifer nicht mehr zu erkennen sind, aber die Schläge selbst müssen gefilmt werden. Die Bezahlung variiert je nach Opfer, man kann für eine Nacht körperlicher Ertüchtigung aber ordentlich Kohle einstreichen.

- Lasst euch nicht während eines Auftrags für Ash erwischen. Es sind schon Cops zum Opfer seiner Aktionen geworden, und sie sind nicht gewillt, sein „Keine Toten“-Prinzip auch auf diejenigen anzuwenden, die für ihn arbeiten.
- Bull



FORT LEWIS

FORT LEWIS AUF EINEN BLICK

Fläche: 197 km²

Einwohnerzahl: 99.250

Menschen: 60 %

Orks: 17 %

Elfen: 14 %

Zwerge: 4 %

Trolle: 3 %

Sonstige: 2 %

Bevölkerungsdichte: 504 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 30.000 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 38 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 30 %

Highschool-Äquivalent: 56 %

College-Äquivalent: 13 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 1 %

GEPOSTET VON: SOUNDER

Wisst ihr, was Fort Lewis ist? Fort Lewis ist eure Chance, eine komplett andere Dystopie zu erleben als die, die uns tagtäglich umgibt. Ihr habt das Leben in einer von den Konzernen beherrschten Dystopie satt? Dann fahrt runter nach Fort Lewis und erlebt eine Dystopie unter der Kontrolle eines autoritären Militärapparats! Vive la difference!

Einer der Vorteile der Militär-Dystopie ist es, dass sie sauberer ist. Das Militär lässt sich viel weniger bieten als die Cops von Knight Errant, und Soldaten im Allgemeinen sind ziemlich gut darin, ihre Umgebung sauber zu halten und keinen Müll in der Gegend zu verteilen.

- Sauberkeit und Ordnung waren schon immer ein Erkennungsmerkmal von autoritären Regimes. Das macht einen Teil ihrer Anziehungskraft aus – sie mögen ihre Fehler haben, aber wenigstens sorgen sie erfolgreich für Ordnung.
- Aufheben

Fort Lewis ist geprägt von saftigem Grün und verhältnismäßig ruhig, was dafür sorgt, dass es dort schöner als im überwiegenen Rest von Seattle ist. Ehrlich gesagt ist es regelrecht gespenstisch – geht dort mal am Morgen hin, wenn die Kiefern von Nebelschwaden umhangen sind, und lauscht auf die gedämpften Laute inmitten der Stille. Hier und da zwitschert ein Vogel und flattert dann davon, während sich langsam ein anderes Geräusch in den Vordergrund drängt. Man hört es, bevor man es sieht – das Geräusch von Stiefeln, Schritten im

Gleichschritt, wenn eine Streife vorbeikommt. Macht mich jedes Mal wieder fertig. Und abends, wenn sie „Taps“ spielen, ist es sogar noch schlimmer.

- Mann, du hast echt ein seltsames Problem mit dem Militär. Es ist ziemlich offensichtlich, dass du nie gedient hast.
- Hard Exit

Aber ich will euch hier keinen falschen Eindruck vermitteln. Fort Lewis hat auch seine zwielichtigen Seiten – es ist im Vergleich zu anderen Orten nur besser darin, Kriminalität und Lasterhaftigkeit hinter verschlossenen Türen zu verbergen. Der Bezirk wird schließlich noch immer von Metamenschen bewohnt, und Metamenschen können sich ihren Lastern nicht entziehen. So sind wir einfach gestrickt. Die Machthaber in Fort Lewis bevorzugen es lediglich, wenn derartige Aktivitäten an einem angemessenen Ort stattfinden und nicht von Kindern und zartbesaiteten Gemütern beobachtet werden können.

Und weil nichts in der Welt ohne einen Hauch des Surrealen auskommt, befindet sich mitten in diesem Miniatur-Militärstaat das beliebteste Ausflugsziel für Familien innerhalb des Sprawls: der Zoologische Garten Fort Lewis, in dem man einige der spektakulärsten in Gefangenschaft lebenden Critter in atemberaubenden Nachbildungen ihres natürlichen Lebensraums beobachten kann. Natürlich wird hinter den Kulissen des Zoos daran geforscht, wie man die Kräfte der dort gehaltenen Critter ausnutzen, verändern oder sogar verstärken kann, was bedeutet, dass der einladendste Teil von Fort Lewis auch derjenige ist, der uns mit der größten Wahrscheinlichkeit alle umbringen wird.

- Zum Teil hängt das davon ab, wie viel davon das Militär mit anderen zu teilen beschließt. Jeder General weiß, wie wertvoll es ist, dem Gegner technologisch überlegen zu sein. Durchbrüche in der Critterforschung – besonders jene auf dem Gebiet der Critter-Sicherheit – werden daher vermutlich eher geheim gehalten als weitläufig verteilt.
- Kay St. Irregular
- Okay, sie verkaufen ihre Geheimnisse vielleicht nicht, aber dann erfinden sie einfach irgendwas, das so mächtig ist, dass sie die Kontrolle darüber verlieren, es sich befreien kann und dann anfängt, uns alle nachts umzubringen.
- Sounder
- So wurde auch der Chupacabras erschaffen.
- Plan 9
- Das reicht jetzt.
- Butch





FEIERLICHKEITEN

Da das Militär keine komplett eigenständige Kultur ist, die nur aus Fremden besteht oder dergleichen, werden die meisten wichtigen Feiertage in Fort Lewis auf mehr oder weniger altbekannte Art und Weise begangen. An Weihnachten ist es etwas ruhiger als sonst, am UCAS Formation Day etwas lauter (besonders direkt in der Militärbasis) und so weiter. Aber wenn ihr euch durch Fort Lewis bewegen wollt, dann müsst ihr über den **1. und den 15.** Bescheid wissen. Im Rest des Sprawls erhalten die gesetzestreuenden Bürger ihren Lohn in vielen verschiedenen Zyklen - pro Woche, alle zwei Wochen, wann immer dem Chef danach ist usw. Aber alle Militärangehörigen werden am 1. und 15. jeden Monats bezahlt. Das bedeutet, dass in den Läden und Restaurants mehr los ist und dass eine allgemein heitere Stimmung herrscht. Versucht nicht, an einem dieser Tage in einem der militäreigenen Lebensmittelgeschäfte einzukaufen (davon ausgehend, dass ihr dazu berechtigt seid) - anfangs sind sie komplett überlaufen, und später sind alle Regale leergekauft.

Im Gegensatz dazu kann die Stimmung vor dem Zahltag ziemlich gedrückt sein. Am 14. und am letzten Tag des Monats ist es meistens nicht allzu schlimm - zu diesen Zeitpunkten ist das Ende bereits in Sicht, und die Leute wissen, dass sie nur noch ein kleines bisschen durchhalten müssen, bis wieder Geld reinkommt. Aber an den paar Tagen davor, wenn das Geld wirklich knapp scheint und der Zahltag noch weit entfernt wirkt, ist

die Stimmung in der gesamten Basis ein wenig gedämpft. Es ist die Art von Stimmung, in der sich Leute befinden, die wirklich verdammt gerne einen heben würden, aber nicht sicher sind, ob sie sich das leisten können. Das ist keine Metapher, sondern eine ziemlich realitätsgetreue Beschreibung dessen, wie es in der Basis aussieht. Positiv betrachtet kann diese Reizbarkeit dazu führen, dass sich die Leute in der Basis leichter ablenken lassen, sodass es für euch einfacher ist, an ihnen vorbeizuschleichen. Der Nachteil ist, dass die Reizbarkeit sie bisweilen auch in Kampfeslaune versetzt, sodass sie schon beim ersten schiefen Blick eurerseits auf euch losgehen. Setzt eure Schritte mit Bedacht und verhaltet euch höflich.

- ◊ Um in einem der Lebensmittelläden des Militärs einzukaufen, braucht man eine Militär-SIN, und die sind deutlich schwerer zu bekommen als die normalen gefälschten SINs, die man von irgendeinem Mafioso in einer dunklen Gasse kauft. Die biometrischen Daten müssen jährlich aktualisiert werden, was bedeutet, dass man persönlich erscheinen und beweisen muss, dass der Retina-Scan und die DNA-Proben mit dem übereinstimmen, was in den SIN-Daten angegeben ist. Falls ihr euch also die Identität eines G.I. Joes ausborgen wollt, dann vergesst nicht, dass eure falsche Identität ein integriertes Verfallsdatum hat.
- ◊ Hard Exit

DIE KRIMINELLE SZENE

Viele Leute werden euch erzählen, dass es in Fort Lewis keine echte Unterwelt-Szene gibt. Die Argumentation geht dann so: Die Bezahlung beim Militär könnte zwar besser sein, aber die Soldaten verdienen genug, um die Grundversorgung für sich und ihre Familie sichern zu können, und die Militärpolizei sorgt engagiert dafür, dass unerwünschte Elemente, die sich nicht in der Basis aufhalten dürfen, vertrieben werden. Deswegen gibt es auf der Basis keine Berufskriminellen, die das Leben im Rest des Sprawls so unangenehm machen.

Entweder sind diese Leute Lügner, oder sie machen sich etwas vor. *Natürlich* gibt es auch in Fort Lewis Verbrechen, denn dort leben Metamenschen, und wo immer es Metamenschen gibt, da gibt es auch das Verlangen danach, sich Dinge unter den Nagel zu reißen, ohne sie sich verdient zu haben, oder unsinnige Regeln und gesellschaftliche Zwänge zu umgehen, um zu tun, was getan werden muss. Aus der Kombination dieser grundsätzlichen Tendenz und der im Militär oft vorherrschenden etwas aggressiveren Atmosphäre entsteht ein reicher Nährboden für Verbrechen. Fügt man der Mischung dann noch die Militärpolizei hinzu, die als ein Teil derselben Institution angesehen wird, der gegenüber die Soldaten für gewöhnlich loyal

sind, dann gewinnt das Verbrechen eine heimliche Note. Man wird hier keine auffälligen Stützpunkte der Halloweeners oder anderer Gangs finden, und auch das organisierte Verbrechen hat auf Fort Lewis nur begrenzten Einfluss. Wir sprechen hier von Soldaten - wenn etwas erledigt werden muss, und sei es etwas Kriminelles, dann machen sie es selbst.

In Fort Lewis existiert dieselbe Nachfrage nach lasterhaften Vergnügungen wie im Rest des Sprawls, aber die Syndikate des organisierten Verbrechens dürfen normalerweise nicht direkt innerhalb des Stadtbezirks agieren. Viele unternehmerisch denkende Soldaten wissen jedoch, dass es ihnen an Kunden nicht mangeln wird, wenn sie einen Kanal für die Drogen und die Prostitution öffnen, die das organisierte Verbrechen stets geschickt zur Verfügung stellen kann. Fort Lewis ist das Revier einer Reihe von Mittelsmännern, bei denen es sich meist um aktive Militärangehörige handelt, die verschiedene Waren von Verbrechern beziehen und sie dann unter den Soldaten verteilen. Den richtigen Mittelsmann zu finden, ist keine leichte Aufgabe; Versetzungen und Entlassungen von Soldaten sorgen für ständig wechselndes Personal, und die länger vor Ort stationierten Mitarbeiter - sprich die Offiziere - sind in der Regel





nicht diejenigen, die in kriminelle Machenschaften verwickelt sind. Es gab bestimmte Einheiten, die eine Zeit lang dafür bekannt waren, dass man dort immer auf die Schnelle eine Dosis Novacoke oder dergleichen bekommen konnte, aber sobald die Gerüchte über diese Aktivitäten bei der Führungsriege angekommen waren, wurden die Verantwortlichen in den betreffenden Einheiten gnadenlos beseitigt. In den letzten Jahren sind die Soldaten vorsichtiger geworden, um sicherzustellen, dass keine Einheit sich einen einschlägigen Ruf erwirbt.

Die Soldaten erfahren über Gespräche untereinander, woher sie illegale Waren bekommen, aber für Außenstehende ist es schwierig, Zugang zu Soldatennetzwerken zu erhalten. Die beste Möglichkeit, um herauszufinden, wer in Fort Lewis illegale Geschäfte macht, ist der Weg über die Personen innerhalb des organisierten Verbrechens, die die entsprechenden Waren liefern - in ihren Reihen herrscht üblicherweise größere Stabilität als bei Zeitsoldaten. Erwartungsgemäß kontrollieren die Finnigans einen großen Teil des Drogengeschäfts in Fort Lewis. Connie „Two Spikes“ Dutchman, die ihre Geschäfte von Tacoma aus führt, ist seit mittlerweile drei Jahren die größte Lieferantin von Rauschmitteln nach Fort Lewis.

- ◆ Two Spikes?
- ◆ Marcos
- ◆ Sie hätte gern, dass das ein richtig harter Spitzname ist, und er klingt auch so, aber in Wahrheit geht er auf ihre Jugendzeit zurück, als sie zwei Bulldoggen hatte, die beide Spike hießen.
- ◆ Cayman
- ◆ Warum hießen beide ... ach, vergesst es.
- ◆ Marcos

Die Mafia kontrolliert zwar den Drogenhandel, aber die Traidern hatten schon immer die Nase vorn, wenn es um Menschenhandel ging, und entsprechend sind sie auch führend im Prostitutionsgeschäft. Prostitution gestaltet sich ein wenig schwieriger als das Drogengeschäft, weil es von einem gewissen Vorteil ist, für derartige Aktivitäten feste Örtlichkeiten zu haben: zum einen, damit man auch von den Kunden gefunden wird, und zum anderen, damit diese einen Ort haben, um diesen Aktivitäten nachzugehen. Die hohen Tiere im Mi-

litär sind bei ihrem Vorgehen gegen die Prostitution jedoch etwas weniger gnadenlos als in Bezug auf die Drogen, denn viele von ihnen erinnern sich nach wie vor gern daran, wie sie selbst früher diese Dienstleistungen in Anspruch genommen haben. Wenn sie nicht immer noch aktive Kunden sind.

- ◆ Dazu kommt, dass man mit einem Soldaten, der vor Kurzem zum Stich gekommen ist, deutlich einfacher umgehen kann als mit einem, der auf Novacoke ist.
- ◆ Hard Exit

Statt einen festen Ort zu nutzen, kennen die Soldaten, die die Prostitution in Fort Lewis abwickeln, diverse leerstehende Räume, die sie mit dicken Vorhängen und ein paar Feldbetten ausstatten können, um anschließend ihre Gebühren kassieren zu können. Da die Betten nur durch Vorhänge voneinander abgetrennt sind, gibt es kaum Privatsphäre, aber den Kunden ist in der Regel klar, mit welchen Geschäftsbedingungen die von ihnen in Anspruch genommenen Dienstleistungen einhergehen, also arrangieren sie sich damit.

Zu den häufiger genutzten Räumlichkeiten zählen die North Fort Barracks (während der Sanierung stehen einige der Gebäude immer fast vollständig leer), die Hinterzimmer der militäreigenen Lebensmittelläden nach Mitternacht und das Obergeschoss des Drunken Non-Com. Es wird zwar oft vermutet, dass auch im Big „O“ Prostitution angeboten wird, tatsächlich ist das aber nicht der Fall. Die Besitzer des Lokals beschränken sich auf Strip-Performances und private Lapdances, seit ein Colonel 2076 in einem der Hinterzimmer bei einem Techtelmechtel mit verschiedenen Personen, von denen keine seine Ehefrau war, erwischt wurde und das Lokal im Anschluss einige Schwierigkeiten bekam.

Der Menschenschmuggel nach Fort Lewis wird von Tony Lee abgewickelt, der in Puyallup eine Reihe von Bordellen betreibt, sodass es ihm nicht an Arbeitskräften mangelt. Er verzichtet auf die Fesseln-und-Ketten-Behandlung, die andere ihren „Angestellten“ zuteilwerden lassen, aber falls sie jemals an den Punkt kommen, an dem sie sich ... sagen wir mal ... sicher genug fühlen, um irgendetwas zu versuchen, was sich außerhalb der von Lee aufgestellten Regeln bewegt, dann werden sie nachdrücklich daran erinnert, dass es ihnen zwar besser geht als einigen ihrer Kolleginnen, dass sie deswegen aber nicht frei sind.

SHOPPING

Der Armeestützpunkt ist der wirtschaftliche Motor des Bezirks, aber er ist nicht alles, was Fort Lewis zu bieten hat. Es gibt innerhalb des Bezirks einige Möglichkeiten, an Waren zu kommen, die man nirgendwo sonst bekommt. Ein paar Beispiele:

Parkland Mall: Habt ihr je davon geträumt, in einem wundervoll sauberen Einkaufszentrum shoppen zu gehen, das von der Militärpolizei bestreift wird? Nein? Tja, in der Parkland Mall könnt ihr genau das trotzdem tun! Es gibt dort einen großen Lordstrung's und mehr Waffen, als man normalerweise in Einkaufszentren findet (die WeaponsWorld-Filiale ist besser darin, eingeschränkt verfügbare Waren zu beschaffen, als man erwarten würde). Dazu kommt eine ausgeprägte Abneigung gegen hübsche, schnörkelige Dinge. Es gibt nur wenige Hinterzimmer mit rauchgeschwängelter Luft, die man für Treffen nutzen könnte, aber viele Orte, an denen man sich ungestört unterhalten kann, während man gleichzeitig so all-

täglich und unschuldig aussieht, wie es einem möglich ist. Sprecht nicht zu laut und benutzt Codewörter.

SSTs Plus: Hierbei handelt es sich um einen riesigen Gebrauchtwagenhandel. Es gibt dort Fahrzeuge, die von der Army verkauft wurden, Fahrzeuge, die von und an Soldaten verkauft werden, und vieles mehr. Hier gibt es mehr Modifikationen im Militärstil als bei den meisten anderen Händlern, und die dort arbeitenden Mechaniker sind ziemlich gut im Einbauen weiterer Modifikationen, wenn man ihnen genug Kohle zusteckt.

- Aber bringt ihnen keine in irgendeiner Form heiße Ware vorbei. Wenn sie mit irgendwelchen illegalen Geschäften in Verbindung gebracht werden, dann wird die Army wahrscheinlich aufhören, ihre ausrangierten Fahrzeuge über sie zu verkaufen, und das würde empfindliche Geschäftseinbußen zur Folge haben.
- Traveler Jones

UNTERKÜNFTE

Big „O“: Das Big „O“ ist einer der beliebtesten Stripclubs der Gegend und verfügt über zahlreiche Hinterzimmer für Lapdances, was bedeutet, dass man sich hier ein ordentliches Maß an Privatsphäre kaufen kann. Aber vergesst nicht, ganz billig ist es nicht – eins dieser Zimmer für fünfzehn Minuten zu mieten kostet euch um die 100 Nuyen, eine Stunde etwa 250.

- Stellt euch nicht blöd an, indem ihr einfach dort reinmarschiert und wie normale Kunden Hinterzimmer anmietet. Sprecht mit dem Besitzer, Karl „Pain“ Nelson, lasst eure sozialen Kompetenzen spielen und bringt ihn dazu, euch ein Zimmer zu vermieten, ohne dort eine der Tänzerinnen hinzuschicken. So ist es deutlich billiger.
- Haze
- Pain hat sich noch nicht aus dem Geschäft zurückgezogen? Er muss jetzt mindestens 60 oder 65 sein.
- The Smiling Bandit
- Ja, aber er ist jemand, der vermutlich den Großteil seines Ruhestands damit verbringen würde, in Stripclubs rumzuhängen. So kann er genau das tun, ohne Eintritt bezahlen zu müssen.
- Haze

Die Bunker: Unmittelbar westlich der Basis und nördlich des militäreigenen Golfplatzes „Whispering Firs“ liegt ein Gelände, in dem der Baumbewuchs dünner und das Gras bräunlicher wird. Dort befinden sich Betonbunker, zwischen denen mehrere schnurgerade Straßen verlaufen. Früher wurden sie für Truppenübungen genutzt, besonders zur Ausbildung der Soldaten in Bezug auf die Reaktion auf Angriffe mit chemischen Waffen, aber diese Art der Ausbildung ist heute nicht mehr notwendig, sodass das Militär die Bunker schon seit Jahrzehnten nicht mehr nutzt. Die Kommandeure der Basis waren nie der Ansicht, dass das Abreißen der Bunker und die anderweitige Nutzung des Geländes zu den wichtigsten Dingen gehörten, die man mit begrenzten Ressourcen anfangen könnte, also stehen die Bunker nach wie vor. Sie sind mit militärischer Hardware versiegelt, aber die ist jetzt schon so lange vor Ort, dass es einem unternehmerisch denkenden Jemand gelingen könnte, die Schlösser zu öffnen, ohne sie dabei zu zerstören. Dieser „Jemand“ ist eine ehemalige Gelegenheitsdiebin namens Side-winder, die die Bunker zunächst nutzte, um dort heiße Ware zu verstecken, bis sie etwas abgekühlt war. Dann hatte sie die

clevere Idee, dass man dasselbe auch mit Menschen machen könnte. Sie schmuggelte ein paar einfache Möbel in die Bunker – hauptsächlich Feldbetten und Gartenstühle – und fing an, vernünftige Mietpreise für ziemlich gute Verstecke zu kassieren.

- Dank der Nähe zur Basis ist der Matrixzugang recht gut, selbst durch die dicken Betonwände. Es gibt allerdings nirgendwo Tageslichtfenster, wenn euch so was also wichtig ist, dann wisst ihr jetzt Bescheid.
- Hardpoint

The Drunken Non-Com: Die Mannschaftsdienstgrade unter den Zeitsoldaten verdienen weniger als 20.000 Nuyen im Jahr, und wenn sie ausgehen, dann haben sie meist nur wenig Geld für Alkohol und sonstige Unterhaltung übrig. Außerdem sind sie oft nicht in der Stimmung für irgendwelchen Unsinn oder hübsch dekorierte, aber dafür teurere Drinks. Das Drunken Non-Com (mit seinem brutal direkten Namen) ist für sie da. Es hat die Art von Linoleumboden, den man auch mit intensivem Schrubben niemals richtig sauber bekommt, und einen Tresen, über den man unmöglich ein Glas gleiten lassen könnte, weil die vielen Beulen, abgesplitterten Stellen und Dellen dafür sorgen würden, dass der gesamte Inhalt verschüttet wird, bevor das Glas einen halben Meter zurückgelegt hat. Es gibt ein paar Räume im Obergeschoss und ein paar Hinterzimmer, die zwar so gut wie keinen Komfort, aber immerhin ein bisschen Privatsphäre bieten. Ihr solltet allerdings euren eigenen White-Noise-Generator mitbringen, weil es vor Ort praktisch keine Sicherheitsmaßnahmen gibt.

- Oft findet man hier die Prostituierten der Yaks, allerdings nicht mehr im selben Maße wie in früheren Jahren. Die Soldaten, die hier mit Drogen dealen, hatten die Aufmerksamkeit und Ablenkung satt, die die Prostituierten mit sich brachten, und fingen daher an, den zuständigen Gesetzeshütern ein paar anonyme Hinweise zu geben, was wie erhofft dazu führte, dass die Prostituierten seltener wurden.
- Turbo Bunny

Parkland Gala Inn: Das Inn liegt in der Nähe des McChord Airfield und ist billig, weswegen es beliebt bei Familien ist, die die Soldaten besuchen. Es ist hier ziemlich leicht, unauffällig zu bleiben. Viele Extras darf man nicht erwarten, aber es ist sicher, und man erregt keine Aufmerksamkeit. Nur am 1. und 15. des Monats kann es in der Bar etwas rauer zugehen.



DAS GIBT'S NUR HIER

Der **Zoologische Garten Fort Lewis** ist besser als der Blackstone-Zoo in Snohomish (genau genommen war der Zoo von Fort Lewis eine der Einrichtungen, die die meisten Tiere an den Blackstone-Zoo verlieren hatten). Durch seine schiere Größe, die detaillierte AR-Beschilderung und den Nachbau der natürlichen Lebensräume der Tiere ist der Zoo eine der beliebtesten Familienattraktionen der Stadt.

- ❖ Ihr geht auf Critterjagd oder plant einen Run auf eine Anlage, in der Sicherheitscritter eingesetzt werden? Stattet zuerst dem Zoologischen Garten einen Besuch ab. Die Chancen stehen gut, dass dort auch die Critter zu sehen sind, mit denen ihr es zu tun bekommen werdet, Seite an Seite mit aktuellen Informationen, die euch vielleicht genau den Vorteil verschaffen, den ihr braucht.
- ❖ DangerSensei

Der **Stadtkampfsimulator** ist genau das, wonach es klingt, und er ist wirklich beeindruckend. Er verfügt über eine detail-

getreue Nachbildung der Innenstadt von Seattle, bis hin zu den Positionen der Sicherheitskameras. Wenn ihr einen Weg findet, Zugang zum Simulator zu bekommen, dann ist er eine großartige Möglichkeit für eine Trockenübung zu einem Run gegen ein Ziel in der Innenstadt. Da der Simulator zur Basis gehört, müsst ihr am Militärpersonal vorbei, wenn ihr ihn benutzen wollt, aber wenn es euch gelingt, euch irgendwie nach drinnen zu blaffen, dann erwarten euch wertvolle Informationen und Übungsstunden.

- ❖ Aber denkt daran, dort drin keine echte Munition zu benutzen – wenn ihr auch nur einen einzigen normalen Schuss abgebt, werdet ihr aus allen Richtungen von der Sicherheit attackiert. Im Simulator werden Sensorwesten und auf normale Waffen montierte Laser genutzt, um Treffer zu erfassen, also vergesst nicht, euch entsprechende Ausrüstung zu besorgen, wenn ihr bei euren Übungen nicht auffallen wollt.
- ❖ Cayman

DIE GEGENSEITE

Die Militärpolizei ist verdammt nervig. Wirklich. Sie haben Kontrollpunkte an den Zugangswegen zum Bezirk, sodass sich euch die tolle Chance bietet, ihre humorlose Art gleich von Beginn an zu erleben. Sie sind zwar nicht komplett unbestechlich, aber sie lassen sich schwerer schmieren als viele andere Gesetzeshüter, denen man begegnet. Und sie haben einen kurzen Geduldsfaden, was Smalltalk angeht, weswegen euer silberzüngiger Überredungskünstler bei ihnen vielleicht weniger Erfolg haben wird als erwartet. Sie gehen häufig auf Streife, reagieren schnell auf Zwischenfälle und sehen Soldaten meist eher als ihre Kampfgefährten und nicht als Ärgernis oder Parasiten (im Gegensatz zu der Sichtweise, die Knight Errant bisweilen auf die Einwohner der Stadt hat). Diese Wachsamkeit und Hingabe an ihre Aufgabe machen sie besonders nervig.

Als Runner ist der Arm der Militärpolizei, mit dem ihr es am ehesten zu tun bekommen werdet, die Criminal Investigation Division, die, wie der Name bereits vermuten lässt, bei Verbrechen ermittelt. Der Kommandant der CID von Fort Lewis

ist Colonel Wayne Frank, und für Runner hat er absolut keine Verwendung. Er hat die verschiedensten Polizisten zur Verfügung – Ordnungshüter, Zivilfahnder, SWAT-Teams – und würde es als Verrat an seinen eigenen Leuten empfinden, auf die Hilfe von Externen zurückzugreifen. Außerdem muss er sich auch mit normalen Runs herumschlagen, bei denen versucht wird, militärische Geheimnisse zu erbeuten, was seine Meinung von Runnern nicht zum Positiven verändert hat.

- ❖ Was man nicht vergessen sollte: Die MP ist zwar im Großteil des Bezirks die bevollmächtigte Polizeitruppe, aber die I-5 fällt immer noch in Knight Errants Zuständigkeit. Das führt zu jeder Menge Spannungen – Knight Errant sieht die Militärpolizisten als zu steif und straff organisiert an, während die MP Knight Errant für schlampig und undiszipliniert hält. In vielen Fällen riegelt die MP bei einer Verfolgungsjagd zuerst alle Zugangswege zur Interstate ab, weil sie nicht will, dass ihre Beute in Knight Errants Zuständigkeitsbereich entkommt.
- ❖ Hard Exit

HILFE GESUCHT

Britta Styk, die Leiterin der Paracritter-Abteilung des Zoologischen Gartens Fort Lewis, ist sich des Drucks, ihre Einrichtung an der Speerspitze der Forschung zu halten, wohlbewusst. Wenn ihr ihr einen Critter bringen könnt, der das Ansehen ihrer Organisation mehrt, dann wird sie euch dafür bezahlen.

Major Donald Dusenberg ist der Leiter der Abteilung für Spionageabwehr der Military Intelligence Brigade in Fort Lewis, und anders als der Kommandant der CID ist er dem Einsatz von Shadowrunnern nicht abgeneigt. Die Basis wird regelmäßig zum Ziel von Spionageaktionen aus den verschiedensten Richtungen, und Major Dusenberg ist der Meinung, dass er seine dienstliche Pflicht vernachlässigen würde, wenn er nicht alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen würde. Er hat fähige Leute zur Verfügung, aber nicht genügend von ihnen, weswegen er schon mehrfach Shadowrunner eingesetzt hat, um feindliche Spionageaktionen zu behindern.

- ❖ Als er noch neuer in seinem Job war, hat er versucht, an den Patriotismus der Runner zu appellieren, um sie dazu zu bringen, für ihn zu arbeiten. Er hat diese Taktik schnell aufgegeben.
- ❖ Sunshine

Tony Lee von den Triaden sitzt zwar nicht in Fort Lewis, ist aber sehr darauf bedacht, das Prostitutionsgewerbe dort reibungslos am Laufen zu erhalten. Das Big „O“ hält er für ein gutes mahnendes Beispiel dessen, was passiert, wenn etwas schiefliegt. Es ist bekannt, dass er Runner von der eher skrupellosen Sorte anwirbt, um Menschen nach Fort Lewis und wieder hinauszubringen und darüber hinaus die Ermittlungen gegen ihn zu behindern, wenn sich dort zu viele Beweise anzusammeln scheinen. Wenn ihr also bereit seid, euer Geld damit zu verdienen, einem Zuhälter und Menschenhändler dabei zu helfen, nicht ins Gefängnis zu wandern, dann ist er euer Mann.

REDMOND

REDMOND AUF EINEN BLICK

Fläche: 436 km²

Einwohnerzahl: 428.000 (geschätzt)

Menschen: 74 %

Orks: 12 %

Elfen: 6 %

Zwerge: 3 %

Trolle: 2 %

Sonstige: 3 %

Bevölkerungsdichte: 982 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 6.400 €

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 23 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 78 %

Highschool-Äquivalent: 18 %

College-Äquivalent: 3 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 1 %

GEPOSTET VON: BORDERLINE

Wenn ihr noch nie in Redmond gelebt habt, dann kennt ihr Redmond nicht. Lohnsklaven auf einem Tagesausflug oder reiche Adrenalinjunkies auf einer Safttour am Wochenende werden niemals begreifen, wie es hier ist. Genauso wenig wie Runner, die hier ein Safehouse haben, in dem sie eine Weile untertauchen können. Ja, sie alle sehen denselben Dreck. Sie alle riechen denselben Gestank. Aber der Unterschied ist: Sie können wieder gehen. Für diejenigen von uns, die hier geboren wurden und nichts anderes kennen, ist es nicht so einfach, zu entkommen.

Aber früher oder später verschlägt es jeden Shadowrunner nach Redmond, dorthin, wo alle Träume Seattles sterben. Hier kann nichts gedeihen. Unfruchtbarer Boden. Ertraglos. Toxisch. Deswegen der Begriff Barrens. Früher einmal erstrahlte Redmond in hellem Glanz. Es war der neue Tech-Bezirk von Seattle, angefüllt mit Innovatoren und ihrem Geld. Aber heute ist Redmond eine Art verdrehter Traumfänger, der die Albträume des gesamten Sprawls anzieht und konzentriert. Nach dem Tech-Crash von 2029 verlor Redmond alles. Achtzig Prozent der Industrieunternehmen brachen über Nacht zusammen, zusammen mit der Regierung des Bezirks. Alle, die es sich leisten konnten, verließen Redmond. Da es keine Behörden mehr gab, die etwas dagegen hätten unternehmen können, brachen unter den Zurückgebliebenen Unruhen, Plünderungen und alle möglichen anderen Gesetzlosigkeiten aus. Das ist die metamenschliche Natur, Chummers. Die verlassenen Unternehmen und Wohnungen übten eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf

Junkies, Mittellose und Kriminelle aus dem gesamten Sprawl aus, und während im Rest des Sprawls die Aufräumarbeiten begannen, sammelte sich in Redmond der gesellschaftliche Müll.

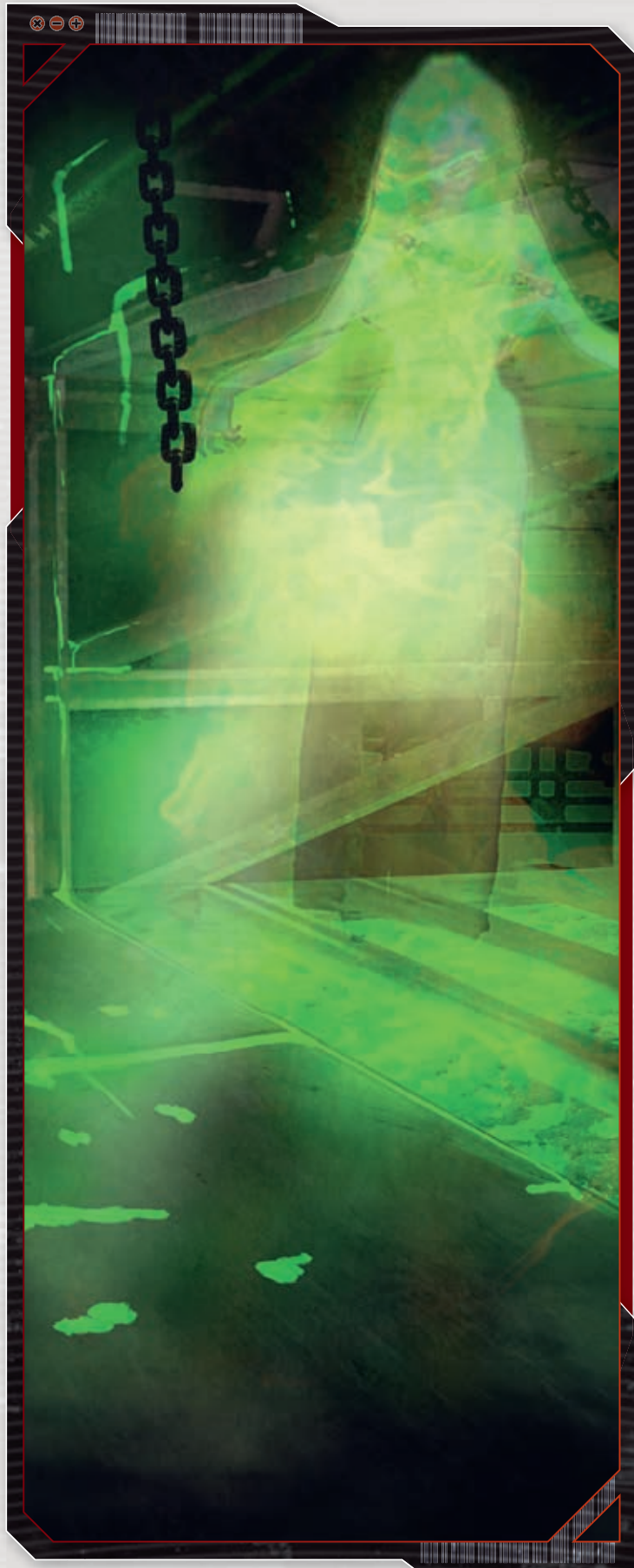
Sogar die „sicheren“ Teile von Redmond sind gesellschaftlich verkommener als die schlechtesten Gegenden im eigentlichen Stadtgebiet von Seattle. Redmond ist gespalten in Lehnsgüter, getrennt durch ein Ödland voller verfallender Technologie. Gangstämme, die sich aufführen wie Warlords, kontrollieren jeweils einen eigenen Teil dieser Hölle. Die ehemaligen Ballungszentren sind jetzt die gefragtesten Immobilien. Die verbliebenen Konzerngebäude und -aktivposten mit ihren dicken Mauern und schweren Geschützen erinnern an Festungen. In den meisten Fällen sind die einzigen Sicherheitskräfte im Bezirk Söldner und lokale Ganger. Grundlegende Infrastruktur wie Wasserversorgung, Müllabfuhr und Stromversorgung ist nicht funktionsfähig; jeder, der derartigen Luxus genießt, hat seine Wohnung auf eigene Faust notdürftig damit ausgestattet.

- ❖ Früher war ein Matrixzugang in Redmond praktisch ein Ding der Unmöglichkeit, aber die neue Matrix-Infrastruktur hat die Lage ein wenig verbessert. Die Abdeckung als „lückenhaft“ zu bezeichnen, ist jedoch noch immer ein Euphemismus.
- ❖ Stamm-0!
- ❖ Du sagst es. Der Astralraum in den Barrens ist ebenfalls ziemlich kaputt. Wenn man nicht dort aufgewachsen ist, dann fühlt sich das Zaubern an, als würde man in Marmelade schwimmen.
- ❖ Lyran

Erstaunlicherweise verfügt Redmond über eine Bezirksregierung. Die Bürgermeisterin von Redmond heißt Sonya Scholl. Normalerweise liegt sie im Clinch mit den ortsansässigen Kons, aber sie hat weise abgewogen, auf welche Schlachten sie sich einlassen will und auf welche nicht. Einige von ihnen hat sie sogar gewonnen (es hilft natürlich, dass Redmond den Kons zu egal ist, um einen solchen Kampf wirklich mit voller Hingabe zu kämpfen). Leider wird nichts davon hier wirklich etwas bewirken, ganz egal, wie viele Siege sie erringt.

- ❖ Klingt niederschmetternd, ist aber so. Wenn die Barrens irgendetwas bekommen – ein neues Unternehmen, das Profit macht, einen Runner, der richtig abkassiert –, dann denkt man als erstes daran, zu verschwinden. In Redmond wird Erfolg darüber definiert, den Bezirk zu verlassen.
- ❖ Haze
- ❖ Nichts, was Gold ist, ist von Dauer.
- ❖ Man-of-Many-Names





Hoffnung ist in Redmond ein seltenes Gut, und das ist gut so, weil Hoffnung einen umbringen kann. Einen von der Zukunft träumen lässt. Einen vom Überlebenskampf im Hier und Jetzt ablenkt. Und mehr gibt es in den Barrens nicht - Überleben.

FEIERLICHKEITEN

Nur die religiösesten Einwohner Redmonds feiern irgendeine an Feiertage erinnernden Feste, aber es gibt bestimmte Ereignisse, die so gut wie jeder auf dem Schirm hat.

Seit dem späten 2040ern ist **Halloween** in den Barrens ein ganz besonderer Abend. Dafür sorgen die Halloweeners. Es beginnt im Jackal's Lantern, wo sich die 'Weeners en masse versammeln, um sich zuzudröhnen. Von dort aus strahlt das Chaos ins restliche Redmond ab. Sie wechseln zwischen großangelegten Streichen und unvorstellbaren Gewalttaten und fallen über jeden her, der ihnen über den Weg läuft. Die meisten Leute bleiben zu Hause und hoffen, dass die umherstreifenden Gangergruppen an ihnen vorbeiziehen werden. Von anderen Gangs wird Halloween bisweilen genutzt, um sich einen Namen zu machen und ihren Turf zu verteidigen.

- ◆ Am schlimmsten war die Gewalt Anfang der 2050er, als die Gang der Crimson Crush an drei Halloween in Folge Welle um Welle kostümierter, mit Novacoke zugehörnter Fremder, die in ihr Revier eingedrungen waren, verdrosch.
- ◆ Butch

Da die Mitgliederzahl der Halloweeners schwankt, fluktuiert auch das Chaos an Halloween. In den letzten fünf Jahren jedoch hat es ganz neue Ausmaße angenommen. Sogar normale Leute verlassen immer häufiger ihre Häuser, um bei den Tumulten mitzumischen.

Das Anarchistische Schwarze Kreuz stattet den Barrens an jedem dritten Montag im Monat einen Besuch ab. Diese Tage tragen den Spitznamen **Schwarze Montage**. Das Kreuz bietet kostenlose medizinische Versorgung an und verteilt Lebensmittel an die Bedürftigen, also an jeden. Um es den Gangs ein wenig schwerer zu machen, im Vorfeld davon Wind zu bekommen, findet das Ganze immer an einem anderen Ort statt, das Kreuz bleibt aber trotzdem stets wachsam und rechnet mit externen Einmischungen.

- ◆ Früher stellte der Anarchistische Schwarze Stern die Sicherheitsleute, aber heutzutage werden lokale Gangs oder Shadowrunner dafür bezahlt, die Hilfslieferungen lange genug zu beschützen, dass die Kranken versorgt werden können.
- ◆ Sticks

Um den Leuten mitzuteilen, dass sie vor Ort sind, schießen sie über dem gewählten Ort Signalraketen mit schwarzem Rauch in die Luft.



DIE KRIMINELLE SZENE

Das organisierte Verbrechen ist in Redmond zwar vertreten, vor allem in Form der Finnigan-Familie und des Shigeda-Clans der Yakuza, aber die wahren Machthaber in Redmond sind die Gangs. Sie kontrollieren die wenigen verfügbaren Ressourcen und sind die alleinigen Richter auf ihrem Turf.

BRAIN EATERS

TURF: TOURISTVILLE
FARBEN: SCHWARZ AUF WEISS
AUFFÄLLIGE ROTE FEZE.

Wenn man in den Barrens irgendetwas in Richtung Matrixzugang sucht, dann ist man bei den Brain Eaters vermutlich an der besten Adresse. Die Brain Eaters sind Elektro-Schrottsammler, die ihre Basis in der Nähe von Touristville haben. Sie machen das jetzt schon seit Jahrzehnten und sind mittlerweile Meister darin, alten und kaputten Müll in funktionsfähige Technik zu verwandeln, die sie in Redmond zum Verkauf anbieten.

- Früher genossen sie relative Immunität gegenüber der geringen Polizeipräsenz in Redmond. Seit Knight Errant die Stadt übernommen hat, gibt es allerdings überhaupt keine Polizeipräsenz mehr, sodass die anderen Gangs an Boden gewinnen, während die Brain Eaters Teile ihres Turfs aufgeben müssen.
- Slamm-0!

CRIMSON CRUSH

TURF: CENTRAL REDMOND
FARBEN: ROT
BESTEHEN AUSSCHLIESSLICH AUS ORKS.

Die Crimson Crush sind eine der ältesten Gangs in Seattle. Die nur aus Orks bestehende Gang entstand nach der Nacht des Zorns im Jahr 2039 und verteidigt ihr Revier gegen sämtliche Bedrohungen – und besonders die Menschen –, ganz egal, ob es sich dabei um Gesetzeshüter oder rassistische Gruppierungen wie Humanis handelt. Sie sind eine der gewalttätigsten Gangs von Redmond, aber fähige Verteidiger ihres Turfs, der zu den größten in den Barrens gehört. Sie sorgen für die Bewohner der von ihnen kontrollierten Siedlungen, allerdings nicht aus reiner Nächstenliebe. Sie pressen den Leuten ziemlich hohe Schutzgelder ab und statuieren blutige Exempel an denen, die nicht zahlen. Das führt dazu, dass Central Redmond einer der stabilsten und gleichzeitig angespanntesten Teile der Barrens ist.

RED HOT NUKES

TURF: ÖSTLICH VON TOURISTVILLE
FARBEN: GRAU UND ROT
AUSSCHLIESSLICH AUS ZWERGEN
BESTEHENDE GO-GANG.

Die rein zwergische Go-Gang der Red Hot Nukes kontrolliert schon seit den 50ern die Route 202. Ihr Logo – ein Atompilz – zeugt von ihrer Leidenschaft für Explosionen – und ihrem feurigen Temperament. Sie betrügen, verbreiten Angst und Schrecken oder betätigen sich als Schmuggler – und zwar überall, wo ihre Bikes sie hintragen. Sie werden von einem Zwerg namens Grinder angeführt, der in den 50ern ein gefragter Shadowrunner war.

- Man sagt, dass Grinder noch irgendwelche Altlasten mit sich rumschleppt. Ich habe gehört, dass er niemals lange am selben Ort bleibt. Fast so, als wäre er auf der Flucht vor irgendwas.
- Rigger X

RUSTED STILETTOS

TURF: GLOW CITY
FARBEN: SCHWARZ UND ROSTROT
HAUPTSÄCHLICH TROLLE UND ORKS.

Die Rusted Stiletto sind die stärkste Kraft in Glow City. Die Strahlung in Glow City wirkt sich auf jeden der Einwohner anders aus, aber die stärksten Metamenschen unter ihnen haben praktisch keine andere Wahl, als sich den Stiletto anzuschließen.

- Die Strahlung hat bei allen von ihnen ihre Spuren hinterlassen, ob körperlich oder geistig. Irgendwie krank sehen sie alle aus, aber in den schlimmsten Fällen sind sie wirklich grausam entstellt. Oft sieht man Trolle mit gewaltigen Dermalablagerungen, die weit über das normale Maß hinausgehen. Die Orks der Stiletto haben meist trollähnliche Hörner oder dichtes, exotisch gefärbtes Haar am ganzen Körper. Das führt dazu, dass weder die Kons noch das organisierte Verbrechen oder andere Gangs etwas mit den Stiletto zu tun haben wollen und Glow City daher seinen verstrahlten Herrschern überlassen.
- Butch

Ihr Geld macht die Gang mit BTL-Handel, Schmuggel und Schutzgeld, aber da niemand sie bis nach Glow City verfolgen will, haben sich Raubzüge in andere Siedlungen für die Stiletto als ebenso einträglich erwiesen.

DEATH HEADS

TURF: FREEWAY 520
FARBEN: SCHWARZ UND CHROM
GEMISCHTRASSIGE GO-GANG.

Die relativ junge Gang der Death Heads hat in den 2070ern ein rasantes Wachstum hingelegt. Ursprünglich waren die Death Heads ein Shadowrunnerteam, das sich auf Schmuggel und Drogentransport spezialisiert hatte, mittlerweile betätigen sie sich aber auch in der Schutzgelderpressung entlang des Freeway 520.

- Ihre Anführerin ist eine Orkin namens Fusion. Einen Namen hat sich die Gang vor ein paar Jahren gemacht, als sie das Cram-Geschäft der Ancients in Downtown störte, aber als ihnen bewusst wurde, was für einen Fehler sie da gemacht hatten, haben sie sich schleunigst nach Redmond verkrümelt.
- Jimmy Kincaid

Ihre wertvollsten Besitztümer sind ihre Bikes, und jeder Ganger der Death Heads würde eher sterben, als sich von seinem Motorrad zu trennen, das für die meisten von ihnen wie eine Erweiterung ihres Körpers ist. Die Bikes strotzen nur so vor Chrom und sind umfassend modifiziert. Der Großteil der Modifikationen ist notwendiger Bestandteil der Initiationsprüfungen der Death Heads.

SPIDERS

TURF: BEANSPRUCHEN GANZ REDMOND,
HAUPTQUARTIER IN BRAIN HEAVEN
FARBEN: SCHWARZ UND DUNKELBRAUN
MIT ROTEN SPINNENNETZMUSTERN.
SPINNENNETZ-TÄTOWIERUNGEN.

Nach dem Niedergang der Universellen Bruderschaft wurden die Spiders in den 2060ern zu einer der größten Gangs in Redmond. Die Nachwehen der versuchten Übernahme durch die Bruderschaft hatten eine Schneise aus Verletzten und verbitterten Menschen hinterlassen. Widow, eine Spinnenschach-



manin, vereinte sie unter einem Banner und brachte ihnen bei, wie man Jagd auf Insektengeister macht. Als ihre Mitgliederzahl zu sinken begann, verlegten sich die Spiders auf Entführungen und Gehirnwäsche, um ihre Reihen wieder aufzustocken.

- ◆ Ich unterstütze ihre Methoden nicht, aber sie funktionieren. Nach dem, was ich gesehen habe, scheinen die Bugs in Redmond mittlerweile keine wirkliche Bedrohung mehr zu sein.
- ◆ Sticks

- ◆ Das stimmt. Aber jetzt, wo die anderen Gangs keine Probleme mehr mit Bugs haben, haben sie begonnen, stattdessen Jagd auf die Spiders zu machen. Für den Moment sind die Spiders in den Untergrund abgetaucht. Sie sind nicht mehr so viele wie früher, aber ihr könnt darauf wetten, dass Widow ihre Pläne nach wie vor erfolgreich vorantreibt.
- ◆ Borderline

SHOPPING

Direkt außerhalb von Glow City befindet sich ein unter dem Namen **Body Mall** bekanntes ehemaliges Krankenhaus, das die riskantesten und billigsten Cyber- und Biowaremodifikationen von Seattle beherbergt. Es wird auch medizinische Versorgung angeboten, aber am bekanntesten ist die Mall für ihre illegalen Cyberware-Operationen. Die Straßendocs in der Body Mall verlangen keine Einverständniserklärungen und stellen keine Fragen.

Im Norden Redmonds befindet sich der aus mehreren Quadratkilometern von Plastikkuppeln und -zelten bestehende **Plastikdschungel**. Bevor Redmond den Bach runterging, erbauten reiche Anwohner dort riesige Gewächshäuser, die seitdem zu autarken landwirtschaftlichen Gemeinschaften geworden sind. Überall wachsen einheimische und exotische Pflanzen – die meisten kultiviert, einige aber auch in vollem Wildwuchs. Überschüssige Ernteerträge tauschen die Farmer gegen Waffen,

Munition und andere Waren, was zusammen mit den Pflanzen dafür sorgt, dass der Plastikdschungel innerhalb der Barrens ein Ort ist, der sich auf wohltuende Weise abhebt.

Südöstlich von Touristville befindet sich in den Überresten dessen, was einmal die besten Apartments von Redmond war, das **Bargain Basement**. Die Apartments gibt es nicht mehr, stattdessen hat ein Basar der schwärzesten Schwarzmarkthändler Seattles ihren Platz eingenommen. Illegale Waren der Mafia und der Yakuza finden ihren Weg durch das Labyrinth aus zwielichtigen Händlern, und sogar korrupte Polizisten von Knight Errant kommen ins Zentrum von Redmond, um „verlegte“ Beweisstücke oder bei Razzien beschlagnahmte Schmuggelware zu verkaufen. Wenn ihr in Redmond irgendetwas Illegales oder Lasterhaftes kaufen wollt, dann ist das Bargain Basement eure erste und vermutlich auch beste Anlaufstelle.

UNTERKÜNFTE

Schlafen müssen wir alle, und in Redmond ist ein Bett, in dem man sich keine Sorgen machen muss, im Schlaf geekelt zu werden, sein Gewicht in Novacoke wert. Die im Folgenden beschriebenen Orte sind das sicherste, was ihr finden werdet, aber behaltet im Hinterkopf, dass ihr vermutlich trotzdem immer besser fahrt, wenn ihr einfach außerhalb der Barrens übernachtet.

Das Novelty Hill ist ein umgebautes Lagerhaus in East Central Redmond. Das **Novelty Hill Sleep & Eat** ist zwar nicht mal ansatzweise ein Zwei-Sterne-Hotel – genau genommen ist es nicht mal einen Stern wert, oder auch nur einen verschrumpelten Methkristall, wenn das ein Rating wäre, aber für Barrens-Verhältnisse ist es paradiesisch. Mit seinen vergleichsweise sicheren Schlafsärgen und seinem Restaurant im Cafeteria-Stil ist es die beste Übernachtungsmöglichkeit, wenn man auf der Suche nach etwas mehr oder weniger Normalem ist.

- ◆ Früher war das Novelty Hill ein hässlicher Haufen Müll, aber nachdem Kalanyr das Redmond Center Hotel zerstört hatte, hat das Novelty Hill in ein paar Upgrades investiert und erfreut sich seither einer kleinen Renaissance.
- ◆ Plan 9
- ◆ Was? Davon habe ich gar nichts gehört. Warum sollte ein Drache mitten in der Stadt ein Hotel zerstören?
- ◆ Borderline
- ◆ Das Redmond Center Hotel wurde von den Yakuza finanziert. Kalanyr hat mit der Finnigan-Familie angebandelt. Das war ein Gefallen. Und jetzt rate mal, wem das Novelty Hill gehört.
- ◆ Plan 9

Stokers Sargmotel ist überall die Standardunterkunft für Squatter. Zum Preis eines Soyburgers kann man hier die Nacht verbringen, und das – wenn man Glück hat – sogar ungestört. Erwartet hier keine bequemen Extras, Chummer: Ihr kriegt eine rechteckige Kabine, nicht viel größer als ihr selbst, darin etwas, das als Matratze durchgeht, und eine Kiste, in der ihr euren Dreck verstauen könnt. Der einzige wirkliche Vorteil ist, dass man nicht draußen auf der Straße schlafen muss. Aber hey, in Redmond ist das immerhin schon mal was.

Wenn ihr eine wirklich sichere Unterkunft braucht und das nötige Kleingeld mitbringt, dann ist **Finn's Safehouse #4** der richtige Ort für euch. Fragt allerdings besser nicht, was mit den ersten drei Safehouses passiert ist. Finn ist ein ehemaliger Runner, der seine Blockhütte an die vermietet, die sich noch nicht zur Ruhe gesetzt haben. Sie befindet sich am James Lake und sieht zwar aus wie eine heruntergekommene Hütte, verfügt aber über dicke, verstärkte Wände. Und es gibt sogar Matrixzugang.

- ◆ Das Finn's verfügt immer über einen großen Vorrat an Lebensmitteln, Wasser, Benzin und Waffen. Netter Bonus: Falls ihr verfolgt wurdet, gibt die Blockhütte einen malerischen Ort für ein letztes Gefecht ab. Mit Sicherheit wird das rustikale Ambiente beruhigend wirken, während ihr euch die Eingeweide zurück in den Bauch presst und verzweifelt versucht, lange genug am Leben zu bleiben, bis Hilfe eintrifft.
- ◆ Thorn



DAS GIBT'S NUR HIER

In Redmond gibt es so einigen Drek, der nirgendwo anders möglich wäre. Es gibt auch noch immer Teile der Barrens, die praktisch unerforschte Land sind. Aber hier sind einige der seltsamen Orte, an die es euch verschlagen könnte.

FUNHOUSE

In Redmond hat sich die Drachin Urubia niedergelassen. Ihre Interessen decken Seattle und auch Gebiete darüber hinaus ab, aber ihr Hort befindet sich in Central Redmond. Früher handelte es sich dabei um vier sechzehnstöckige Unterschicht-Wohntürme, aber Urubia hat sie und das umliegende Viertel in einen neutralen Spielplatz für die kriminellen Elemente Seattles verwandelt. Drei der Türme werden als Wohn- und Bürogebäude genutzt, wobei die obersten drei Stockwerke jeweils aus offenen, weiten Bereichen bestehen, die so verstärkt wurden, dass sie deutlich mehr Gewicht aushalten können.

- Ein paar kleine Vögelchen haben mir erzählt, dass jedes Penthouse über sein eigenes einzigartiges Ökosystem inklusive Flora und Fauna verfügt. Fast so, als würde die Drachin Gäste erwarten ...
- Icarus

Der vierte Turm ist das Funhouse. Auf den obersten vier Stockwerken befindet sich Urubias Hort, und die untersten zehn Stockwerke beherbergen Hunderte von Metamenschen, von denen die meisten Erwacht sind. In den zwei Stockwerken unterhalb von Urubias Hort findet man alle wilden, sündhaften oder kriminellen Aktivitäten, die man sich vorstellen kann. Gerüchte deuten auf Menschenhandel hin, aber es hat sich noch nie jemand dagegen gesträubt, Urubia zu dienen. Und seltsamer noch: Urubia scheint beinahe süchtig danach zu sein, sich mit ihrer Sammlung an Metamenschen zu umgeben.

- Es wimmelt dort immer von Gangern, und die hochrangigen Ganganführer sind oft in den oberen Stockwerken zu Gast.
- Mika
- Ich kann bestätigen, dass Nightmare, der Anführer der Halloweeners, dem Funhouse häufig Besuche abstattet.
- Borderline
- Woher weißt du das? Hast du es mit eigenen Augen gesehen?
- Sunshine
- Einmal ein Halloweeners, immer ein Halloweeners. Von der ersten Fluppe bis zum Totenbett.
- Borderline
- <seufz>
- Sunshine

Gewalt zwischen den Gangs ist seit Anfang der 70er auf Urubias Gebiet so gut wie nichtexistent, was hauptsächlich an den Vergeltungsmaßnahmen liegt, die die Drachin gegen alle durchführt, die den von ihr postulierten Waffenstillstand brechen.

- Das ist mir aufgefallen. Die Ganggewalt außerhalb des Funhouse geht ebenfalls zurück.
- Butch

Sogar für Redmonder Verhältnisse ist die Gegend rund um den Beaver Lake wirklich im Arsch. 2013 gab es im Atomkraftwerk Trojan-Satsop eine Kernschmelze, was dazu führte, dass die gesamte Gegend verstrahlt wurde. Mittlerweile trägt sie den Namen **Glow City** und ist das Zuhause viel zu vieler Menschen, die sich nirgendwo anders niederlassen können oder wollen. Unzählige der Bewohner von Glow City sind in irgendeiner Form mutiert, und zwar meist auf eine Weise, die ihre ohnehin kurze Lebenserwartung noch weiter beschneidet. Einige von ihnen haben jedoch gelernt, ihre Mutationen als Geschenk anzusehen, und nutzen sie, um ihre toxische Zuflucht zu verteidigen.

- Zu verstehen, warum Menschen in Glow City leben, hilft einem, die Barrens zu verstehen. Ja, die Chance ist hoch, dass Glow City einen umbringen wird – aber nicht sofort. Es ist genau wie mit WhompSnappers – wir wissen genau, dass sie nicht gut für unsere Gesundheit sind, aber die von ihnen angerichteten Schäden sind für uns nicht wirklich sichtbar. Wenn man dazu noch bedenkt, dass alles um Glow City herum aussieht, als würde es einen eher früher als später umbringen, dann kann man begreifen, warum Leute sich entscheiden, dort zu leben. Und wenn man begriffen hat, dass das Leben in einer schwer verstrahlten Zone logisch betrachtet die sicherste Wahl darstellen kann, dann weiß man ein bisschen mehr über die Barrens als vorher.
- Haze
- Man weiß mehr, aber wirkliches Verständnis ist das nicht. Man kann es niemals wirklich verstehen, wenn man nicht dort gelebt hat.
- Borderline

Nördlich des Beaver Lake solltet ihr euch vor den **Isotopes** in Acht nehmen. Dabei handelt es sich um eine Gruppe von toxischen Schamanen, die dem Drachen Kalanyr folgen. Der Drache hat ein Interesse an Redmond entwickelt und damit begonnen, billige Grundstücke zwischen Glow City und der Grenze zum Salish-Shidhe aufzukaufen. Im Gegenzug für ihre Dienste erhalten die Isotopes Geschenke von Kalanyr, darunter nicht zuletzt die Reinigung ihrer verstrahlten Körper.

Mana ist eine magische Gesellschaft, deren Hauptquartier sich in den Barrens befindet, und zu eurem Glück sind sie in der Wahl ihrer Mitglieder nicht besonders wählerisch. Die meisten Gangs verfügen nicht über die nötigen Ressourcen zur Ausbildung ihrer magisch begabten Mitglieder, also hat sich Mana eingeschaltet, um diese Lücke zu schließen. Gegründet wurde die Gruppierung von einem ehemaligen Halloweeners-Magier namens Argus, und die einzige Anforderung an die Mitglieder ist, dass sie sich nicht mit den Cops einlassen. Es gibt keinen Mitgliedsbeitrag und keine Regeln, dafür aber ein Hauptquartier in einem verlassenen Bürogebäude im Westen von Redmond.

Die **Jackal's Lantern** ist die inoffizielle Bar der Halloweeners. Sie stellen den Großteil des Sicherheitspersonals und der Stammgäste. Die Tische und Stühle sind wild zusammengewürfelt und in schlechtem Zustand, die einzigen Lichtquellen sind Stroboskopleuchten, Kürbislaternen aus Plastik und flackernde Neonröhren. Zwischen den Dachsparren spannen sich Stacheldraht, verstümmelte Puppen und altmodische Deko-Elemente; die Kellner tragen Kostüme im Horrorstil. Trotz des schlechten Service und ihres Rufes als eine der gefährlicheren Bars von Seattle scheint die Lantern stets einen gleichmäßigen Strom an Zechern anzuziehen, die einfach nicht genug bekommen können.



- Eine meiner Lieblingskneipen in Seattle. Dennoch: Ist noch jemandem aufgefallen, dass die umliegenden Nachbarschaften immer mehr zu einer Art ausladender Erweiterung der Bar werden?
- Cayman

- Yep. Die Partys beginnen in der Lantern und schwappen dann über auf die Straßen, wo sie tagelang weitergehen. Ein mächtiges Werkzeug zur Nachwuchsgewinnung für die Gang.
- Borderline

DIE GEGENSEITE

Früher, als Lone Star noch für die Sicherheit im Sprawl zuständig war, versuchte der Konzern zumindest, die Barrens im Zaum zu halten. Knight Errant macht nicht mal das. Seine Cops bestreifen hochmotiviert die Grenze zwischen Redmond und Bellevue, aber das war's dann auch. Für das Gesetz sind die Barrens schlicht Niemandsland. Mit einer Ausnahme.

HOLLYWOOD CORRECTIONAL FACILITY

Als mit Abstand größtes Gefängnis in Redmond beherbergt das Hollywood Correctional eine überbordende Masse an Verbrechern. So komisch das klingen mag: Es ist kein Witz, dass die Einwohner von Redmond oft nur deswegen ein Verbrechen begehen, um dort eingesperrt zu werden. In der HFC kann man immerhin sicher sein, dass man etwas zu essen und ein Dach über dem Kopf hat. Die Sicherheit ist ziemlich gut, und die HFC könnte eins der wenigen Gefängnisse sein, bei denen das Hineinkommen schwerer ist als das Ausbrechen.

HILFE GESUCHT

Wenn ihr in den Barrens nach Arbeit sucht, dann sind hier ein paar Kontakte, die ich euch nennen kann. Vergesst nicht, bürgen kann ich für diese Fragger nicht. Ich weiß nur, dass sie Leute suchen.

YUUMA SHIGEDA

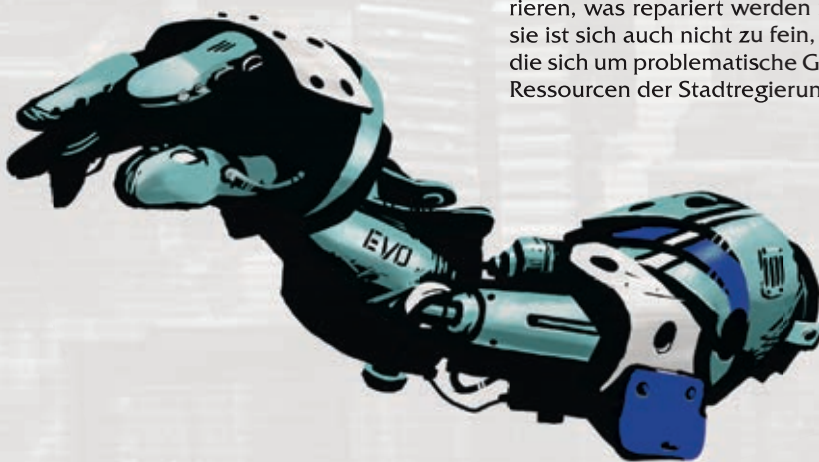
Yuuma ist der Enkel von Takeo Shigeda, dem ehemaligen Oyabun des Shigeda-gumi. Yuuma war einer der aufstrebenden Sterne bei der Seattler Yakuza, aber seine mehr als eklatante Sucht nach schnellen Autos, BTLs und Mädchen aus dem Ork-Untergrund hat seiner Familie einiges an Schande - und öffentlicher Aufmerksamkeit - beschert. Also hat sein Vater ihn in die Barrens verbannt, um ihm Respekt beizubringen. Trotzdem zahlt er gut, und er versucht, seine Ehre zurückzugewinnen, weswegen er motiviert ist, die Interessen der Yakuza in Redmond voranzutreiben.

CARN-EVIL

Carn-Evil ist ein klassischer Halloween-Rowdy. Er ist schon lange genug dabei, um seinen eigenen Trupp zu haben, der sich einen blutrünstigen und sittenlosen Ruf erworben hat. Er ist gekleidet wie ein Dämonenclown und koordiniert den Großteil der Geschäfte der 'Weeners rund um die Jackal's Lantern. Er hat immer Runs zu vergeben, von Wetwork bis hin zu großflächigem Vandalismus. Er hat allerdings etliche Schrauben locker, also bleibt wachsam.

SONYA SCHOLL

Sonya Scholl ist die Bürgermeisterin von Redmond. Sie kandidierte für die Sozialisten, einen Gegenkandidaten gab es nicht. Überraschenderweise ist sie selbst nach mehr als zehn Jahren im Amt noch am Leben, was bereits verrät, dass sie keine normale Politikerin ist. Scholl ist zäh wie Krill-Jerky, und sie macht sich ohne Scheu die Hände schmutzig, um zu reparieren, was repariert werden muss. Sie ist nicht korrupt, aber sie ist sich auch nicht zu fein, um Shadowrunner anzuheuern, die sich um problematische Gangs kümmern oder gestohlene Ressourcen der Stadtregierung wiederbeschaffen.



PUYALLUP

PUYALLUP AUF EINEN BLICK

Fläche: 1.008 km²**Einwohnerzahl:** 512.000 (geschätzt)

Menschen: 47 %

Orks: 22 %

Elfen: 21 %

Zwerge: 5 %

Trolle: 4 %

Sonstige: 1 %

Bevölkerungsdichte: 508 Einwohner pro km²**Pro-Kopf-Einkommen:** 6.500 ¥**Einwohner mit Konzernzugehörigkeit:** 18 %**Bildung:**

Weniger als 12 Jahre: 81 %

Highschool-Äquivalent: 16 %

College-Äquivalent: 3 %

Weitergehende Studienabschlüsse: <1 %

GEPOSTET VON: JIMMY KINCAID

- ◉ *Hola, Mitch!*
- ◉ *Hard Exit*
- ◉ *Dir ist schon klar, dass niemand sonst mich so nennt, oder? Ich fänd's gut, wenn das so bleibt, Süße.*
- ◉ *Jimmy Kincaid*

„Barrens“, sagen sie und werfen uns alle in einen Topf. Zum Beispiel mit Redmond, als wären wir Nachbarn und als lägen nicht sechzig Kilometer zwischen uns und denen. Hier in Puyallup haben wir uns daran gewöhnt, von Außenstehenden abgeschrieben zu werden. Sie glauben, dass es hier nichts gibt außer aschebedeckten Gossen, Mafia- und Yakuza-Schlägern, die sich gegenseitig zerfleischen, BTL-Höhlen und Hurenhäusern, die um magere Nuyen wetteifern, Elfen und Orks, die sich für Essensres-

FEIERLICHKEITEN

Zunächst mal wäre da der 7. Februar, der **Jahrestag der Nacht des Zorns**. Offiziell gibt es oben bei der Stadthalle eine Mahnwache, irgendein Anzugträger sagt ein paar Worte über das Gedenken, solcher Kram. Und in echt? Da sieht man jede Menge zu Ehren der Toten erhobene Gläser, haufenweise wütende Orks, die sich die Trauer und den Zorn ihrer Großeltern aufgeladen haben, und viele Elfen, die ihre Erinnerungen mit Alkohol oder Drogen verdrängen. Seid vorsichtig, vor allem als Nicht-Meta. Verhaltet euch respektvoll, haltet den Kopf

te an die Gurgel gehen, und Geschäfte in dunklen Gassen. Wir sind all das, aber das ist nicht alles, was wir sind.

Hier leben verdammt noch mal Leute, Chummer. War immer so und wird immer so sein. Vor hundert Jahren waren hier Farmen, weites Land, blauer Himmel, grüne Hügel. Dann kamen Rainier, Flüchtlinge, Asche und Arschlöcher, die Nacht des Zorns und die Überreste von Tir Tairngire. Danach packten wir noch ein paar Generationen von korrupten Politikern und parasitären Verbrecherfamilien drauf, die den Bezirk komplett aussaugten. Würzt das Gericht mit etwas Verzweiflung. Fügt eine Prise Hass hinzu und schmeckt nach Bedarf ab.

Klar, wir sind hier natürlich nicht Downtown, aber Metamenschen sind immer noch Metamenschen. Eine halbe Million Seelen - und das ist nur der offizielle Zensus - versuchen, irgendwie durchzukommen, wollen ihr Leben leben, ein Dach über dem Kopf haben, ihren Hunger stillen, Kinder kriegen.

Wenn die Kons uns auch nur den Hauch einer Chance geben würden, uns einfach nur fair behandeln würden, dann könnten sie hier gutes Geld verdienen. Wir haben Platz. Wir haben nichts außer Raum für Verbesserungen. Wir haben Menschen, denen nichts geblieben ist außer der Sehnsucht nach einer besseren Zukunft. Die Kons könnten hier irgendwas bauen, anstatt uns immer nur die Karotte vorzuhalten. Sie könnten investieren, und wir könnten arbeiten, kaufen, verkaufen. Jeder würde davon profitieren.

Aber dafür ist Puyallup nicht da. Nicht, wenn ihr unsere Nachbarn fragt. Nein. Sie kommen her, um sich vor dem Gesetz zu verstecken, um Drogen oder Chips zu kaufen, um Lustknaben oder Cred-Fotzen zu mieten, um ein paar Spitzohren zu verprügeln. Sie kommen her mit ihren aufgemotzten Rennmaschinen, um gegeneinander anzutreten, oder mit ihren frisierten Karren für die Schmuggelroute über die Route 7. Sie kommen für das Slum-Feeling, für den Kick des echten Straßenlebens, wenn Bellevue und Downtown ihnen zu sicher sind.

Jemand hat mal gesagt: Man bezahlt eine Nutte nicht für Sex, sondern dafür, einen danach in Ruhe zu lassen. Für unsere Nachbarn ist Puyallup genau diese Hure. Sie kommen her, damit sie danach wieder gehen können, ein Stück selbstzufriedener als zuvor.

unten und denkt nicht mal dran, auch nur einen einzigen verdammt Witz zu reißen.

Leichterziger geht es Mitte April zu - dann findet diese **Petrowski-Farms-Würdigungs**-Geschichte statt, die sich mittlerweile zu einer richtigen Party entwickelt hat. Die Farmen sind ein echtes lokales Unternehmen, das von einer echten lokalen Familie geführt wird, aber über die Jahre hinweg haben sie Höhen und Tiefen durchgemacht und hatten manchmal mit Anfeindungen und manchmal mit Raubüberfällen zu kämpfen. Jedes



Jahr richten sie ein Frühlingsfest aus, bei dem frisches Gemüse verschenkt wird und das eine Art Ergänzung für ihr das ganze Jahr über andauerndes Engagement in den Suppenküchen ist, so was eben. Andere Unternehmen haben sich angeschlossen, sodass das Ganze mittlerweile ein regelmäßig stattfindendes Festival ist, eine ausgelassene Party, die viel Gutes für Puyallup tut. Vergesst allerdings nicht eure Atemmaske, wenn ihr einen Besuch plant - das Ganze ist ein Outdoor-Event.

Im Gegensatz dazu ist der **17. August** jedes Jahr ein besonders düsterer Tag. Die Arschlöcher von Hell's Kitchen Tours labern gern von der gespenstischen Schönheit der Lavafelder oder der mysteriösen Aura, die der Schleier aus Asche uns verleiht, aber die können sich ins Knie ficken. Damals im

Jahr 2017 hat Mount Rainier dem Bezirk brutal in die Fresse geschlagen. Seitdem hat er nicht lockergelassen, und die anhängliche Asche sowie die Gefahr neuer Ausbrüche halten den Großteil der Megakons davon ab, in Puyallup zu investieren. Die Leute in Puyallup haben begonnen, den Bezirk einmal im Jahr mit schwarzen oder grauen Bändern zu dekorieren, um an den Ausbruch zu erinnern - und an den bis heute anhaltenden wirtschaftlichen Verfall, der ihm folgte. Wir befestigen die Bänder an leerstehenden Lagerhäusern, nie fertig gebauten Fabriken, leerstehenden Bürogebäuden und überall sonst, wo sie sich anbringen lassen. Je mehr Bänder ihr an einem Gebäude seht, desto länger lässt das Unternehmen, dem es gehört, uns schon hängen.

DIE KRIMINELLE SZENE

Das Wichtigste, was ihr über die kriminelle Unterwelt von Puyallup wissen müsst, ist, dass sie lebt, sich in ständigem Wandel befindet, und dass jeder, der behauptet, sich mit sämtlichen Gangs auszukennen, euch verarschen will.

Glück, Gewalt und die Führungsqualitäten charismatischer, opportunistischer Psychopathen bestimmen über Aufstieg und Fall kleinerer Gruppierungen. Sie kommen und gehen ohne Unterlass, und manchmal im wahrsten Sinne des Wortes innerhalb von Tagen. Sie sind kleine Fische, aber Piranhas werden schließlich auch nicht wegen ihrer Größe gefürchtet, oder? Selbst kleine Gangs können gefährlich sein. Wenn ihr einem halben Dutzend Arschlöchern begegnet, die alle gleich angezogen sind und bei denen ein bisschen Chrom durchblitzt, dann analysiert die Situation und nicht irgendeine Datei, in der steht, dass ihr euch um diese Gang keine Gedanken machen müsst.

Es gibt ein paar Gangs, die langsam schon einige Jahre auf dem Buckel haben und daher eine gesonderte Erwähnung verdienen. Die **Chulos** gibt es schon ewig, was zum Teil daran liegt, dass sie Mitglieder aller Metatypen aufnehmen. Ihnen ist das Latino- und nicht das Menschsein wichtig. In dieser Hinsicht sind sie Vertreter der alten Schule. Die **Reality Hackers** hingegen sind ein Paradebeispiel für die neue Schule. Sie sind hauptsächlich eine Matrixgang und integrieren Technik in alles, was sie tun - und auch in sich selbst. Ihre Gangfarbe ist eigentlich Goldgelb, aber diese Penner stehen total auf Cyberware, sodass bei ihnen immer tonnenweise Chrom aufblitzt - teils implantiert, teils getragen.

- ◉ Die Hackers liegen immer noch im Clinch mit den Yakuza. Falls ihr gegen bestimmte Japanokons vorgeht und dabei noch Matrix-Unterstützung braucht, dann sind sie keine schlechte Wahl.
- ◉ Pistons

Man kann nicht über das Verbrechen in Puyallup reden, ohne die Elfen zu erwähnen. Wir haben zwei große Gruppierungen, vor denen man sich in Acht nehmen sollte - ganz zu schweigen von den ganzen Posergangs, die wie Unkraut aus dem Boden schießen -, aber von diesen beiden bedürfen die **Laésa** an dieser Stelle einer weniger genauen Betrachtung. Sie kommen und gehen, sie sind Schmuggler, und sie werfen Unmengen von dieser gedächtnislöschenden Elfendroge ein, von der ihr mittlerweile hoffentlich gehört habt. Schon *sie selbst* wissen die Hälfte der Zeit nicht, wo sich ihr Hauptquartier innerhalb des Stadtbezirks befindet, also gibt es keinen Grund, warum ihr euch dafür zu interessieren bräuchtet.

Sie machen mehr Schwierigkeiten, als sie Nutzen stiften, und die Profite aus dem Schmuggelgeschäft sind ihnen deutlich wichtiger als die Kontrolle über einen Turf. Sie sind ein illegales Unternehmen, und zwar mit Leib und Seele. Was sie

nicht sind, ist eine traditionelle Gang mit sichtbaren Farben, auffälligen Tags und dieser ureigenen elfischen Art von zerbrechlichem Stolz, der konstantes Egostreichen und externe Bestätigung erfordert.

- ◉ Ich schwöre, manchmal vergisst Jimmy, dass er selbst ein Elf ist.
- ◉ Turbo Bunny

Womit wir bei den **Ancients** wären. Ihre Mitgliederzahl schwankt. Die meisten Strafverfolgungsbehörden sagen, dass ungefähr dreihundert Biker mit grünen Iros durch Seattle brettern. Ein paar Paranoide mit Wahnvorstellungen fantasieren von Tausenden von Ancients und ihren Unterstützern, die über den ganzen Megaplex verteilt sind, was sich dann anhört, als würden sie die ganze Stadt kontrollieren.

Die Wahrheit sieht so aus: Sie haben ihren Hauptsitz hier in Puyallup - natürlich unten im Süden in Tarislar -, unterhalten aber kleine Unter-Chapters, die überall in der Stadt aktiv sind. Sie setzen mit Vorliebe kleine Gruppen ein, die unabhängig agieren, weit hinter feindlichen Linien. Und damit haben sie Erfolg, sonst wäre Seattle nicht von oben bis unten mit diesen „Ancients Forever“-Tags gepflastert.

- ◉ Sie haben starke Ähnlichkeit mit vielen militärischen und paramilitärischen Einheiten. Es geht schon seit Jahrzehnten das Gerücht um, dass die Ancients der bewaffnete Arm der Tir-Prinzen und ihresgleichen in Seattle sind, und viele Ancients könnten sich ihre Sporen und einiges an Kampferfahrung in den Friedenstruppen des Tir verdient haben.
- ◉ Thorn
- ◉ „Gerüchte“, sagt er, und „könnten“. Ja, klar. Wer's glaubt, wird selig.
- ◉ Bull

Der Obermufti bei den Ancients von Seattle ist Belial, ein protziger Halbstarker, der seit ein paar Jahren am Ruder ist, nachdem sein Vater, Green Lucifer, befördert wurde. Lucys alte Stellvertreterin, Sting, ist auch immer noch dabei. Sie fungiert als Belials Beraterin, Anführerin der alten Garde und Problemlöserin, wo immer es nötig ist. Seine anderen führenden Offiziere sind Rook, Kampfmagier und absolut überzeugt davon, dass die Elfen die Herrenrasse sind, und Bushido Blitz, eine Messerklaue, schneller als sein Schatten und mit einem Katana als Lieblingswaffe.

- ◉ Rook ist Gerüchten zufolge die wichtigste Connection der Gang in den Tir. Vielleicht hat er familiäre Beziehungen dorthin, oder er ist ein umfassende Unterstützung genießender *milesaratisch* eines hochrangigen Beamten.
- ◉ Thorn



- Meine Linguasoft sagt, dass das eine Art Spion und leibeigener Krieger ist. Nerd.
- /dev/grrl
- Nichts da mit Gerüchten. Das ist eine Tatsache. Rook hat ein paar Mal zu oft mit dem Namen von Prinz Evan Parris angegeben, als dass es nicht stimmen könnte, und die Ähnlichkeit ist unverkennbar.
- Snopes

Klettern wir auf der kriminellen Karriereleiter eine Stufe nach oben und sprechen über die **Mafia**. Die Finnigan-Familie herrscht über die Mafia in Seattle als Ganzes. Ihr Ableger in Puyallup, die Gianellis, klammern sich – allen Widrigkeiten zum Trotz – schon seit Jahren hartnäckig an ihr Revier, und es sieht nicht danach aus, als würden sie es kampfflos hergeben.

Don Joseph Gianelli ist für den Bezirk zuständig, hat aber auch mit Tacoma und Auburn alle Hände voll zu tun. Den Großteil des Alltagsgeschäfts in Puyallup überlässt er seinem Neffen, Capo Enzo Gianelli. Enzos Einfluss innerhalb des Bezirks ist ziemlich unberechenbaren Schwankungen unterworfen, ebenso wie das Maß seiner individuellen Aktivitäten. Enzos neuester Bodyguard ist ein Magier vom Order of Merlyn, Uranus. Der Junge ist ziemlich gut.

- Was Jimmy hier diplomatisch zu sagen versucht, ist, dass Enzo ein Novacoke-Junkie ist, mit all dem zerstreuten Wahnsinn, der damit einhergeht. Das hier ist ein sicheres Dokument, Jimmy. Er wird es nie lesen. Nur raus damit.
- Turbo Bunny
- Oh, ist das so? Na ja, in dem Fall: Der Penner ist ein Cokejunkie, ein brutaler Tyrann, und dazu ein Idiot, wenn er wütend ist. Wenn er high ist, wird er bösartig, und nach dem Turn ist er ein verbitterter Sack Scheiße. Behaltet nur im Hinterkopf, dass ihn all das gefährlicher macht, nicht ungefährlicher.
- Jimmy Kincaid

Als Faustregel gilt, dass die Finnigans und ihre Verbündeten keine Dummköpfe sind. Vielleicht verlieren sie diesen Kampf, aber das macht sie nicht zu Versagern, wisst ihr? Sie haben jede Menge Magie, Matrix und Muskeln, und auch Enzos Onkel Don Joseph ist alles andere als ein Witz. Sie können zahlreiche Ressourcen aus den Nachbarbezirken mobilisieren, und diese Manpower hat ihren Turfkrieg mit den Yakuza in eine Pattsituation verwandelt.

- Falls ihr euch fragt, auf was für eine Art von Hackern die Gianellis zurückgreifen können: Es ist bekannt, dass Highball als Freelancer für sie arbeitet, aber sie haben auch große Namen wie Wendy Wyld und Two-Bit in der Hinterhand.
- Netcat

Wo wir gerade dabei sind: Ihr Rivale unter den Yakuza ist der Kenran-kai. Überwiegend herrscht ein fragiler Frieden, aber trotzdem führen die Syndikate ständig kleinere Schläge gegeneinander. Der Kenran-kai wird von Kosuke Tomizawa geführt – für euch gefälligst Oyabun –, der sich über Jahre hinweg alles an Turf unter den Nagel gerissen hat, was er den Gianellis abtrotzen konnte. Auf seine Art ist er ein feiner und ehrlicher Kerl. Für einen mörderischen Gangster hat er echt Klasse.

Vielleicht haben sie weniger Vorurteile, vielleicht haben sie eine realistischere Sicht auf die demografische Zusammensetzung des Bezirks – aber in jedem Fall hat der Kenran-kai seine Reihen im Gegensatz zu manchen anderen Yaks auch für Metamenschen geöffnet. Es gibt hier unten nicht genug Rundohren, aus denen sie Nachwuchs rekrutieren können, also schnappen sie sich jeden, den sie kriegen können.



Auch der Leibwächter des Oyabun stellt ihm einiges an Kampf magie zur Verfügung. Nishikawa Kenzo ist kein Mann, über den man Witze macht, und er liebt es, ein wahres Feuerwerk zu entfesseln. Ich weiß, dass die meisten Leute schon auf bestimmte Tattoos bei Yakuza achten, aber dieser Kerl hat Gewitter auf der Brust, Drachen auf den Armen und eine Leidenschaft für Angriffszauber mit Elementareffekt. Also aufgepasst. Sie haben auch Matrix-Aktivposten, aber die sind nicht wirklich mein Spezialgebiet.

- Top Hat, Ryoko Rabbit und Kenshinzen sind die größten Bedrohungen aus dieser Richtung. Ken ist besonders clever und schnell.
- Netcat



Oh, und wenn ihr ein paar blauhaarige Punks auf Rennbikes oder in getunten Coupés umherbrausen seht, dann habt ihr es mit der Go-Gang der **Blue Dragons** zu tun.

Sie sind die niederrangigsten Muskeln, die Tomizawa offiziell noch als Teil seiner Organisation ansieht. Im Kampf Mann gegen Mann sind sie keine sonderliche Bedrohung,

aber sie sind immer im Rudel unterwegs und stehen auf Overkill.

- Falls ihr für den Kenran-kai arbeiten wollt, dann sind Straßenrennen nicht die schlechteste Möglichkeit, um ein Bewerbungsgespräch zu kriegen.
- Turbo Bunny

SHOPPING

Keine Betrachtung des Schwarzmarkts in Puyallup wäre vollständig ohne die **Crime Mall**. Im Jahr 2029 ging dieses ehemals noble Einkaufszentrum den Bach runter, und seither wird es von der Gemeinschaft und nicht den Kons genutzt, um zu verkaufen, was immer die Leute kaufen wollen.

„Das Management“ ist ein Rat aus Schwarzmarkthändlern, die die Mall leiten. Es gibt fünf Ratssitze und das volle Maß an Intrigen, das man erwarten würde. Sie kassieren eine feste Abgabe von allen, die in der Crime Mall ihre Waren anbieten wollen, und nutzen das gewonnene Geld für das Wohl der Mall als Ganzes (abzüglich der erwartbaren Korruptionspauschale). Knight Errant scharrt mit den Hufen? Das Management regelt die Sache mit ein wenig Bestechungsgeld. Die Stromversorgung muss repariert werden? Das Management kümmert sich um die Kabel. Kein Wasser mehr da? Management.

- Eins der Probleme des Managements besteht in der immer weiter ausufernden Tauschhandel-Wirtschaft. Es ist deutlich einfacher, fünf Prozent von Nuyen- oder Skrip-Transaktionen zu kassieren als fünf Prozent von frisch gekochtem Hundefleisch am Spieß.
- Sounder

Die **Black Junk Yards** sind für Schrauber und Drohnenbastler eine weitere feste Institution in Puyallup. Das Sortiment besteht aus einem ganzen Labyrinth voller schrottreifer Fahrzeuge und Bauteile, und die Preise sind absolut fair. Wenn ihr ein Auto verschwinden lassen wollt, auf der Suche nach ein paar Teilen zum Reparieren eures fahrbaren Untersatzes seid oder neutralen Boden für einen Job braucht, dann sind die Black Junk Yards eine gute Option.

- Da Puyallup nun einmal Puyallup ist, sind Schrottsammler und wilde Tiere ein echtes Problem. Hohe Zäune und Monodraht reichen da nicht mehr – mittlerweile gibt es einen Drohnenschwarm, der stets Wache hält. Die neuen Schrottplatzhunde sind improvisierte Kampf-drohnen – eine Knarre, eine Kamera und eine Fortbewegungsmöglichkeit, mehr nicht.
- Turbo Bunny

Für diejenigen von euch, die eher etwas Körperlicheres erleben wollen, gibt es kaum eine bessere Adresse als das **Sticks and Stones**, eine Straßenkampfschule, die in der Nähe des Haupteingangs zum Ork-Untergrund in Puyallup entstanden ist. Seit der Ork-Untergrund ein anerkannter Stadtbezirk ist, mussten sie ein bisschen aufräumen, aber unter der funkelnden, glamourösen AR verbirgt sich noch immer ein großer Haufen Brutalität, der sich irgendwo auf halber Strecke zwischen Boxclub und Betonplatte bewegt. MMA-Kämpfer, Boxer, Messerkämpfer, Mochtegers – das Sticks and Stones weist niemanden ab, der seine hundert Nuyen Monatsbeitrag bezahlt, nicht heult, wenn er geschlagen wird, und nicht versucht, innerhalb des Clubs irgendwen umzubringen. Wenn ihr auf der Suche nach ein paar praktischen Übungsstunden seid und mit dem Geschmack von Blut umgehen könnt, dann könntet ihr es weitaus schlimmer treffen.

- Eine weitere Regel für die Mitgliedschaft ist, dass das Sticks and Stones neutraler Boden ist, was Gangs angeht. Die Gangfarben bleiben draußen.
- Sticks

UNTERKÜNFTE

Mein Rat zu Safehouses in Puyallup? Tut's nicht. Die halbe Schattengemeinde von Seattle glaubt, dass sie einfach ein paar Mieten im Voraus für eine kleine Bude an der 128. bezahlen, sich einen Notfallrucksack deponieren und das Ganze dann monatelang ignorieren kann, nur um schließlich in ihrem kleinen Unterschlupf aufzuschlagen, wenn es in Downtown zu heiß wird. Bullshit. Man parkt in Puyallup keine auf gute Transportfähigkeit ausgelegte Reisetasche voller extrem illegalem und teurem Kram, demonstriert seinen Reichtum, in dem man seine Miete für ein halbes Jahr auf einmal bezahlt, und regt sich dann über den Bezirk auf, wenn das ganze Zeug eine halbe Stunde, nachdem man aus Puyallup hinausstolzert ist, schon nicht mehr da ist. Die Leute in Loveland sind verzweifelt, nicht verblödet.

Wenn ihr wollt, dass eure Sachen in Puyallup sicher sind, dann seid einfach hier in Puyallup. Lernt die Nachbarschaft kennen. Findet Freunde. Seid Stammgast im Nudelrestaurant an der Ecke, sorgt dafür, dass der Barkeeper der lokalen Kneipe euren Lieblingsdrink kennt, kommt an den Punkt, an dem die örtlichen Straßenpunks euch zunicken und nicht auspfeifen, wenn ihr vorbeigeht. Wir sind keine Idioten. Wir erkennen einen Shadowrunner, wenn wir einen sehen, und sobald das die Runde gemacht hat, werden die meisten Leute euer Zeug

in Ruhe lassen, selbst, wenn ihr mal eine Weile nicht da seid.

Aber fuchtel bitte nicht mit eurer Knarre rum, um uns einzuschüchtern, okay? Vertraut mir, Kumpels, ihr seid nicht die einzigen in Puyallup, die eine Waffe haben.

Okay, wenn ihr aber einfach nur eine Nacht – oder eine Stunde – am Stück untertauchen wollt, dann ist das **Loveland Bump and Sleep** keine schlechte Adresse. Ich urteile nicht über Prostituierte (beider Geschlechter), und die Preise sind ziemlich fair, wenn man wegen des Dachs über dem Kopf und nicht der Gesellschaft im Bett kommt. Das Hotel ist eine bekannte Gianelli-Absteige, deswegen fängt dort niemand Ärger an.

- Er hat den Bunraku-Salon *Sleeping Dragon* zwar nicht erwähnt, aber das ist eine weitere Option, wenn so was euer Ding ist. Ehrlich gesagt gibt es in Puyallup ziemlich viele derartige Etablissements, aus denen ihr wählen könnt.
- Traveler Jones

Für kürzere – und angenehmere – Besuche in unserem Städtchen empfehle ich einen Besuch im **Spirit Focus** unten in der Nähe von Fort Lewis. Wenn ihr Jazz mögt, dann werdet ihr es lieben. Die von Brevik geführte Bar hat Klasse, ihre Jungs



wissen, wie man gute Drinks mixt, und ihr werdet nirgendwo in Seattle bessere Musik finden.

Aber hütet euch davor, im Spirit Focus Ärger anzufangen. Der Oyabun des Kenran-kai höchstpersönlich kehrt gerne hier ein, und die Bar hat eine langfristige Vereinbarung mit den Yakuza, die das Lokal im Auge behalten. Und selbst wenn die Yaks nicht wären, wären da immer noch die Barkeeper, die zum Problem werden könnten. Big Frankie ist ein Zwerg, Little Frankie ein Fomori, und die beiden sind schon befreundet, seit sie vor

schätzungsweise Dutzenden von Staffeln zusammen in den Wüstenkriegen gekämpft haben. An Muskeln mangelt es dem Spirit Focus nicht.

- ◆ Außerdem hängt Jimmy dort genauso häufig ab wie in seinem Büro.
- ◆ Hard Exit
- ◆ Verdammt richtig.
- ◆ Jimmy Kincaid

DAS GIBT'S NUR HIER

Tarislar ist eine Stadt in der Stadt und unterscheidet sich von Puyallup ebenso sehr wie Puyallup vom Rest von Seattle. Vor Jahren stellte die Nacht des Zorns unmissverständlich klar, dass Elfen in Seattle nicht erwünscht waren. Später versetzte die Sezession von Tír Tairngire die NAN-Staaten in Alarmbereitschaft und veranlasste sie dazu, den Elfenflüchtlingen ebenfalls zu verstehen zu geben, dass sie sich verziehen sollten. Dann war der Tír selbst entweder zu hochnäsiger, Leute reinzulassen, oder zu beschäftigt damit, Jagd auf Terroristen zu machen und bankrottzugehen, als dass irgendjemand freiwillig einreisen wollte. Die Elfen saßen also in Tarislar fest.

Wie der Großteil des restlichen Bezirks sind auch sie überwiegend SINlose, Volkszählungen gestalten sich also schwierig. Anders als der Rest des Bezirks sind sie effektiv alterslos, sodass die Population stetig wächst. Drogen, Chips, Hunger und Gewalt sind nicht unbedingt gut für die Gesundheit, klar, aber natürliche Todesursachen sind kein Problem. Es gibt in Tarislar arme elfische Squatter, die schon seit 2039 dort leben. Also exakt dieselben Leute. Von wütenden Mobs gejagt, vom Feuer gezeichnet, mit geliebten Personen, die in den Straßen zerfetzt wurden, bespuckt von den NAN, ohne Schutz durch das Gesetz, von der Metroplex-Regierung nicht offiziell anerkannt, und das all die Jahre lang. Also ja, sie sind verdammt noch mal ziemlich angepisst.

Die Ancients haben ihr Hauptquartier nicht zufällig in Tarislar. Sie kommen mit ihren Aktionen nur deswegen durch, weil jede Menge wütender Spitzohren bereit sind, sich bei ihnen zu verpflichten oder sie zumindest zu unterstützen, Jahrzehnt für Jahrzehnt.

DIE GEGENSEITE

In Puyallup ist es leicht, die Cops abzuhängen. Man richtet sein Auto nach Süden aus und biegt dann und wann rechts ab. Sobald man Loveland erreicht hat, fährt man einfach eine Weile im Kreis. Meistens stellen die Bullen irgendwann fest, wo sie sind, und fahren nach Hause. Wenn nicht, dann fühlt sich jemand von den Sirenen genervt und packt einen Az-

Aber Tarislar besteht nicht nur aus Bitterkeit und Gewalt. Die Gemeinschaft ist eng zusammengerückt - und zwar nicht nur die auffälligen Psychos wie die Ancients und die Laesa - und hat die Leute all die Jahre lang am Leben erhalten. Der Gemeinderat von Tarislar hat beispielsweise Knight Errant angeheuert, aber er tut noch viel mehr. Sanitärversorgung, Wasser, Strom, Lebensmittel, all das kommt von den Menschen aus der Nachbarschaft. Gute Leute, die sich selbst eine Überlebenschance schaffen.

Das beste Beispiel dafür ist das **Deireadh An Tuartheil**, ein leerstehendes Krankenhaus, in dem die erste Flüchtlingswelle damals unterkam. Seit dieser Zeit ist es eine zentrale Einrichtung in der Gemeinschaft. Sie haben es aufgeräumt, Strom von Stromleitungen abgezapft und sich auf die Gemeinschaft verlassen - in Bezug auf freiwillige Helfer, Versorgungsgüter und Geld. Wenn irgendjemand in Puyallup niedergestochen oder angeschossen wird, dann fährt man so schnell wie möglich nach Norden oder Westen, bis man das nächste ordentliche Krankenhaus erreicht. Wenn dieser Jemand aber ein Elf ist, dann bringt man ihn schnellstmöglich ins *Deireadh* und macht sich bereit für Tauschgeschäfte.

- ◆ Viele junge Elfen, die Erwachen und die Gabe tragen, versuchen, ihr Talent zu nutzen, indem sie sich als Freiwillige im *Deireadh* melden und dort magische Unterstützung zur Verfügung stellen. Das ist ihre Art, die Einrichtung am Leben zu erhalten, und mit ihr die gesamte Gemeinschaft. Viele in Tarislar aufgewachsene Kids wollen etwas zurückgeben. Diejenigen, die das nicht wollen, schließen sich den Gangs an.
- ◆ Frosty

technology Striker oder eine Krime Cannon aus, und dann werden die Cops und ihr euch beide wünschen, dass ihr eure Probleme miteinander anderswo ausdiskutiert hättet.

- ◆ Genauso ist es.
- ◆ urbo Bunny

HILFE GESUCHT

Die zwei größten Arbeitgeber für Freiberufler sind vermutlich die zwei großen Syndikate, die ich bereits erwähnt habe - genau wie die Kons setzen auch sie gern entbehrliche Aktivposten ein, um sich gegenseitig fertigzumachen -, also denke ich, dass wir dieses Thema ausreichend abgedeckt haben.

Eine weitere Option hier in Puyallup ist jedoch Puyallup selbst. Das Rathaus befindet sich im Norden, im ansehnlichen Teil des Bezirks, aber den Leuten dort mangelt es oft an grundlegenden Ressourcen - oder zumindest denjenigen von ihnen, die nicht von der Mafia oder den Yakuza gekauft

wurden -, also wärt ihr vielleicht überrascht, was für Jobs ihr dort abgreifen könnt. Die Bezirksregierung muss sich mit den Problemen der SINlosen befassen, wird aber nur von SIN-Bürgern gewählt. Die Autorität der Beamten reicht daher oftmals nicht besonders weit, was zu Auftragsmöglichkeiten für Freiberufler führt. Die Jagd auf Ghule, der Umgang mit Hütern, Bodyguard-Jobs, Aufträge als Sicherheitspersonal, Gangkontrolle - ihr habt die Wahl. Ihr solltet aber eure falschen SInS und Lizenzen aufpolieren, da sie in den meisten Fällen mindestens so etwas wie eine Kopfgeldjägerlizenz sehen wollen.



COUNCIL ISLAND

COUNCIL ISLAND AUF EINEN BLICK

Fläche: 25 km²

Einwohnerzahl: 4.000

Menschen: 34 %

Orks: 31 %

Elfen: 25 %

Zwerg: 3 %

Trolle: 3 %

Sonstige: 4 %

Bevölkerungsdichte: 160 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 56.175 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 2 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 14 %

Highschool-Äquivalent: 16 %

College-Äquivalent: 49 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 21 %

Im 19. und 20. Jahrhundert war Council Island als Mercer Island bekannt - benannt nach den Brüdern Asa und Thomas Mercer, die sich als erste Weiße dort niedergelassen hatten. Die Insel wuchs zu einer florierenden Gemeinschaft heran, die 1960 von Seattle eingemeindet wurde. Mit der Unterzeichnung des ersten Vertrags von Denver gehörte der erweiterte Metroplex Seattle auch weiter zu den UCAS und wurde zum größten Reservat für Nicht-Indianer in Nordamerika, während Mercer Island dem Salish-Shidhe-Rat zugesprochen wurde, um als Botschafterresidenz und allgemeiner Berührungspunkt mit anderen NAN-Mitgliedern zu dienen. Die Salish rissen die modernen Gebäude ab, trugen die Straßen ab und verbrachten insgesamt zehn Jahre damit, das Land wieder in einen naturbelassenen Zustand zu versetzen, während sie gleichzeitig gut versteckte Strom- und Wasserleitungen und Matrixknoten einbauten. Zunächst unter der Führung von Häuptling Jon Moses und schließlich Häuptling James Grey Bear, der jahrzehntelang als Botschafter der Salish in Seattle diente, wurde Council Island zu einem der schönsten Teile von Seattle, während es gleichzeitig diplomatische Funktionen erfüllte. Als Grey Bear kurz vor den Verhandlungen über den dritten Vertrag von Denver verstarb, war das ein schwerer Schlag. Seine langjährige Erfahrung als Verhandlungsführer hinterließ eine schmerzlich klaffende Lücke, und schließlich kamen die Gespräche zum Erliegen. Nach dem Rückzug Denvers auf dem diplomatischen Parkett hat Council Island mehr Verantwortung übernommen und ist jetzt die wichtigste Botschafterregion der NAN. Die Insel ist noch dabei, sich an diesen neuen Status anzupassen, und es werden in rascher Folge neue Gebäude errichtet.

- ◆ Council Island ächzt unter der Last des Bataillons an Soldaten des Salish-Shidhe, das hier stationiert wurde, als die Verhandlungen über den dritten Vertrag von Denver zu scheitern begannen. Dazu kommt noch die verstärkte Präsenz der NAN-Kons auf der Insel, aber den größten Einfluss auf die demografischen Daten der Insel haben trotzdem die Soldaten, die besonders die Durchschnittswerte für Bezahlung und Schulbildung nach unten gezogen haben. Drei Viertel der Soldaten sind Orks, und mehr als fünfhundert von ihnen rekrutieren sich aus dem Stamm der Cascade-Orks, wo man schon mit zarten sechzehn Jahren in die Armee eintreten kann und dafür nicht mal einen Highschool-Abschluss braucht. Durch die Soldaten haben auch die Saufgelage und die Prostitution zugenommen.
- ◆ SeaTac Sweetie
- ◆ Der SSC hat sich nie klar ausgedrückt, was die ungefähr 150 vernunftbegabten Wesen angeht, die in der Einwohnerstatistik unter „Sonstige“ fallen. Zählen sie Geister dazu? Künstliche Intelligenzen? Wir wissen, dass Gestaltwandler und Wendigos dabei sind, aber was noch? Es gibt Gerüchte, dass es dort intelligente Süßwasser-Merrows und sogar Dracoformen gibt. Die einzigen, die es mit Sicherheit sagen könnten, sind die Salish-Shidhe, und die hüllen sich in Schweigen.
- ◆ Elijah

Council Island wird so weit wie möglich in einem naturbelassenen Zustand gehalten - oder genauer gesagt so gestaltet, dass alles möglichst natürlich wirkt. Überall sieht man Vegetation, der Großteil davon natürlich Bäume und Gebüsch, wobei es in den Frühlings- und Sommermonaten dank der überall blühenden Blumen auch eine vielfältige Farbexplosion gibt. Die Gebäude erinnern optisch an die traditionellen Behausungen der Indianerstämme des pazifischen Nordwestens, bestehen aber aus modernen Baumaterialien mit dünnem Holzfurnier und nicht aus echten Holzstrukturen. Man sollte sich bewusst machen, dass das überall auf der Insel ein wiederkehrendes Motiv ist, zum Beispiel in Form von Bürgern in traditioneller Stammeskleidung, die modernste Kommlinks von NeoNET verwenden. WiFi-Stationen sind unsichtbar in Kunstwerken oder Springbrunnen verborgen, und obwohl man nirgendwo moderne Kabel zwischen den Bäumen erkennen kann, teilen sich die Wurzeln der Bäume den Boden mit einer beeindruckenden Ansammlung aus Schaltkreisen und Rohrleitungen. Die NAN sind ziemlich stolz auf ihre technische Anpassungsfähigkeit, binden aber stets traditionelle Elemente mit ein - und wenn ihr sie für primitiv haltet, weil sie sich mit Gesichtsbemalungen und Federn schmücken, dann ist das euer Fehler und nicht ihrer. Der Großteil der Bevölkerung setzt sich aus Bürokraten, Diplomaten und deren Familien zusammen, aber es gibt auf Council Island auch eine gar nicht so geringe Anzahl an Wissenschaftlern, darunter Botaniker und Parabiologen.



- Wir Seattler vergessen das oft, weil der NAN-Tourismusverband immer Werbung für „Ferien zu Hause“ im Salish-Gebiet macht und wir alle jemanden kennen, den das Hamsterrad ausgebrannt hat und der all seinen Besitz verkauft hat, um sich einem „Ersatzstamm“ anzuschließen und zurück zur Natur zu finden. Der Großteil der NAN-Bürger lebt in Städten (genau genommen ehemals amerikanischen Städten!), fährt Autos, beschwert sich über die Steuern und checkt mit seinem Kommlink die neuesten Nachrichten, und all das, bevor er sich für das heute anstehende Meeting über den Kunden Running Deer bereit macht. Das Umweltbewusstsein ist etwas ausgeprägter, und die spirituellen Ansichten sind andere, aber ansonsten sind sie normale Stadtbewohner mit den gleichen Problemen und Hoffnungen wie alle anderen auch.
- Bull
- Es gibt auch jene, die vollends den Alten Pfad beschreiten, aber das ist eine Wahl, die bewusst getroffen werden muss, keine Pflicht, die sich anderen aufzwingen ließe. Es ist ein harter und gefährvoller Pfad, aber die Aussicht entlang des Weges ist herrlich.
- Man-of-Many-Names
- NAN-Drohnen und -Helis haben zwar eine Flugfreigabe, aber der Luftraum über Council Island gehört offiziell den NAN, und sie verteidigen ihn auf ziemlich nervöse Art und Weise. Wenn ihr nicht in einem Rettungshubschrauber oder im Rahmen eines vorangemeldeten diplomatischen Besuchs anreist, dann rechnet damit, von Geistern zur sanften Notwasserung im See gezwungen zu werden.
- Kane

FEIERLICHKEITEN

Schon lange vor der Gründung der Native American Nations begannen große Teile der indigenen Bevölkerung der ehemaligen Vereinigten Staaten damit, am zweiten Montag im Oktober den **Indigenous Peoples' Day** zu feiern – am selben Tag, an dem traditionell der Kolumbus-Tag begangen worden war. Sobald die Indianer ihren eigenen Nationen hatten, sorgten sie umgehend dafür, dass diese inoffiziellen Initiativen zu Ehren der indigenen Bevölkerung in einen offiziellen Status erhoben wurde, und der Indigenous Peoples' Day wurde NAN-weit zu einem staatlichen Feiertag. Der Tag war ursprünglich mit einer eher düsteren Stimmung verbunden und rückte das Leid in den Fokus, das man der eingeborenen Bevölkerung angetan hatte. Mit dem Aufstieg der NAN hat er jedoch eher Feiertagscharakter gewonnen, und

heute geht es mehr um Triumph und Durchhaltevermögen trotz widriger Umstände als darum, das Bewusstsein für die Unterdrückung zu schärfen. Auf Council Island haben so gut wie alle Angestellten an diesem Tag frei, und die stattfindenden Aktivitäten konzentrieren sich auf gemeinschaftliche Feiern – es handelt sich nicht um einen Feiertag, den man begeht, indem man zu Hause achtzehn Stunden lang vor dem Trideo hockt. In den größten Blockhütten und Häusern der Insel wird an diesem Tag getrommelt, getanzt und natürlich gespeist. Meist gibt es eine oder zwei feierliche Reden, aber größtenteils ist der Tag ein Anlass zum Feiern und Pflegen der eigenen Kultur.

Aus der Perspektive eines Shadowrunners handelt es sich um einen Tag, an dem viele Leute nicht zu Hause sind.

DIE KRIMINELLE SZENE

Die kriminelle Szene von Council Island beginnt und endet bei der Gang der **First Nations**. Andere kriminelle Vereinigungen werden auf der Insel nicht toleriert, und Blood-of-the-Buffalo, der Anführer der First Nations, hat genug Respekt vor den Machthabern auf Council Island, um selbst von Everett aus zu agieren, statt sich auf der Insel niederzulassen und damit die dortigen Behörden zu einer Konfrontation zu provozieren. Die Behörden tolerieren die First Nations nicht direkt, aber solange die Gang nicht zu unverfroren vorgeht, versuchen sie nicht mit aller Macht, sie aufzuhalten, wie sie es bei der Mafia, den Yakuza oder den Triaden tun würden, falls diese je versuchen würden, auf Council Island aktiv zu werden.

Zudem sorgen sie gern dafür, dass sich die First Nations innerhalb bestimmter Grenzen bewegen. Sie dulden ein gewisses Maß an Prostitution, aber die Gang weiß, dass sämtliche derartigen Aktivitäten deutlich härter bekämpft werden würden, wenn sie anfangen würde, irgendwelche Bewohner der Insel für dieses Gewerbe zu rekrutieren. Auch mit Schutzgeldgeschäften handelt man sich mit hoher Wahrscheinlichkeit den Zorn der Behörden der Insel ein. Drogen, Moodchips, BTLs und ähnliche Produkte werden toleriert und sind daher das, worum sich der Großteil der kriminellen Aktivitäten auf Council Island dreht. Falls ihr euch also als Council-Island-Verbrecher ausgeben – oder sogar ein Verbrecher auf Council Island *sein* – wollt, dann passt auf, welche Art von Dienstleistungen ihr anbietet.



SHOPPING

Marge's Flowers and Nursery ist zwar deutlich teurer als jeder andere Blumenladen in Seattle, ist aber seit Jahrzehnten eine feste Konstante bei allen wichtigen Veranstaltungen. Wann immer der Bürgermeister, ein Konzern-VP oder die Schickeria eine Hochzeit, eine Beerdigung oder einen Ball ausrichten, könnt ihr davon ausgehen, dass Marge's das Floristik-Unternehmen vor Ort sein wird. Seit achtzehn Monaten gibt es für blumige Notfälle auch einen Drohnen-Lieferservice (es gibt keine bessere

Möglichkeit, „Es tut mir leid, Schatz“ zu sagen, als mit einem Dutzend per Luftpost gelieferter Rosen), aber der Löwenanteil der Einnahmen stammt aus der Veranstaltungsfloristik.

- ◆ Wie alle anderen nutzt auch Marge individuell gestaltete Pelican-Drohnen für ihre Lieferungen. Baut euch selbst eine und sorgt für eine Sonderlieferung.
- ◆ Hard Exit

UNTERKÜNFTE

Das **Council Island Inn** wurde früher hauptsächlich zur Unterbringung von Diplomaten genutzt, die auf der Insel zu Gast waren. Im Moment wird es jedoch umgestaltet, während gleichzeitig die Council Lodge erweitert wird. Es wird davon ausgegangen, dass die Diplomaten in die Lodge umziehen werden, sodass das Inn frei für Umbauarbeiten ist und nächstes Jahr von drei Stockwerken auf fünf aufgestockt werden kann. Während die Diplomaten ausziehen, sollen NAN-Konzernangestellte aus dem Totem Tower (siehe unten) einziehen, damit der Gasthof sich seinen Ruf als luxuriöses Langzeitquartier erhalten kann.

- ◆ Die physischen Sicherheitsmaßnahmen sind hier härter als an vielen anderen Orten, da in so gut wie jedem der Zimmer wertvolle Kunstwerke ausgestellt sind. Sobald man am Kontrollpunkt im Eingangsbereich vorbei ist, sollte man wissen, dass jede Zimmertür durch ein individuelles Magschloss geschützt ist und 24/7 von Kameras beobachtet wird. Wenn man es aber tatsächlich in eines der Zimmer geschafft habt, dann gibt es keinerlei Überwachungsmaßnahmen mehr.
- ◆ Mika

- ◆ Bei den Diplomaten war das vielleicht so, aber die Schlipsträger sind paranoider. Ich wette, dass bei den Umbauarbeiten auch eine Sensorphalanx für den Innenbereich eingebaut wird. Dann kann ich dich noch besser erpressen, mein Lieber.
- ◆ SeaTac Sweetie

Jared Whirlwind ist als Koch nicht vom selben Kaliber wie seine Mutter seinerzeit, aber das **Friendship Restaurant** ist noch immer der einzige Ort in Seattle, an dem man natürliches Essen für schlappe vierzig Nuyen bekommt. (Für den halben Preis kann man sich an der All-You-Can-Eat-Salatbar den Bauch vollschlagen, aber das Angebot gilt nicht für Trolle, und Fleisch gibt es da auch keines). In jedem Fall kocht Jared sowohl Forelle als auch Lachs noch immer nach den Rezepten seiner Mutter, und die sind jeden Nuyen wert. Vergesst auch nicht, das Krabbeneis zu bestellen. Klingt verrückt, ist aber tatsächlich ziemlich gut.

- ◆ Es kann gar nicht so gut sein wie Hokkiados Eigenkreation.
- ◆ Baka Dabora

DAS GIBT'S NUR HIER

Die **Grand Council Lodge** war ursprünglich als Residenz für den Botschafter des Salish-Shidhe-Rats und seine engsten Mitarbeiter vorgesehen, wird momentan aber renoviert und um einige Stockwerke erweitert, um weiteren Diplomaten Platz zu bieten. Wie erwartet haben die Sioux und der Pueblo-Konzernrat Interesse angemeldet, ihre Diplomatenbüros dorthin zu verlegen, aber auch der Algonkin-Manitu-Rat und der Athabaska-Rat haben angefragt, obwohl sie in Denver nicht vertreten waren. Sollte Tsimshian ebenfalls eine Etage angefragt haben, dann wurde das zumindest noch nicht offiziell angekündigt, und die Trans-Polar-Aleuten haben sämtliche Angebote abgewiesen. Es ist davon auszugehen, dass eine Etage für zukünftige Erweiterungen angelegt werden wird, in der diese und zukünftige Mitgliedsstaaten der Native American Nations sich Büroräume teilen könnten. Bis dahin wird die Fläche als Lagerraum genutzt werden. Aztlan ist natürlich mit einer eigenen diplomatischen Vertretung im Stadtzentrum Seattles vertreten.

Vor den Umbaumaßnahmen war die Lodge ein ruhiges, dreistöckiges Gebäude. Die Grand Lodge für sich genommen war ein einziger großer zweistöckiger Raum - das Erdgeschoss diente als Kulturzentrum und Sekretariat, das erste Stockwerk beherbergte verschiedene kleinere Büros. Das oberste Stockwerk war für die Sicherheit und die Wohnräume des Salish-Botschafters reserviert, während niederrangige

Diplomaten anderswo auf der Insel untergebracht waren. Die Grand Lodge wurde selten für mehr genutzt als für die Einbestellung verschiedener Vertreter der Stadtregierung und der Konzerne. Bei diesen Gesprächen ging es meist um Bedenken bezüglich der Umweltpolitik, und die meisten Geschäfte zwischen den verschiedenen Stämmen wurden bei einer Tasse Tee und hinter geschlossenen Türen verhandelt. Ein Besuch in der Lodge lohnte sich nur, um entweder dem Makah-Diplomaten dabei zuzusehen, wie er über den Krieg schimpfte, oder sich anzuhören, wie der Vertreter der Cascade-Orks abtritt, irgendetwas über den Schmuggel zu wissen. Es war ganz egal, wer genau die Diplomaten waren, sie alle sangen die gleichen Lieder. Heutzutage sind echte Reporter vor Ort, und der große Tisch wird gerade durch einen ersetzt, an dem mehr Stämme gleichzeitig Platz finden. Wir wissen noch nicht, ob es bald öffentliche Debatten über bedeutsamere Themen geben wird, aber es gibt in der Stadt bereits einige Leute, die das Ganze nervös genug macht, um die ehemals langweiligste Show der Stadt aufmerksam zu verfolgen.

- ◆ Man muss übrigens in Person anwesend sein. Trotz der technologischen Affinität des Rats sind sämtliche Aufzeichnungen und elektronischen Wiedergaben der Sitzungen des Großen Rats streng verboten.
- ◆ Sunshine





- Es ist ein offenes Geheimnis, dass es in der Lodge Geheimgänge gibt, aber wohin sie führen, ist eine ganz andere Geschichte. Am häufigsten hört man das Gerücht, dass Jon Moses sie genutzt hat, um sich damals davonzuschleichen und eine Geliebte zu treffen. In anderen hingegen ist davon die Rede, dass die Lodge über einer fortschrittlichen Abhörstation errichtet wurde, die die Kommunikation der Stadtregierung abhört und den Kommunikationsverkehr der Megakons nach Dingen durchforstet, die entschlüsselt und an die Sioux-Agenten weitergeleitet werden müssen.
- Snopes
- Und die Drachenhöhle willst du gar nicht erwähnen, oder was? Die, in der Dunkelzahns Enkel seinen Hort hat und magische Energie für seinen Aufstieg vom niederen zum Großen Drachen sammelt, sodass er in die Klauenstapfen seines Großvaters treten kann?
- Plan 9
- Ernsthaft, Planners, wo hast du immer diesen Kram her?
- Pistons
- Ich persönlich glaube, dass sich die Lodge *tatsächlich* auf einer Kreuzung der Manalini befindet, darunter auch eine, die vom Mt. Rainier ausgeht.
- Elijah
- Der eigentliche Name dieses Bergs ist Tacoma.
- Man-of-Many-Names

Der **Totem Tower** trägt offiziell den Namen James Grey Bear Memorial Building und ist ein achteckiges, fünfstöckiges Gebäude, das aus einheimischem Holz erbaut wurde und des-

sen Design an einen Totempfahl erinnern soll. Der Turm an sich ist viel zu groß und gedungen, um den gewünschten Effekt wirklich erreichen zu können, aber der generelle Gedanke hinter dem Gebäudekonzept ist offensichtlich. Ganz unten befindet sich Bär, zu Ehren von James Grey Bears Familie. Dieses Segment umfasst zwei Stockwerke, die größtenteils von der Eingangshalle, einem Laden, dem Empfang, einem Aufenthaltsraum für die Sicherheit und einem Souvenirshop mit einer großen Auswahl an Schmuck und Kunst eingenommen werden. Das dritte Stockwerk ist Wolf gewidmet und beherbergt Büros von Konzernen, die nicht im Salish-Shidhe heimisch sind, darunter beispielsweise Colt, Tablelands Software und die Seattler Niederlassung des Cherokee *Phoenix*. Im vierten Stockwerk, Adler, finden sich verschiedene Konzerne aus dem Salish-Shidhe, während das fünfte Stockwerk Rabe gewidmet ist und für Gaeatronics und das zentrale Computersystem des Turms reserviert ist.

- Karen Brown Otter ist die Herausgeberin des *Phoenix*, ihre beiden Reporter heißen Dorothy Maynard und Jerome Gutierrez. Unterstützt werden sie von einem halben Dutzend CU³-Drohnen, die sich um die Fotos kümmern. Jerome konzentriert sich hauptsächlich auf Themen rund um Politik und Militär, während Dorothy für Konzernangelegenheiten und gesellschaftliche Themen zuständig ist. Sie beide sind ehrliche Investigativjournalisten, die dank ihres NAN-Status so gut wie unantastbar sind. Wenn ihr eindeutige Beweise für eine Übeltat habt, dann solltet ihr euch an sie wenden, um die Sache öffentlich zu machen. Sie werben auch dann und wann Runner als Ermittler an, um besonders pikanten Angelegenheiten auf den Grund zu gehen.
- Sunshine



- ◉ Der Tower wurde an der Kreuzung zwischen der SE 40th Street und dem Island Crest Way errichtet, um Grey Bears zentrale Position zu ehren. Dass er gleichzeitig ziemlich weit von der Grand Council Lodge entfernt ist, zeigt, wie wenig Einfluss die Mieter aus Konzernkreisen auf den Rat haben. Die Konzern-Execs konzentrieren sich stattdessen auf Finanzgeschäfte und Wirtschaftsabkommen und halten sich aus der Politik heraus. Die NAN sind komisch.
- ◉ Traveler Jones

- ◉ Da es so schwierig ist, Besucherpässe für die Insel zu bekommen, fahren die NAN-Konzernvertreter für Meetings meist eher nach Downtown, als Gäste zu empfangen. Entlang der Strukturen auf dem Dach des Turms befinden sich zwei Helipads, um sicherzustellen, dass es nicht zu Transportengpässen kommt.
- ◉ Turbo Bunny

- ◉ Abgesehen von passiven Sensoren und leicht bewaffneten Wachmännern ist die physische Sicherheit hier minimal, aber die Matrix-Verteidigung ist ordentlich, und die magischen Sicherheitsmaßnahmen sind wie erwartet eine heftige Nummer.
- ◉ Ma'fan

Die Hauptfunktion der **Aquaculture Lodge** besteht darin, die lokalen Fischbestände zu erhalten und verschiedene im See heimische Tierarten zu studieren, beispielsweise Wasservögel und Biber. Es gibt dort auch ein kleines Aquarium, das hauptsächlich zu Forschungszwecken genutzt wird, aber auch stets ein beliebtes Ziel für Schulausflüge ist und eine große Vielfalt an Forellen und Lachsen beherbergt. Die Fische werden in lokalem Flusswasser aufgezogen, um eine entsprechende Prägung für ihre spätere Rückkehr in ihre Laichgründe zu erreichen. Andere Fische werden gefangen, um sie zu vermessen und dann wieder in die freie Wildbahn zu entlassen. Ein starker sekundärer Fokus des „Q“, wie die Forscher es nennen, liegt auf dem Umweltschutz und der Beobachtung und Schadstoffmessung in den Gewässern rund um Seattle.

- ◉ Und das nehmen sie sehr ernst. Die Konzerne können sich nicht hinter ihrer Exterritorialität verstecken, wenn Schadstoffe aus ihren Anlagen in öffentliche Gewässer gelangen. Der SSC ist nur dann direkt zuständig, wenn der See betroffen ist, führt aber Messungen in allen Gewässern Seattles durch, um besorgniserregende Funde zur Verfolgung an den Stadtrat weiterzuleiten. Sie allein sind dafür verantwortlich, dass Saeder-Krupp sich nie die Mühe gemacht hat, eine ernst zu nehmende Konzernpräsenz in Seattle aufzubauen.
- ◉ Nephrine

Camp Seagull war ursprünglich als temporäre Unterbringungsmöglichkeit für das 4. Salish-Bataillon gedacht, entwickelt sich aber langsam zu einer festeren Militärbasis direkt südlich des Friendship Restaurant. Der Rat hat darauf bestanden, dass sich das Camp dem allgemeinen Ambiente der Insel anpassen muss, was die Holzwände erklärt, die eher an einen alten 2D-Western erinnern als an eine moderne Militäranlage. Hinter den Holzverkleidungen verbirgt sich jedoch ein Kern aus festem Plasstahl, der sogar Raketenbeschuss standhalten würde. Seagull ist so gelegen, dass es das Ende der I-90-Brücke überblickt, aber die Sensoren der Basis sind in Wahrheit zu gleichen Teilen auf die ACHÉ und Fort Lewis gerichtet, weil sie versuchen, die Joint Task Force Seattle ständig im Auge zu behalten. Obwohl die Vierte technisch gesehen eine mechanisierte Division ist, ist sie in Bezug auf moderne Panzerung eher schlecht ausgestattet, von T-Birds ganz zu schweigen. Die Soldaten können auf wenig mehr als gepanzerte Truppentransporter zurückgreifen, aber ihre magische Unterstützungseinheit hat mehr Mitglieder als die der JTFS und der Metroplex-Garde zusammen.

- ◉ Die meisten Ratsmitglieder sind über die Anwesenheit der Vierten nicht besonders glücklich. Anfangs war die Sache eine respektvolle Machtdemonstration, aber ihre langfristige Stationierung nagt an den Ressourcen der Insel, und gelangweilte Soldaten neigen zu Randale. Die Zahl der Schlägereien ist gestiegen, genau wie Zwischenfälle im Zusammenhang mit Trunkenheit im öffentlichen Raum, Prostitution, Gelegenheitsdiebstahl und mehr.
- ◉ Glitch

- ◉ Bullshit. Das eigentliche Problem ist, dass der Großteil der Vierten aus Orks besteht und der Rest aus Makah. Die Shidhe hassen Orks, und die Salish wollten die Makah schon immer verdrängen. Den Soldaten an allem die Schuld zu geben ist eine Mischung aus Rassismus, Tribalismus und Klassendenken.
- ◉ Butch

- ◉ Davon abgesehen gibt es einen blühenden Markt für „Hostessen“, sowohl für die Offiziere als auch für die unteren Dienstgrade. Wenn man das richtige Mädchen kennt – oder ist –, kann man nachts reinkommen, ohne sich mit der üblichen Ausweis-Bürokratie herumschlagen zu müssen. Es ist schön, wie ein Ehrengast behandelt zu werden.
- ◉ SeaTac Sweetie

Angesichts seiner geringen Größe ist der Begriff „Krankenhaus“ für das **Council Island General Hospital** etwas hoch gegriffen, aber es handelt sich um eine moderne Einrichtung mit einem OP-Saal, mehreren Krankenzimmern und sogar einer kleinen Station für Schwangere. Es gibt allerdings keine Intensivstation; Notfälle werden auf dem Luftweg in andere Einrichtungen im Stadtgebiet Seattle verlegt. Am bekanntesten ist das Council Island General Hospital für seine Mediziner aus dem Salish-Shidhe, die ganzheitliche Therapien anbieten. Zum Personal gehört auch mindestens ein Schamane, der als Heilmagier ausgebildet ist. Obwohl das Krankenhaus hauptsächlich für die Bewohner der Insel vorgesehen ist, werden alle Gäste, die sich verletzen, dort kostenlos behandelt.

- ◉ Das gilt nur für Personen, die sich auf der Insel eine Verletzung zuziehen, nicht für Leute, die sich einen Besucherausweis besorgen und dann versuchen, dort eine Krebstherapie zu kriegen. Jedes Jahr muss sich das Krankenhaus mit Idioten herumschlagen, die das nicht kapieren.
- ◉ Butch
- ◉ Die Hintergrundstrahlung dort ist gering, aber auf schamanische Magie im Allgemeinen und Bär im Besonderen ausgerichtet.
- ◉ Winterhawk

- ◉ Alle Zimmer dort sind rund und haben Holzwände, anstatt wie sonst einen eckigen Grundriss und weiße Wände. Es ist seltsam. Außerdem brennen in den Patientenzimmern immer Räucherstäbchen. Soll angeblich entspannend wirken, aber ich kriege davon heftige Kopfschmerzen.
- ◉ Stone

Adler ist zwar weniger markant als Bär und Rabe, aber trotzdem ein wichtiges Totem auf Council Island und im Salish-Shidhe-Rat insgesamt. Die **Eagle Lodge** ist ein Vogelhaus, das hauptsächlich Adlern gewidmet ist, aber auch Falken, Habichte und Fischadler aufzieht. Es gibt auch einen kleinen Flügel (heh) für Eulen, und die Babyeulen gehören bei Schulausflügen immer zu den Lieblingen. Hier nisten mehrere Weißkopfsseeadler- und Steinadler-Pärchen, und zweimal im Jahr zeigen die Salish hier auch eine Woche lang einen Phönix. Diese Wochen sind meist schon Monate im Voraus



komplett für Schulausflüge geblockt, einige wenige kleinere Besuchstermine stehen aber auch der allgemeinen Öffentlichkeit offen.

- Einmal gab es unter den Angestellten dort eine Adler-Gestaltwandlerin, Leona Windwalker. Sie wurde in ihrer natürlichen Gestalt verwundet und dort wieder gesund gepflegt. Sobald sie wieder fit genug war, offenbarte sie der Einrichtung ihre wahre Natur und bat darum, eine Weile bleiben zu können, um ihre Schuld zurückzuzahlen. Sie war sehr beliebt, ist aber letztes Jahr gegangen, um eine Familie zu gründen. Es ist unklar, wann und ob sie zurückkommen wird.
- Bull

Die **Museum Lodge** ist ein hübsches kleines Museum, das der Geschichte und Kultur der Indianer im pazifischen Nordwesten gewidmet ist. Ein besonderer Fokus liegt auf der traditionellen Kleidung sowie auf verschiedenen Werkzeugen und einigen kulturellen Meilensteinen. Man kann die gesamte Ausstellung in etwas mehr als einer Stunde abgehen.

- Ein perfekter Ort, um sich mit einem Native-Johnson zu treffen. Hier gehen ständig Besucher aus Seattle ein und aus, eure Anwesenheit erweckt also keinen Verdacht.
- Turbo Bunny

- Der Großteil der Waren im Souvenirladen ist Müll, aber die Totempfahl-Stifte sind klasse. Alle drei Monate bringen sie ein neues Modell raus, und mittlerweile gibt es dafür einen kleinen Sammlermarkt. Der wertvollste Stift ist der Kwakwaka'wakw von 2061. Sie wurden nur kurz während des Kometenhypes verkauft, und bei den meisten Exemplaren sind die Flügel abgebrochen. Für einen intakten Stift bekommt man heute fast 500 Nuyen. Keine schlechte Rendite für eine Investition von zwei Nuyen.

- 2XL

Das geschäftigste Amtsgebäude auf der Insel, die **Passport Lodge**, bearbeitet alle Anträge für einen Besuch auf der Insel oder für eine Reise in die Seattle umgebenden Native American Nations, dazu alle möglichen Visa- und Einreisepapiere. Der Großteil der Arbeit besteht im Ausstellen von Tagesausweisen für Bewohner Seattles, aber auch die gelegentlich vorkommenden Stadtbewohner, die in die NAN übersiedeln wollen, werden hier bearbeitet.

- Die Bearbeitung einer Anfrage, die am Ende vielleicht trotzdem abgelehnt wird, dauert drei bis sechs Wochen. Wie bei allen bürokratischen Angelegenheiten kann es sich lohnen, einen Insider zu haben, dem man ein paar Gefallen tun kann.
- Netcat

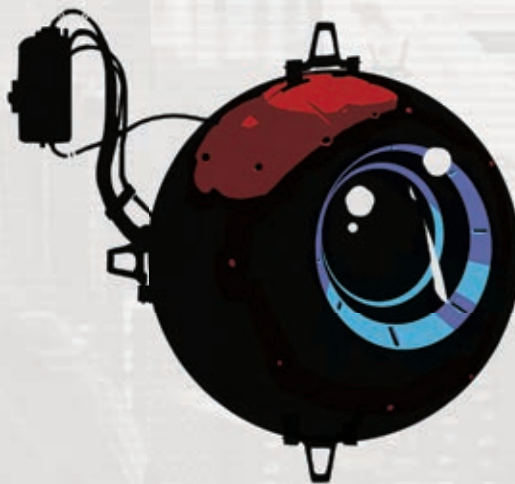
DIE GEGENSEITE

Da die Insel offiziell Teil des Salish-Shidhe-Rats ist, gilt Knight Errants Vertrag mit Seattle hier nicht. Die Insel und ihre Geldgeber im Rat sorgen selbst für die Sicherheit, was dazu führt, dass es dort eine absolut unbestechliche öffentliche Polizei gibt.

- Eagle Security würde nur zu gern der Sicherheitsdienstleister vor Ort werden und seine Verbindungen in die NAN nutzen, um sich den Kontrakt zu angeln. Allerdings müssen sie gerade feststellen, dass gute Beziehungen zur Sioux-Nation einen nicht automatisch im Salish-Shidhe beliebt machen.
- Mika

Council Island ist klein, und die Salish-Shidhe wollen, dass es dort friedlich und sauber ist. Die Reaktionszeiten der Polizei sind entsprechend kurz. Sie setzen zudem einen höheren Anteil an Erwahten Polizisten ein als viele andere Polizeikräfte, und auch der Einsatz von Geistern auf Streifen ist keine Seltenheit. Es gibt keinen Ort in Seattle, an dem die eigene Aura einen so schnell in Schwierigkeiten bringen kann wie auf Council Island.

Man sollte auch unbedingt im Hinterkopf behalten, dass der Luftraum über der Insel eine Flugverbotszone ist. Luftgeister, die entlang der Küstenlinie fliegen, setzen das Verbot gnadenlos durch. Sie sind unerbittlich und unbarmherzig; an ihnen kommt ihr mit ein paar silberzüngigen Worten über Funk nicht vorbei.



OUTREMER

OUTREMER AUF EINEN BLICK

Fläche: 213 km²

Einwohnerzahl: 103.000

Menschen: 42 %

Elfen: 30 %

Orks: 20 %

Zwerge: 5 %

Trolle: 2 %

Sonstige: 1 %

Bevölkerungsdichte: 484 Einwohner pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 72.000 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 74 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 21 %

Highschool-Äquivalent: 41 %

College-Äquivalent: 23 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 15 %

GEPOSTET VON: PUGET POET

Das, was die Leute heutzutage „Outremer“ nennen, könnte genauso gut Französisch sprechen und tatsächlich in Übersee liegen – denn so entfernt von der Smaragdstadt fühlt es sich an. Versteht mich nicht falsch, Outremer ist Teil des Metroplex, aber es ist auch der Ort, an dem man sich am weitesten von Seattle entfernt, ohne die Stadt tatsächlich zu verlassen. Für diejenigen, die auf einer der Inseln, aus denen Outremer besteht, arbeiten, leben oder auch nur zu Besuch sind, ist das Segen und Fluch zugleich.

Für alle Ortsfremden, die das hier lesen: Outremer ist nicht nur ein einzelner Ort – es ist die Bezeichnung, unter der die fünf großen Inseln im Puget Sound laufen, die als Teil des Me-

troplex Seattle angesehen werden. Alle von ihnen lassen sich vom Land des Salish-Shidhe tatsächlich leichter erreichen, zwei sind sogar durch eine Brücke mit ihm verbunden, aber hey, die Verträge, mit denen der Metroplex Seattle geschaffen wurde, wurden von Politikern und nicht von Geografen geschrieben. Von Norden nach Süden handelt es auch bei diesen Inseln um Bainbridge, Vashon (ja, wie die Modemarke), Fox, McNeil und Anderson. Wenn ihr wie ein kompletter Außenseiter wirken wollt, dann könnt ihr am Ende dieser Namen gerne noch „Island“ anfügen, wenn ihr mit einem gebürtigen Seattler über sie spricht. Alle fünf zusammen gelten als einzelner Stadtbezirk, was aber keine wirkliche Rolle spielt, weil Bainbridge dank seines gewaltigen Bevölkerungsvorsprungs und den unfairen Regeln der Demokratie trotzdem alles bestimmt. Abgesehen davon interessiert es keinen, weil alle, die die Inseln als ihre Heimat ansehen, es bevorzugen würden, wenn ihre Inseln rein gar nichts mit der Metroplex-Politik zu tun hätten. Das gilt sogar für die Politiker. Diese „Outremer“-Einstellung kommt einem alle Inseln einenden Prinzip noch am nächsten.

Nach dem Zerfall der Vereinigten Staaten und in der Gründungsphase des Metroplex kam es auf den Inseln zu einem gewaltigen Bevölkerungswachstum. Flüchtlinge strömten nach Seattle, und viele von ihnen wurden auf die Inseln geschickt, Stadtentwicklungsteams zugeteilt und damit beauftragt, die Inseln auszubauen. Dadurch waren sie beschäftigt – aber aufgrund mangelnder Fachkenntnisse erledigten sie ihre Arbeit nicht unbedingt gut, und aufgrund ihres mangelnden Kapitals brach die lokale Wirtschaft zusammen. Für die Flüchtlinge war das Leben auf den Inseln mit zu weiten und zu teuren Pendelwegen verbunden, und obwohl die Bauarbeiten schlampig waren, zog die Ablegenheit die reiche Elite an und katapultierte die Lebenskosten in astronomische Höhen. Jede Insel reagierte darauf ein bisschen anders, sodass ich ab hier alle Inseln getrennt betrachten werde, da sich ihr individueller Charakter größtenteils ab diesem Zeitpunkt herauszubilden begann.

BAINBRIDGE ISLAND

Bainbridge ist eine der Inseln, die durch eine Brücke mit dem Salish-Shidhe-Rat verbunden sind, ist aber anders als die andere dieser beiden Inseln nicht zu einem Zufluchtsort für die NAN-Liebhaber im Metroplex geworden. Stattdessen erlebte Bainbridge eine Blütezeit, vor allem in den letzten paar Jahren. Im Jahr 2074, als die Olympischen Spiele bevorstanden, warf Mitsuhama ein Auge auf die ruhige Vorstadinsel. Innerhalb von vier kurzen Jahren sind auf Bainbridge gewaltige Türme aus dem Boden geschossen, auf denen VTOLS landen und starten wie in einem Bienenstock, um die führenden Mitglieder von Seattles Konzernen, Regierung, Verbrechersyndikaten und gesellschaftlichen Gruppen zwi-

schen der Insel und dem Festland-Teil des Metroplex hin und her zu fliegen.

Die Einwohner von Bainbridge waren schon vorher extrem isolationistisch und elitär veranlagt. Sie betrachteten die Insel als ihren eigenen kleinen Staat, in dem sie sicher waren vor den ungewaschenen Massen des Metroplex – eine Sichtweise, die MCT für sich ausspielte, als es die Ostküste der Insel in Richtung Himmel erweiterte. Im Endeffekt ist Bainbridge eine Ansammlung von Konzern-Wohnanlagen, die einem exklusiven Bewohnerkreis ein Zuhause geben, hoch über und weit weg vom Proletariat. In den Türmen gibt es alles, was man zum Leben braucht, und das, ohne jemals auch nur die



Stockwerke oberhalb der fünften Etage verlassen zu müssen. Unterhalb des sechsten Stockwerks schuftet die Arbeiterklasse und sorgt dafür, dass die Leute über ihnen weiterhin glücklich und zufrieden sind. Fußgängerbrücken verbinden einige der Gebäude untereinander, aber an den Grenzen der Megakon-Grundstücke gibt es meist Sicherheitskontrollpunkte.

Die Türme befinden sich auf einem etwa einen Kilometer langen Streifen an der Ostküste der Insel und sind gen Downtown gerichtet, aber das urbane Reich erstreckt sich noch einen weiteren Kilometer nach Westen. Die Gebäude werden schrittweise immer kleiner, bis sie schließlich in gewundene Vorstadtstraßen und unberührte Natur an der dem Salish-Shidhe zugewandten Westküste übergehen. Die Insel ist zwar mittlerweile hauptsächlich für ihre hohen Türme bekannt, aber der Großteil des Landes dort gehört noch immer der Natur und nicht dem Menschen.

- Jedenfalls mehr Land am Erdboden. Wenn man die von allen Stockwerken der Türme eingenommenen Quadratmeter ausbreiten und über die Insel legen würde, wären sie größer. Und lasst euch auch nicht von der Wildnis täuschen. Auf Satellitenaufnahmen sieht man kleine, kreisrunde Lichtungen, die als Landeplätze für VTOLs und Helis aus den Türmen dienen. Die Städter lieben es, in die Natur hinauszufliegen. Und dann wieder zurück in Sicherheit geflogen zu werden.
- Turbo Bunny

FEIERLICHKEITEN

Es gibt auf Bainbridge keine Zeit im Jahr, die besonderer wäre als die anderen. Jeder hier ist der festen Überzeugung, dass jeder Tag, an dem er den Planeten mit seiner Existenz beehrt, ein ganz besonderer Tag ist. An allen Wochenenden finden in den Türmen Partys und Galas statt, und draußen im Sprawl sind die Einheimischen zu beschäftigt damit, ihren Schmerz mit BTLs und Drogen vergessen zu machen, um sich zu besonderen Feiertagen zusammenzufinden.

- Ich würde das so gerne widerlegen, aber mir fällt einfach nichts ein. Die ursprünglichen Traditionen der Insel sind vor Jahren ausgestorben, und niemandem ist es wichtig, sie wiederzubeleben. Ich könnte jetzt sagen, dass der einmal im Jahr stattfindende Bainbridge Ball im Central Tower am Rand von Skiff Point am ersten Samstag im Juli das Event ist, das man unbedingt besuchen sollte, aber der ist nur für die Bewohner der Türme von Bainbridge und ihre Gäste.
- Sounder
- Während dieses Balls hatte ich mal einen Job. Durch die strikten Sicherheitsmaßnahmen hat der Johnson sich richtig sicher gefühlt. Lustig, dass er nicht auf die Idee gekommen ist, dass er nicht der einzige sein könnte, dem es gelingt, Eintrittskarten für vier nicht von Bainbridge stammende Ganoven zu beschaffen.
- Sticks

DIE KRIMINELLE SZENE

Die Unterwelt auf der Insel besteht einzig und allein aus einer Gruppierung: den Yakuza. Mitgebracht und geschützt von Mitsuhama, dem mehrere der Türme gehören, beliefern die Yakuza die Türme und die Slums mit allen illegalen, lasterhaften und unmoralischen Dingen, die sie begehren. Der örtliche *wakagashira* trägt den Namen Tario Matuki und leitet die Geschäfte auf der Insel mit einer Philosophie, die der Yakuza-Tradition eine ganz eigene Wendung verleiht: Der Rang der Mitglieder seiner Organisation bestimmt, wo sie leben. Tario wohnt im 99. Stockwerk des Manitou Tower. Seine *shategashira* haben ihre Wohnungen alle auf dem 98. bis 70. Stockwerk verschiedener Türme. Seine *wakegashira-hosa* leben zwischen dem 69. und dem 10. Stockwerk, während die *kumi-in* keine Wohnungen oberhalb des 49. Stockwerks haben dürfen und ihren Wert erst beweisen müssen, bevor sie eine Wohnung über der eines *wakegashira-hosa* beziehen. Dieses System führt zu jeder Menge interner Zwistigkeiten und häufigen Umzügen, aber die Aufstiegswilligen führen ein sehr einfaches Leben, bis sie ihr Ziel erreicht haben.

- Die Yaks leben alle in den Türmen, aber viele halten sich oft draußen im Sprawl auf, um ihre zahlreichen Geschäfte auf der Insel zu leiten. Ein Großteil des Yakuza-Gelds wird auf Bainbridge gewaschen.
- DangerSensei

SHOPPING

Das „Wo“ ist weniger wichtig als das „Was“ – oder genauer gesagt die Marke. MCT dominiert die Insel. Man kann sich hier einmal durch MCTs komplette Produktpalette shoppen. Wenn man eine gute SIN hat, kann man in den Filialen von MCT Direct einkaufen, die sich überall in den Türmen und im Sprawl befinden. Man kann natürlich auch den Matrixshop des Konzerns nutzen, aber das ist einfach nicht dasselbe, wie durch eine Welt der perfekten Produktintegration zu wandeln. Wenn eure SIN nicht ganz so gut ist – oder ihr gar keine habt –, dann können die Yakuza euch die besten MCT-Produkte direkt aus dem Lagerhaus beschaffen.

- Ich hasse die Megakons. Das wollte ich vorab klarstellen. Das Einkaufserlebnis bei MCT Direct ist der Wahnsinn. Sobald man den Laden betreten hat, helfen sie einem dabei, sich ein ganzes Netzwerk an untereinander verbundenen Produkten zusammenzustellen, die alle nahtlos ineinandergreifen. Das ist eine der besten Strategien zur Förderung von Markentreue, die ich je gesehen habe.
- Tigger



UNTERKOMMEN

In Bainbridge gibt es zwei grundsätzliche Möglichkeiten zum Unterkommen: den Sprawl und die Türme. Ich höre euch schon sagen, dass das ja auch abgesehen von der Wildnis die einzigen beiden Dinge auf der Insel sind, aber genau das ist der Punkt. In Bainbridge gibt es so viele mietbare Safehouses wie Stuffer Shacks in den meisten Sprawls - ungefähr eins an jeder Ecke. Draußen im Sprawl decken die Safehouses alles von Gartenwohnungen bis hin zu Frachtcontainern in verlassenen Lagerhäusern ab. Wenn ihr einen ruhigen kleinen Ort zum Untertauchen sucht, dann wendet euch an Kappa, einen lokalen Schieber mit guten Verbindungen zu den Yaks. Oben in den Türmen müsst ihr Kontakt mit einem von Matukis Männern aufnehmen, der euch dann mit dem „Vermieter“ in Kontakt bringen wird. Der „Vermieter“ ist der lokale Codename für den Hacker, der sich um die Grundbesitz-Daten und die Anlagensicherheit kümmert und euch eine Wohnung in so gut wie jedem Turm der Insel beschaffen kann, sowohl lang- als auch kurzfristig.

- ❖ Puget Poet hat das Offensichtliche nicht extra erwähnt, aber ich mach's mal: Wenn ihr auf der Flucht vor den Yaks seid, solltet ihr hier draußen nicht untertauchen.
- ❖ Mihoshi Oni
- ❖ Das hat Puget Poet bewusst gemacht. Wenn ihr direkt mit Kappa oder dem Vermieter Kontakt aufnehmen könnt, dann bekommt ihr hier auch einen Ort, an dem ihr euch vor den Yaks verstecken könnt. Solange ihr die Wohnung nicht verlasst und draußen herumspaziert, wo es vor Yaks nur so wimmelt, könnt ihr euch direkt unter ihrer Nase verstecken.
- ❖ Mika
- ❖ Die Finnigans lieben es, Leute bis nach Bainbridge zu verfolgen und den Yaks dort Ärger zu machen. Die Yaks kontrollieren Bainbridge nur deswegen, weil es keine Konkurrenz gibt. Für unternehmerisch denkende Einzelpersonen mit der nötigen Risikobereitschaft ergeben sich dadurch Chancen. Die Finnigans greifen „Kleinunternehmern“ auf Bainbridge jetzt schon seit Jahren unter die Arme und hoffen, dass einer von ihnen irgendwann erfolgreich genug sein wird, um ihnen als Brückenkopf zu dienen.
- ❖ Fianchetto

DAS GIBT'S NUR HIER

The Tunnel ist ein Erfolg der Neuzeit, der sich einen Fehlschlag der Vergangenheit zunutze macht. Als damals in den 20ern Flüchtlinge in die Stadt strömten und der Ausbau der Inseln begann, hatte der Metroplex die clevere Idee, ein Tunnelsystem zu bauen, das die Inseln untereinander verbinden sollte. Durch das Projekt sollten Bainbridge und Anderson durch eine Autobahn und ein öffentliches Zugsystem verbunden werden. Mit diversem neuartigem Tiefbauequipment des wachsenden Konzerns Saeder-Krupp wurden alle Tunnel ausgehoben. Diese neuen Tiefbaugeräte waren ziemlich teuer, sodass an anderen Stellen Budgetkürzungen nötig wurden. Daher wurden ungelernete Arbeiter eingesetzt, um die Arbeiten zur Abstützung der Tunnel und zum Bau der Straßen und Schienentrassen abzuschließen. Da die Tunnel unter dem Wasser zwischen den Inseln verliefen, floss einiges an Ingenieurskunst in die Planungen. Am Ende konnten die Teamleiter die Pläne zwar lesen und erklären, bis sie schwarz wurden, aber die Umsetzung durch die Arbeiter war in den besten Fällen mittelmäßig. Nur eine Woche nach der Eröffnung der Tunnel musste das Projekt aufgrund einer Reihe von Faktoren wie beispielsweise Wasserlecks oder verzogenen Gleisen eingestampft werden. Eine Ermittlung brachte ans Licht, dass von den NAN unterstützte UCAS-feind-

liche Elemente das Projekt von innen heraus sabotiert hatten, aber trotzdem bekannte sich keine der Dutzenden von überaus aktiven Aktivistengruppen dazu.

Die Tunnel gibt es noch immer, auch wenn sie sich nur zu Fuß (und üblicherweise mit einer kleinen Schwimmeinlage) durchqueren lassen. Ein recht waghalsiger Unternehmer beschloss, das Endstück des Bainbridge-Tunnels vom Metroplex zu mieten und dort einen Nachtclub mit dem Namen The Tunnel zu errichten. Es handelt sich dabei um einen der größten Clubs der Stadt, der bis zu zweihundert Meter in den Tunnel hineinreicht. Ein Großteil der Fläche wird genutzt, um den Tunnel zusätzlich abzustützen und die Maschinen zu beherbergen, die den Club trocken halten.

- ❖ Es gibt Tunnel zwischen allen Inseln, und alle von ihnen lassen sich durchqueren – man braucht nur das richtige Transportmittel. Heutzutage werden sie von vielen Schmugglern genutzt, um Ware zu bewegen und zu verstecken. Gerüchten zufolge gibt es sogar einen Schmuggler, der sich in einem der Tunnel einen Zugwaggon zu einer netten kleinen Bude umgebaut hat.
- ❖ Sounder

DIE GEGENSEITE

Mitsuhamas ist überall auf Bainbridge präsent, und jetzt, wo es sich an die Spitze der Megakonzern-Hierarchie gesetzt hat, sorgt es dafür, dass das auch jeder erfährt, indem es seinen Namen auf alles klatscht, was ihm gehört. Außerdem wickelt der Konzern seine gesamte Sicherheit über konzernerneigene Kräfte ab. Im Zomitsu Tower sind drei schnelle MCT-Eingreifteams stationiert, die bei Zwischenfällen überall in der Stadt eingesetzt werden, ihre Übungen aber bevorzugt auf Bainbridge durchführen.

Weil es auf der Insel so viel exterritoriales Gebiet gibt, ist das Knight-Errant-Revier recht klein. Das hat dazu geführt, dass sie sehr gut darin sind, Verbrecher auf MCT-Gebiet zu treiben und die Nullzonen den Rest erledigen zu lassen.

- ❖ Vergesst die Yakuza nicht. Sie kümmern sich selbst um ihre Sicherheit und helfen MCT dabei, sich um Probleme außerhalb der Nullzonen zu kümmern.
- ❖ Mika
- ❖ Auf Bainbridge gibt es gerade ein paar interessante Jobs. Die lokalen Cops werben Leute wie uns an, um sich um ein paar Yakuza-Probleme zu kümmern. Sieht aus, als hätte man es mit ihrem kleinen Revier ein bisschen zu weit getrieben, sodass sie nun ihre Autorität wiederherstellen müssen.
- ❖ Stone

HILFE GESUCHT

Kappa unterstützt die Leute nicht nur bei der Suche nach einem bequemen Bett für die Nacht, er vergibt auch Jobs auf Bainbridge und darüber hinaus. Die Treffen finden üblicherweise auf der Insel statt, aber neunzig Prozent der Arbeit müssen anderswo erledigt werden. Nur, falls ihr euch fragt, von wem eure Nuyen kommen: Vermutlich werdet ihr auf die eine oder andere Art für die Yakuza arbeiten.

- ❖ Wenn ihr euch mit den lokalen Cops gutstellen wollt, dann ist Lance Gable euer Mann. Er führt ein kleines Pfandleihhaus, in dem die Bullen für einen kleinen Nebenverdienst hier und da etwas Kleinkram versetzen. Sie nutzen ihn jetzt schon seit Jahren als Schieber, und wenn gerade ein Treffen stattfindet, dann sieht man das sofort: Plötzlich ist die Straße neben seinem Laden, dem Best Pawn in Town, voller ziviler Streifenwagen.
- ❖ Stone



VASHON ISLAND

Vashon ist die bekannteste Insel von Outremer, zumindest dem Namen nach, was sie dem Modelabel verdankt. Das Problem ist nur: Wenn man irgendwen fragt, wo Vashon Island liegt, dann haben die meisten keine Ahnung, dass es sich in Seattle befindet. Diejenigen, die die Insel auf einer Karte finden können, lassen sich in zwei Kategorien unterteilen: Geografie-Nerds und reiche Konzern-Execs, die es sich gern in den Resorts gut gehen lassen. Die Einheimischen zähle ich hier nicht mit, weil sie mit euch über solche Themen nicht reden werden. Sie rümpfen einfach die Nase und amüsieren sich über eure Unwissenheit.

Tatsächlich ist Vashon die größte der Outremer-Inseln. Und bevor Bainbridge seine MCT-Zuwanderung erlebte, war es auch ein ernsthafter Konkurrent für den Titel der bevölkerungsreichsten Insel. Was Grundstückspreise und reiche Säcke pro Quadratkilometer angeht, ist Vashon noch immer die Nummer eins. Es gibt nicht mal eine wirkliche Bedienstetenschicht. Die Diener der reichen Schlipsträger verdienen mehr als die meisten normalen Leute, und alle niederen Arbeiten werden von Drohnen erledigt. Die Rigger, die sie steuern, verdienen Unmengen an Konzernskrip.

FEIERLICHKEITEN

Viermal **Fashion Week!** Unmittelbar vor dem Erscheinen jeder saisonalen Modellektion veranstaltet Vashon seine eigene Fashion Week. Die Frühlingskollektion wird in der ersten Februarwoche gezeigt, die Sommerkollektion im Mai, die Herbstmode im August und die Winterkollektion im November. Es handelt sich jeweils um ein einwöchiges Event für „Vashonistas“, Modedesigner, Mächtigen-Modedesigner, Produzenten und reiche Konzern-Trophäenfrauen (und -Gespielinnen).

- Jedes Jahr gibt es mindestens einen Zickenkrieg, wenn die beiden Welten irgendeines Konzern-Pinkels während der Fashion Week aufeinanderprallen. Es ist außerdem eine perfekte Gelegenheit, um ein bisschen Dreck über diese Leute auszugraben, wenn sie damit beschäftigt sind, ihren Affären Geschenke zu kaufen, während das Frauchen zu Hause sitzt.
- Clockwork

DIE KRIMINELLE SZENE

Die häufigste Art von Kriminellen auf Vashon sind Leute, die Konzerngeld veruntreuen. Was das organisierte Verbrechen oder Gangs angeht, ist die kriminelle Szene hier relativ langweilig. Die Finnigans unterhalten in Vashon Downtown ein paar Glücksspiellokale. Die Yakuza haben ein paar Highend-Bunrakusalons, in denen die Puppen die neueste Mode tragen. Die Triade des Gelben Lotus betreibt mehrere Entertainment-Center, in denen man sich Drogen, Chips und käuflicher Liebe hingeben kann. Die meisten von ihnen befinden sich im südlichen Teil des bebauten Teils der Insel, in der Nähe von Camp Sealh. Der überwiegende Rest der Insel besteht aus Vorstadtsiedlungen, Naturreservaten oder Konzernanlagen. Die Finnigans und die Triade konzentrieren sich hauptsächlich auf Vashon Downtown und Camp Sealh, während die Yakuza gute Geschäfte mit den vielen Konzern-Lohnsklaven machen, die in der Shia-wase-Forschungseinrichtung arbeiten.

- Diese Yakuza-Bunrakusalons bieten auch Dienstleistungen außer Haus an. Im Rahmen des von Personal Assistants, Inc. angebotenen „Cherry Blossom Confidante“-Service können sich die Kunden eine persönliche Assistentin bestellen, in der noch ein bisschen mehr steckt und die nach Stunden bezahlt wird.
- Thorn
- Eine gute Möglichkeit, um Insiderinfos über lokale Konzerngeheimnisse zu bekommen, wenn man sich eine Hintertür in das Gehirn der Puppen hacken kann.
- Glitch
- Es gibt eine Anspielung in <0.01 Mp gelöscht>
- Slamm-0!
- Lass es.
- Glitch

SHOPPING

Auf jeden Fall muss ich hier das **Ladengeschäft von Vashon Island** erwähnen. Hier bekommt man alle Stücke aus der Vashon-Insel-Kollektion, maßgeschneidert auf den eigenen Körper, der vermessen wird, während man sich im angeschlossenen Fünf-Sterne-Spa entspannt. Leute wie wir bekommen gegen eine angemessene „Privatsphären-Spende“ (üblicherweise zehn bis zwanzig Prozent des Endpreises) einen Termin. Das ist wichtig, vor allem angesichts der neuen „SINinitiative“ und der Tatsache, dass hochwertige falsche SINs immer seltener werden.

- Vashon weiß schon, für wen es diese speziellen Kollektionen mit gepanzerter Kleidung herstellt – und zwar nicht für die reichen Simstars. Die Zielgruppe sind Runner mit einem gewissen Stilbewusstsein.
- Diamond Gun
- Armer Junge. Glaubst du das wirklich? Dafür sind wir viel zu wenige. Diese Kollektionen werden für all die Mächtigen und Mitläufer gemacht, die ihr Konzernskrip in Straßenstyle investieren wollen. Wir – oder unsere relativ geringen Ausgaben in diesem Bereich – interessieren niemanden.
- Stone
- Nimm's mir nicht übel, Oldie, aber die SINlosen machen mehr als einen winzigen Teil der Bevölkerung aus, und Runner ehrlich gesagt auch. Wir sind nur nicht sozial genug. Wir sind genug Leute, um wirklich etwas bewegen zu können – wir kommen nur nicht gut genug miteinander aus, um wirklich etwas auf die Beine zu stellen. Zu beschäftigt damit, Leuten für Geld ins Gesicht zu schießen.
- Diamond Gun

Vashon ist auf dem Modemarkt nicht der Monopolist, was bedeutet, dass es auf Vashon Island auch Filialen der meisten anderen großen Modelabels gibt. Ares unterhält Ladengeschäfte in Vashon Downtown und in der Nähe von Camp Sealh. Armanté, Zoé und Mortimer of London sind ebenfalls mit Läden vertreten. Ich kenne mich diesbezüglich nicht so gut aus, habe aber gehört, dass sie genau wie Vashon Island ebenfalls private Termine vergeben.



- ◊ Während der Fashion Weeks werden diese Läden häufig zum Ziel von Runs. Die entsprechenden Jobs scheitern in der Regel, weil die Sicherheitsmaßnahmen nicht von schlechten Eltern sind, aber es kommt trotzdem immer wieder vor.
- ◊ Stone

- ◊ Manche dieser Angriffe sind nur Ablenkungsmanöver.
- ◊ Mika

- ◊ Spricht da jemand aus Erfahrung?
- ◊ Ma'fan

- ◊ Ich spreche nicht über meine Runs.
- ◊ Mika

UNTERKOMMEN

Der einzige Ort auf Vashon, an dem ihr euch niederlassen könnt, ohne dass irgendjemand es mitbekommt, sind die Naturreservate. Schnappt euch ein Zelt, geht in den Wald und lasst euch nicht von der Luftüberwachung oder den Drohnen erwischen, die den Wald patrouillieren ... wenn ich so darüber nachdenke, gibt es auf Vashon überhaupt keinen Ort, an dem man sich verstecken kann. Irgendwer erfährt immer davon. Es gibt Safehouses und Zweitwohnungen, aber irgendwo wird irgendjemand euch immer in seinen Aufzeichnungen haben. Sei es eine falsche SIN oder auch nur ein Deckname, eure Anwesenheit auf Vashon wird dokumentiert.

Da Shiawase auf der Insel eine Konzernanlage unterhält, verfügt der Konzern über mehrere eigene Safehouses. Das sind die Orte, an denen sich die Shiawase-Execs mit ihren Gespielinnen vergnügen können; und an denen aufstrebende Execs oder Wissenschaftler zur Belohnung einen kleinen Erholungsurlaub verbringen dürfen, während Manager oder Forscher, deren Karriere auf dem absteigenden Ast ist und die sich vielleicht mit dem Gedanken eines Arbeitgeberwechsels tragen, eingesackt werden können und dann ein bisschen Zeit auf der Flucht verbringen müssen, damit sie verstehen, wie gut sie es wirklich haben. Und natürlich lassen sich dort auch neu erworbene Aktivposten zwischensparen, bis sich die Lage ausreichend beruhigt hat, um sie in die eigentliche Konzernanlage zu verlegen.

- ◊ Die Finnigans hatten hier fünf Safehouses, bevor die Yakuza sie alle zerstört haben. Drei wurden abgebrannt, die anderen beiden waren so voller Einschusslöcher, dass sie eingestürzt sind. Das passierte zur selben Zeit, als die Yakuza begannen, ihre Geschäfte auf der Insel auszuweiten.
- ◊ Mihoshi Oni

DAS GIBT'S NUR HIER

Auf der Insel befindet sich eine der ältesten Cyberware-Forschungsanlagen von Shiawase im gesamten Metroplex. Früher war diese Anlage der Hotspot für Runner, und es fanden fast täglich Runs statt, um sich die neueste Tech unter den Nagel zu reißen. Noch immer beschäftigt Shiawase auf Vashon Tausende von Konzernbürgern, die in der Anlage arbeiten oder mit ihr in Verbindung stehen, und diese Konzern-Lohnsklaven füttern die lokale Wirtschaft mit tonnenweise Nuyen.

- ◊ Das zeigt, wie gut Shiawasess Spionageabwehr mittlerweile ist. Nach wie vor findet in der Anlage Forschung statt, die sich, was neue Cyber- und Biotech angeht, Lichtjahre vor dem aktuellen Forschungsstand bewegt. Der Konzern sorgt nur dafür, dass seine Arbeit dort keine Wellen schlägt.
- ◊ Fianchetto

Zum bereits im Abschnitt zu Bainbridge erwähntem **Island Tunnel Transitsystem** gibt es auch eine kleine Geschichte von Vashon. Da für den Bau eines Schnellzugsystems bereits im Felsenuntergrund gebohrt wurde, kam Vashon auf die Idee, dass es doch schön wäre, gleich noch eine Verbindung nach Maury Island hinzuzufügen, das mit Vashon verbunden ist und effektiv noch zur Insel gehört. Dieses kleine Stück des Tunnelsystems funktionierte tatsächlich und wurde seither umfassend ausgebaut. Ende der 60er begannen Aqua Arcana und Noble Development mit der Entwicklung mehrerer Unterwasser-Einrichtungen, die mit dem ITT-System verbunden waren. Momentan gibt es innerhalb des Tunnelsystems ein Einkaufszentrum, vier Restaurants, einen Nachtclub und drei Bars.

- ◊ Und zwei Forschungsanlagen. Der ganze Unterhaltungskram dient nur dazu, den ein- und ausgehenden Personen- und Warenverkehr zu tarnen.
- ◊ Butch

Auf Vashon befinden sich zwei Endstücke des normalen Tunnelprojekts, eins oben an Point Vashon und das andere im Süden. Beide werden von der Metroplex-Garde überwacht. Dann und wann halten sie Truppenübungen in den Tunneln ab, was einen Beitrag zur Entfernung sämtlicher Squatter leistet, denen es irgendwie gelungen ist, sich in die Tunnel zu schleichen.

- ◊ Angeblich gibt es im südlichen Tunnel etwas, das schlimmer ist als Squatter. Die MG beobachtet den Eingang aktiv und lässt niemanden nach unten. Ursprünglich wurde davon ausgegangen, dass das Schmuggelaktivitäten unterbinden sollte, aber dieser Tunnel wird nur von wenigen Schmugglern genutzt, da er direkt neben Camp Sealith liegt und auch der SSC nicht weit ist.
- ◊ Sounder

- ◊ Im Tunnel bei Point Vashon findet man mehr Schmuggler. Angeblich verfügt er auch über eine Verbindung nach Blake Island.
- ◊ Turbo Bunny

- ◊ Wo wir gerade bei Blake Island sind, gehört das zu Outremer?
- ◊ Goat Foot

- ◊ Blake Island gehörte bis zum Jahr 2074 der UCAS-Regierung und damit auch der Metroplex-Regierung. Ende besagten Jahres verkaufte der Metroplex die Insel an einen Investor, um Geld für Bauprojekte für die Olympiade zu generieren. Ich weiß nicht, wer der neue Besitzer ist, aber ich weiß, dass diejenigen, die sich auf die Insel begeben, um es herausfinden, meist nicht zurückkehren.
- ◊ Kane

- ◊ Offiziell ist die Insel unbewohnt, als wäre sie ein State Park, also zählt sie auch nicht als Teil irgendeines Stadtbezirks.
- ◊ Sounder

- ◊ Ich bin noch ein Newbie und weiß, dass mir sowieso keiner glauben wird, aber ich war mal wegen eines Babysitter-Jobs draußen in der Nähe von Blake. Ich hielt gerade Wache, als ich im Infrarotspektrum plötzlich eine große Wärmesignatur bemerkte, die sich im Tiefflug näherte und dann landete. Ich schwöre, das war ein Drache. Ein Westlicher. Groß war er außerdem.
- ◊ Longshot

- ◊ Zwei von ihnen leben bereits in Seattle. Könnte einer von ihnen gewesen sein.
- ◊ Sounder

- ◊ War es nicht.
- ◊ Orange Queen



DIE GEGENSEITE

Auf Vashon gibt es ein Revier von Knight Errant, das sich in der Nähe des Zentrums der Insel befindet. Es muss eine ordentliche Menge an Gebiet abgedeckt werden, aber der Südtteil der Insel wird regelmäßig vom Militär patrouilliert, das auch rund um Camp Sealth für strikte Sicherheitsmaßnahmen sorgt. Knight Errant hat Verstärkung in der Nähe. Der Konzern nutzt einen stillgelegten Sand- und Kiessteinbruch auf Maury als Trainingsanlage.

- Die Cops lassen ihre FireWatch-Teams im Steinbruch trainieren, besonders in den zahlreichen Höhlen, die dort ausgehoben wurden. Außerdem werden Drohnen- und VTOL-Piloten in der Arbeit auf beengtem Raum geschult.
- Sticks

Bis in die späten 50er war Camp Sealth ein Sommerlager für Kinder, bis die Metroplex-Regierung sich das Land zurückholte und aufgrund der Nähe des Camps zum Land der Salish-Shidhe von ihrem Enteignungsrecht Gebrauch machte. Um das Bild des Sommerlagers aufrechtzuerhalten, begann die Regierung, die Anlage als Ausbildungseinrichtung für den militärischen Nachwuchs zu nutzen. Sie wuchs stetig, bis Brackhaven ins Amt gewählt wurde und die Anmeldungen plötzlich durch die Decke gingen. Alle der neuen Rekruten waren Menschen. Während seiner Amtszeit hat sich Brackhaven draußen im Camp seine eigene kleine Armee aus arischen Jugendlichen aufgebaut.

HILFE GESUCHT

Die besten Quellen für Jobs auf Vashon sind Trinity West, Dulcimer und Kinja Shotoro.

Trinity hat sich auf Vashon zur Königin der Schieber aufgeschwungen. Sie führt ihre Geschäfte von einer kleinen Boutique namens Trinity's Closet aus. Der Laden ist kleiner als die

FOX ISLAND

Nach einigen Jahrzehnten der Semi-Stabilität gibt es wieder vermehrt Schwierigkeiten auf Fox Island. Die turbulente Vergangenheit der Insel und eine noch immer ausstehende Ratifizierung des Vertrags von Denver sorgen für Unrast. Die Einheimischen waren den NAN schon immer in Sympathie verbunden. Selbst die Anglos, die nach der Gründung der NAN auf die Insel umgesiedelt wurden, hegten nie dieselbe Bitterkeit wie andere umgesiedelte Bürger. Seitdem hat sich Fox zum wohl NAN-freundlichsten Teil des Metroplex entwickelt. Täglich kommen Pendler aus dem SSC über die Fox Island Bridge, und wer eine Adresse auf der Insel hat, kann die Grenze deutlich einfacher überqueren.

- Mit falschen SINS mit lokalen Adressen solltet ihr es nicht versuchen. Die Jungs an der Grenze kennen so gut wie jeden auf der Insel. Wenn ihr dieselbe Adresse habt wie Mr. Jones, der jede Woche in den SSC fährt, um seine Gartenbau-Materialien zu besorgen, dann entlarven sie eure SIN in Windeseile als Fälschung.
- Stone
- NAN-freundlich ist noch nett ausgedrückt. Es gibt zwar einige Seattler auf Fox, die gerne Teil des Metroplex sind, aber die meisten Einwohner fänden alles deutlich unkomplizierter, wenn Fox sich einfach

Wandschränke der meisten ihrer Kunden, aber das gilt nur für die Verkaufsfläche. Ausgewählt hat sie den Ort wegen dem, was sich unterhalb des Ladens befindet. Hinter einer Schiebewand im hinteren Teil des Geschäfts verbirgt sich eine Treppe, die nach unten in einen kleinen Club führt. Allerdings nutzt sie diesen nicht als Nachtclub, sondern für private Meetings.

- Die Hüter dort sind mit nichts zu vergleichen, was ich jemals gesehen habe.
- Goat Foot

Dulcimer Operationsbasis befindet sich in einem Haus am Ende des SW Quartermaster Drive, das direkt an der engen Landverbindung zwischen Vashon und Maury liegt. Es ist bekannt, dass er in unmittelbarer Nähe auf beiden Seiten der Landenge Boote liegen hat, dazu überall an der Küste verteilt. Nur sein Talent zur Beschaffung modernster Tech ist ebenso groß wie seine Paranoia, und sein Deck ist vollgestopft mit unglaublich wertvollen Paydata.

- Dulcimer ist außerdem ein ziemlich guter Rigger. Er hat so eine Art Elektronik-Inselbegabung. Genial, was Tech angeht, grottig, wenn soziale Kompetenzen gefragt sind.
- Sounder

Kinja arbeitet für Shiawase, was ihr ihm allerdings nicht übelnehmen solltet. Er fungiert als Frontmann für die Megas und arbeitet gern von der Insel aus. Die Atmosphäre vor Ort nutzt er, um Runner zu testen. Wenn ihr wie eine Horde zweitklassiger Schläger oder Trideo-Runner durch Vashon trampelt, dann wird er euch als Amateure einstufen und entweder die Bezahlung drücken oder euch gleich wieder nach Hause schicken.

- Runner, die sich wirklich auffällig verhalten haben, hat Kinja schon auf Drekruns geschickt. Jobs, bei denen man vermutlich draufgeht und die man unmöglich erfolgreich abschließen kann, weil das Ziel von Anfang an gar nicht existiert hat.
- Mihoshi Oni

den NAN anschließen würde. Da der Vertrag noch in der Schwebe ist, ist das eine realistische Möglichkeit, die jede Menge Jobangebote mit sich bringt.

- Mika
- Seid vorsichtig, wenn ihr die Insel besucht oder dort arbeitet. Die NAN-Annektierungs-Bewegung wird immer gewalttätiger.
- Lyran

FEIERLICHKEITEN

Obwohl der Großteil der Bevölkerung aus Anglos besteht, sind die lokalen Festivals und Feierlichkeiten eher an den Traditionen der eingeborenen Salish ausgerichtet. Daraus ergeben sich zwei hauptsächliche Arten von Festen – die Feste der Ersten Früchte und Potlatch –, die in Abhängigkeit von aktuellen Ereignissen zu verschiedenen Zeiten im Jahr begangen werden. Auf Fox werden drei traditionelle Feste der Ersten Früchte gefeiert. Das **Saatfest** findet zwischen Mitte und Ende Frühling statt (der Termin ist abhängig vom Wetter und den Weissagungen der lokalen Schamanen) und soll den Boden mit einer Saat aus großer Geisterenergie erfüllen, um ihn für die kommenden Feldfrüchte vorzubereiten. Mit dem **Fest der**





fallenden Äpfel wird die Apfelernte auf Fox Island gefeiert. Es wird begangen, sobald der erste reife Apfel vom Ersten Baum im Heiligen Obstgarten fällt. Das **Fischerglück-Fest** findet mitten im Sommer statt, wobei der genaue Tag abermals durch die Weissagungen der örtlichen Schamanen bestimmt wird. Es soll den Fischern in dieser Saison reichen Fang beschern. Während der Höhepunkte des Fests werden unter anderem Fischknochen, die über das ganze Jahr hinweg gesammelt wurden, zurück ins Wasser geworfen.

- ❖ Über diese Feste sollte man besser keine Witze reißen. Die Einheimischen sind zwar so anglo, wie man nur sein kann, aber sie nehmen das Ganze verdammt ernst. Einige Externe haben versucht, diese Feste zu ihrem Vorteil zu beeinflussen, indem Runner angeworben wurden, die die lokalen Schamanen ein bisschen unter Druck setzen oder dem ersten Apfel beim Fallen helfen sollten, und die Gegenreaktion der Einwohner zog nur um Haaresbreite keine Toten nach sich.
- ❖ Mika

Mit den **Potlatch-Festen von Fox Island** sollen wichtige Lebensereignisse wie Geburten, das Erreichen der Volljährigkeit, Hochzeiten, der Hausbau (obwohl Häuser heutzutage üblicherweise gekauft werden) und der Tod gefeiert werden. Durch das Fest versucht der Gastgeber, seinen gesellschaftlichen Status zu verbessern, indem er den Gästen Geschenke macht. Je wichtiger der Gast, desto großzügiger das Geschenk. Für die meisten von uns in den Schatten mag das eine vollkommen legitime Art wirken, sich Freunde zu erkaufen, aber diese Geschenke sind oft so teuer, dass der Schen-

kende nach den Feierlichkeiten ruiniert ist. Der Trick daran ist: Sein gesellschaftlicher Status ist dabei derart gewachsen, dass er sich rasch wieder davon erholen kann. Jedes Wochenende finden mehrere dieser Partys statt, also haltet in den sozialen Netzwerken ein Auge offen, wenn ihr geschäftlich auf Fox unterwegs seid, um sicherzugehen, dass ihr nicht in der Nähe eines Potlatch-Fests verhaftet werdet.

- ❖ Oft werden dafür zusätzliche Sicherheitskräfte angeworben – diverse Gangs auf Fox haben begonnen, Robin Hood zu spielen, allerdings ohne nachher den Armen zu geben. Sowohl die Sly Devils als auch die Revving Injuns sind bekannt dafür, diese Partys zu überfallen und sich die Geschenke unter den Nagel zu reißen.
- ❖ Mika

DIE KRIMINELLE SZENE

Wie man es auf einer Insel mit starken Native-Tendenzen erwarten würde, sind auch die Verbrecherorganisationen daran angepasst. Das führende Verbrechersyndikat auf der Insel sind die **Koshari**. Sie sind aus dem SSC herübergeschwappt, und keins der anderen Syndikate hält Fox für wertvoll genug, um zu versuchen, die Kontrolle über die Insel zu erringen.

Einige der Schmuggler, die auf ihre Native-Abstammung und ihre Kontakte auf beiden Seiten setzen, versuchen bisweilen, in die Lücke zwischen den Koshari und der Mafia oder den Yakuza zu stoßen, aber das ist ein gefährliches Spiel. Die Grenzschwachstellen des SSC, die von den Koshari geschmiert werden oder direkte Verbindungen zu ihnen haben, lassen in den



meisten Fällen keine Waren durch, von denen sie wissen, dass sie mit einer anderen Organisation in Verbindung stehen.

Obwohl ihr Spitzname aus den Screamsheets klingt wie der Name eines Minor-League-Baseballteams, haben sich die **Puget Pirates** in den letzten paar Jahren einen Namen gemacht, nachdem sie im Vorfeld der Olympiade auf der Bildfläche aufgetaucht waren. Sie sind im Grunde eine Go-Gang zu Wasser und bekannt dafür, häufig auf Fox anzulanden. Alle Mitglieder der Gang haben Native-Blut und tauchen im SSC unter, wenn sie das Gefühl haben, dass das Pflaster in der Smaragdstadt gerade zu heiß ist.

- Diese Piraten wirken zwar wie eine Go-Gang, sind in Wahrheit aber nur Koshari-Schmuggler, die etwas anders an die Sache herangehen.
- Rigger X
- Sie erledigen manchmal Jobs für die Koshari, aber sie sind nicht Teil der Organisation. Wendet euch an Freddie Two-Crows im Manitou Spirits auf Fox. Wenn die Kohle stimmt, kann er normalerweise ein paar Infos über das aktuelle Geschehen ausgraben.
- Mika

Das letzte, aber auch größte kriminelle Ärgernis auf Fox sind die Native-Gangs. Sowohl die First Nations als auch die Sly Devils und die Revving Injuns sind auf Fox und auch auf der anderen Seite der Grenze im SSC aktiv. Die **First Nations** kontrollieren einen netten kleinen Turf in der Nähe der Fox Bridge, wo sie einige Spielhöhlen und Kräuterläden betreiben. Einen beachtlichen Nebenverdienst machen sie mit der „Verzollung“ von Schmuggelwaren, die die Grenze über die Brücke überqueren. Sie haben einen Riecher für wertvolle Frachtlieferungen, und wenn die Zollabgabe nicht gezahlt wird, nehmen sie sich dafür meist einfach die Ware.

Die **Sly Devils** stehen in Konkurrenz zu den FN. Ihr Logo ist eine geniale Verschmelzung von modernen und indianischen Elementen und besteht aus einem traditionellen Native-Fuchsmotiv, das um Teufelshörner im Tribal-Stil erweitert wurde, alles ausgeführt in Silber und Mattschwarz. Während die FN an der Brücke aktiv sind, kontrollieren die SD die Docks. Auf der Insel gibt es nicht viele richtige Docks, aber alle in der Nähe der Brücke stehen unter der Herrschaft der Sly Devils. Sie haben einen unschönen Ruf als Menschenhändler, vermeiden aber Probleme mit den lokalen Behörden, indem sie keine Natives schmuggeln.

- Genau genommen vermeiden sie die Probleme, indem sie den örtlichen Gesetzeshütern gratis junges Fleisch zur Verfügung stellen.
- Sounder
- Die SD unterhalten enge Verbindungen zu den Puget Pirates. Ich habe gesehen, wie Mitglieder beider Gangs in Hafenkneipen zusammen getrunken haben.
- Diamond Gun

Die letzte der lokalen Gangs auf Fox Island sind die **Revving Injuns**. Sie sind eine Go-Gang mit einem massiven Aggressionsproblem, unter dem sie jeden leiden lassen, der ihrer Meinung nach nicht indianisch genug ist. Ihr genereller Stil sieht aus wie eine Mischung aus den Ancients und den Halloweeners. Sie sind sehr mobil und ziehen Thunderclouds und Horizon-Dobles schnelleren Rennmaschinen vor. Die meisten von ihnen tragen eine „Kriegsbemalung“, die deutlich kunstvoller ist als die klassischen Farbstreifen. Ihr momentaner Anführer, Kerrigan „Mustang“ Blue-River-Deer, verfügt über enge Verbindungen zu Warpath, und jetzt, wo der Vertrag nicht mehr gilt, drängt die Gang auf eine Annexion von Fox durch die NAN.

- Diese Jungs donnern oft nicht nur in voller Montur über die Fox Island Bridge, sondern auch über die Tacoma Narrows Bridge, die sich von Gig Harbor im SSC bis nach Tacoma spannt.
- 2XL

SHOPPING

Der Laden, den man auf Fox unbedingt kennen sollte, ist **Grandma Caribou's Medicine Shop**. Die meisten Leute auf Fox wissen, dass man dort die besten Kräuterheilmittel bekommt, die es gibt, ausschließlich Importware von echten NAN-Schamanen. Zusätzlich zu diesen Kräutern gibt es eine Auswahl an seltenen Reagenzien, gut gearbeiteten Foki und innovativen Zauberformeln, und das alles bemerkenswert unbürokratisch.

- Grandma Caribou ist eine Fassade für Talisschmuggler der Koshari. Mithilfe von Schmugglern, legalen Händlern und Shadowrunnern versorgen sie den Laden mit hochwertigen NAN-Waren, und Grandma verkauft das Zeug auf dem Schwarzmarkt. Ihre Connections sind auch hilfreich, um euch aus beliebigen Teilen der NAN alles zu beschaffen, was ihr braucht, egal ob magische oder mundane Waren.
- Mika

UNTERKOMMEN

Auf Fox gibt es die übliche Auswahl an Orten zum Untertauchen für Runner, die auf gutem Fuß mit den Koshari stehen. Eine Besonderheit auf der Insel ist ein Ort, der den Namen **Ostwand** trägt. Früher handelte es sich dabei um einen der besten Schnorchelplätze im Puget Sound. Durch geologische Veränderungen, die meisten davon in der Zeit des Großen Geistertanzes, kam es zu Landhebungen, durch die mehrere Höhlen und Felsschluchten entlang der Ostküste der Insel freigelegt wurden. Sie haben sich zu beliebten Verstecken für Rigger entwickelt, die ein bisschen den Kopf unten halten wollen, und einige von ihnen bieten Runnern, die auf der Suche nach einem ruhigen Plätzchen als Versteck vor der Obrigkeit sind, ihre Dienste als Führer an.

- Vorsicht vor Piraten. Auch sie nutzen die Ostwand, und die meisten leben nach dem traditionellen Piratenmotto „Kein Geschwätz, keine Verhandlungen, keine Gnade“.
- Kane

DAS GIBT'S NUR HIER

Dank der Traditionen und Feste der Einheimischen hat sich die astrale Prägung von ganz Fox Island so verändert, dass sie schamanische Magie begünstigt. Deswegen gibt es auf Fox Island ein ruhiges Stück bewaldetes Land nahe dem Zentrum der Insel, das die meisten Leute für wenig mehr als ein privates Naturreservat halten. Eindringlinge werden mit Schildern gewarnt, dass es sich um Privatgelände handelt und nur autorisiertes Personal Zutrittsberechtigt ist, aber auf diesen Schildern steht nichts über die wahren Gefahren, die das Betreten der **„Forest Lodge“**, wie das Gebiet von den Einheimischen genannt wird, mit sich bringt. Das Land befindet sich im Besitz eines örtlichen Schamanenkollektivs. Es ist namenlos und weigert sich, sich als magische Gesellschaft zu betrachten. Sie sind lediglich ein Zusammenschluss aus Schamanen, die versuchen, sich gegenseitig zu unterstützen. Die Forest Lodge ist ein Gebiet, auf dem sich jeder Schamane ein temporäres magisches Refugium einrichten kann. Durch das ausgerichte-



te Mana sind Refugien hier deutlich machtvoller, sodass Zeit und Platz in der Lodge sehr begehrt sind. Das gesamte Gelände wird von Geistern patrouilliert, die nur wenig Geduld für höfliches Geplänkel haben. Sie stellen eine Frage – wenn ihr die Antwort kennt, dann gehört ihr dazu; wenn nicht, dann werdet ihr entfernt.

Durch das **Metroplex-Tunnelprojekt** sollten Anderson, McNeil und Fox sowie die weiter nördlich gelegenen Inseln mit dem Festland verbunden werden. Die Bewohner von Fox waren absolut dagegen. Sie wollten weder eine Verbindung zur Strafkolonie noch, in ihren Augen wesentlich schlimmer, dem Festland. Im Rahmen des Projekts entstand eine erste Grabungsstätte für die Tunnel, aber durch ständige Verzögerungen verlief es am Ende im Sand.

- ◆ Das ist eine Täuschung. Es gibt Tunnel. Sie haben einfach nicht mehr darüber geredet und unterirdisch weitergearbeitet. Nachdem das Projekt eingestampft wurde, wurden die Tunnel verlassen. Niemand weiß, was dort jetzt haust.
- ◆ Sounder

DIE GEGENSEITE

Fox unterhält so enge Verbindungen zu den NAN, dass so gut wie jeder private Sicherheitskontrakt an Eagle Security geht. Knight Errant hält noch immer den stadtweiten Vertrag, aber die einzige Polizeiwache des Konzerns auf der Insel dient mehr dem schönen Schein. Tatsächlich sind die auf Fox eingesetzten Polizisten die Mitarbeiter des Kons, die kurz vor dem Ruhestand stehen. Weil die Arbeit dort so einfach ist, versetzen sie ihre ganzen Alten dorthin.

MCNEIL ISLAND

Für den Großteil seiner amerikanischen Geschichte war McNeil für genau eine einzige Sache bekannt: sein Gefängnis. Die 1875 gegründete Justizvollzugsanstalt war jahrzehntelang alles, was es auf der Insel gab. Später kam der Annex dazu, ein Gefängnis der geringsten Sicherheitsstufe für Häftlinge, die kurz vor der Entlassung stehen. Beide Gefängnisse sind noch immer im Betrieb und werden von Lone Star geführt, in den 2020ern bekamen sie jedoch ein paar Nachbarn. Nach der Unterzeichnung des Vertrags von Denver brauchte der Metroplex mehr Platz für Flüchtlinge, sodass McNeil auch ein paar nicht kriminelle Einwohner bekam. Die Häftlinge wurden als Arbeitskräfte eingesetzt, um entlang der Bucht östlich von Still Harbor eine kleine Siedlung zu errichten, die auf den Namen Reflection getauft wurde. Diese kleine Stadt ist mittlerweile auf ungefähr zweitausend Einwohner angewachsen, und direkt außerhalb der Mauer hat sich eine weitere kleine Stadt, Reflection's Edge, entwickelt. Oh, wartet, sorry, das habe ich vergessen zu erwähnen. Reflection hat eine Mauer errichtet, um sein kleines Stadtgebiet abzusichern, nur für den Fall, dass einmal alle Häftlinge entkommen und sich auf sie stürzen würden. Total albern, aber seitdem fühlen sie sich besser.

FEIERLICHKEITEN

Der Frühling ist die Zeit mit den meisten Häftlingsentlassungen, weswegen diese Zeit des Jahres in den Gefängnissen besondere Bedeutung hat. Der Annex bringt Gefangene mit Fähren zurück aufs Festland, während das Hauptgefängnis täglich Häftlinge in den Annex verlegt.

- ◆ Für einen Runner in der Blüte seines Lebens mag ein Revier voller Senioren nach idealen Bedingungen klingen, aber vergesst nicht, irgendetwas haben sie die Straßen die ganze Zeit lang überlebt. Die Flucht ist vielleicht kein Problem, aber sie haben jede Menge Ermittler, die nichts Besseres zu tun haben, als Fälle zu lösen. Und für die Routinearbeit holen sie sich nur zu gern Verstärkung von den Jungspunden.
- ◆ Stone

HILFE GESUCHT

Wenn ihr auf Fox arbeiten wollt, dann müsst ihr den Indianern freundlich gesonnen sein, und ihr müsst mit Sasequah sprechen. Sie führt ihre Geschäfte vom Tribal Knot aus, einem beliebten Nachtclub in der Nähe der Brücke. Die Aufträge, die sie auf Fox üblicherweise vergibt, konzentrieren sich hauptsächlich auf Informationshandel und nur zu einem sehr geringen Teil auf Gewalt, aber das liegt nur daran, dass sie nicht direkt vor der eigenen Haustür ins Wespennest stoßen will. Die Aufträge, die sie außerhalb der Insel vermittelt, werden auch deutlich hässlicher.

- ◆ Covalent ist ebenfalls auf Fox aktiv. Seine Treffen hält er in einem alten Anwesen in Pilchuck Heights ab, das mit den Landhebungen auf der Insel seine tolle Strandlage einbüßte. Das Haus sieht wie ein Schlachtfeld aus, und niemand weiß, ob Covalent wirklich dort wohnt, aber er behandelt den Ort mit einer seltsam ehrfürchtigen Art von Respekt. Seine Runs decken das gesamte Spektrum ab, und ihm ist scheißegal, ob man Natives mag oder nicht.
- ◆ Butch
- ◆ Grabt mal nach ein paar Infos über dieses Anwesen. Die Ergebnisse werdet ihr ziemlich interessant finden.
- ◆ Slamm-0!

In Reflection finden im Juli und August die **McNeil-Regatten** statt. Dabei handelt es sich um eine Reihe von sehr beliebten Bootsrennen, bei denen die Insel umrundet wird. Die Bandbreite reicht von Motorboot-Rennen, bei denen mehrere Runden um die Insel gefahren werden, bis hin zu Rudermannschaften, die sich gegen die Strömungen stemmen, um McNeil einmal komplett zu umrunden.

- ◆ Die Häftlinge im Annex lieben die Regatta-Saison. Sie können einen Teil der Rennen verfolgen, und während die Boote vorbeiziehen, wird eifrig gewettet. Die Gefängniswachen können sich einen netten Anteil an den Wetteinsätzen verdienen, wenn sie die Gefangenen mit Informationen über die Sieger versorgen.
- ◆ Fianchetto
- ◆ Und sogar noch mehr Kohle können sie machen, wenn sie die richtigen Ergebnisse mitbringen.
- ◆ Sticks

DIE KRIMINELLE SZENE

Die Unterweltszene in Reflection ist klein, umfasst hauptsächlich Drogen, Glücksspiel, BTLs und Prostitution und wird von Nick „The Surgeon“ Sasso beherrscht. Sasso hat sich seinen Spitznamen nicht verdient, weil er ein besonders präzise vorgehender Straßenschläger ist, sondern weil es sich bei ihm tatsächlich um einen Neurochirurgen handelt. Sein scharfer Verstand ermöglichte ihm einen schnellen Aufstieg an die Spitze der Geschäfte der Finnigan-Familie auf der Insel, nach-

dem er sich bei einer Kneipenschlägerei permanente Nervenschäden in seinen Händen zugezogen hatte. Eterina O'Malley verdankt ihm ihr Leben, wodurch er in Kontakt mit der Familie kam. Mit Problemen auf der Insel verfährt er ebenso wie früher mit Hirntumoren: Er entfernt sie mit chirurgischer Präzision.

- Den Großteil dieser Präzisionsarbeit erledigt Sassos Top-Vollstreckerin, Colette „Gillette“ Kinsella. Sie ist eine Straßensamurai mit modernsten Neuroverdrahtungen, die sie Sassos noch immer brillantem Verstand sowie den umfassenden finanziellen Ressourcen und Connections der Finnigans verdankt.
- Butch
- Man sollte erwähnen, dass es auf einer Insel, deren Einwohner überwiegend Mitarbeiter von Lone Star Correctional sind, nur sehr wenige Gewaltverbrechen gibt. Und die Gewaltdelikte, die es gibt, werden oft von genau diesen Polizisten verübt und daher vom Star vertuscht.
- Stone
- Weiterer wichtiger Punkt: Der Großteil von McNeil gehört Lone Star oder wird durch den Konzern gepachtet und gilt daher als exterritoriales Gebiet. Die Gefängnisse an sich sind UCAS-Gebiet, aber alle unterstützenden Anlagen und Wohnhäuser befinden sich auf LS-Territorium.
- 2XL

SHOPPING

Der Waffenbauer - oder vielleicht besser gesagt Künstler - Phoenix von **Phoenix Arms** hat 2057 seinen Laden auf McNeil eröffnet. Sein gesamtes Unternehmen führt er von seinem Geschäft auf Gertrude Island in Still Harbor aus, inklusive der Produktion, die komplett von Hand erfolgt. Wie er in den Besitz der Insel gekommen ist, ist ein Geheimnis, das höchstwahrscheinlich mit einer schattigen Vergangenheit in Verbindung steht - niemand scheint aber genauer zu wissen, wer er früher war. Seine nach Kundenwünschen gefertigten Waffen verkauft er über die Matrix und einen kleinen Laden auf einem Hausboot, mit dem er einmal pro Woche hinüber nach Reflection fährt.

- Phoenix ist etwas Besonderes, aber vergesst Catsiera nicht. Sie hat einen kleinen Bauernhof auf der Westseite der Insel, wo sie verschiedene Arten von Nutzpflanzen anbaut, von denen nicht alle komplett legal sind, die aber alle sehr gut gepflegt und verarbeitet werden. Alle paar Wochen bringt sie ihre Waren rüber nach Reflection, und der Herzschlag der Stadt passt sich daran an, wie lange ihr letzter Besuch schon zurückliegt.
- Kat o' Nine Tales
- Cat ist ein häufiger Zwischenstopp für Häftlinge nach einem Gefängnisausbruch, aber keinem von ihnen ist es gelungen, seine Flucht fortzusetzen, sobald er erst einmal in ihr Netz getappt war. Im wahrsten Sinne des Wortes. Sie ist eine Spinnenschamanin, die den Entflohenen in süßesten Tönen eine kleine Kräutermischung zur Entspannung anbietet, von der sie sich dann in der Krankenstation des Gefängnisses erholen. Ich habe keine Ahnung, warum es trotzdem noch Gefangene gibt, die dorthin gehen, aber es kommt immer wieder vor.
- Frosty

UNTERKOMMEN

Für Runner, die untertauchen wollen, ist **Reflection's Edge** die beste Wahl. Die UCAS unterhalten dort mehrere Safehouses, die für den Gefangenentransport oder für wichtige Zeugen genutzt werden. Wenn sie gerade nicht in Verwendung sind, haben die lokalen Regierungsbeamten kein Problem damit, die Adresse für ein kleines Zubrot zu verkaufen. Zugang müs-

sen sich die Runner selbst verschaffen, aber mit einem vernünftigen Hacker ist das kein Problem.

Innerhalb von Reflection vermietet Sasso kurzfristige Unterkünfte, solange die Luft nicht allzu sehr brennt. Seine Wohnungen sind außerdem ziemlich cool. Er hat ein Dutzend verschiedener Hochhäuser, bei denen er die „Zu verkaufen“-AROs für die Eigentumswohnungen auf den oberen Stockwerken nie abschaltet. Perfekt geeignet zum Veranstalten von Partys, für geschäftliche Treffen und für Runner auf der Flucht.

DAS GIBT'S NUR HIER

Obwohl McNeil nach wie vor überwiegend ein Gefängnis ist, sollte es im Zuge des **Metroplex-Tunnelprojekts** mit den anderen Inseln von Outremer verbunden werden. Obwohl es einige Sicherheitsbedenken gab, waren die Bewohner der Insel und Lone Star für das Projekt, da es höhere Einnahmen und eine bessere Erreichbarkeit des Gefängnisses versprach. Auf McNeil standen dem Projekt zwei große Hindernisse entgegen, seine Befürworter waren jedoch mehr als bereit, die nötige zusätzliche Arbeit zu investieren, um sie zu überwinden. Zum einen war McNeils nördlicher Nachbar alles andere als begeistert von der Idee, und der Tunnel auf Fox hatte immer wieder mit Verzögerungen zu kämpfen. Zum anderen ist der Puget Sound zwischen McNeil und Fox besonders tief.

In Bezug auf das erste Hindernis waren ihnen die Hände gebunden, aber die Beseitigung des zweiten nahmen sie entschlossen in Angriff, während sie darauf warteten, dass Fox Island sich endlich zusammenreißen würde. Der Eingang zum **Nordtunnel von McNeil** sieht der Einfahrt zu einer Tiefgarage ziemlich ähnlich. Er geht in einen spiralförmigen unterirdischen Tunnel mit einem Durchmesser von fünfhundert Metern über, der sich dreißig Meter tief in den Erdboden windet, bevor man den Tunnel unter dem Carr Inlet erreicht, der schnurgerade bis zur Südspitze von Fox führt. Der Tunnel wurde niemals für die Öffentlichkeit geöffnet, und ich selbst war ebenfalls noch nie dort unten, aber ich habe gehört, dass es eine Verbindung zu den ersten Erkundungsstollen von Fox aus gibt.

- Ein weiterer Ort, der in eine Dunkelheit gehüllt ist, die nicht durch die Abwesenheit von Sonnenlicht entsteht.
- Man-of-Many-Names
- Okay, Newbies. Beschafft uns die Infos, und ihr kriegt die Vollmitgliedschaft.
- Glitch

DIE GEGENSEITE

Lone Star, Lone Star, noch mehr Lone Star, und ein kleines bisschen Knight Errant. Die Jungs von Correctional Services haben die Gefängnisse, die privaten Vertragsnehmer das von der Regierung gepachtete Land, Reflection's Edge ist ebenfalls Regierungsland, also noch mehr Lone Star Security Services, und Knight Errant unterhält ein Revier in Reflection, das sich der Aufgabe verschrieben hat, Lone Star das Leben möglichst schwer zu machen.

- Die Gewässer rund um die Insel sind wie ein alltäglicher Revierkampf, der mit Kielwellen und Bojen ausgefochten wird. Lone Star darf die Gewässer wegen der Gefängnisse bestreifen, und Knight Errant wegen des Metroplex-Polizeikontrakts. Das führt an den meisten Tagen zu einem Übermaß an Sicherheitsbooten.
- Kane



HILFE GESUCHT

Sergeant Elisa Seawind arbeitet für Lone Star Correctional und zahlt Kopfgelder für ehemalige Gäste der Einrichtung. Sie behält die Entlassenen im Auge, und wenn sie gegen ihre Bewährungsauflagen verstoßen, dann dirigiert sie mit Freuden ein paar freiberufliche Dienstleister in Richtung ihrer wahrscheinlichsten Aufenthaltsorte. Sie nutzt das Konzernbudget auch, um Runner anzuwerben, wenn jemandem ein Ausbruch gelungen ist und Lone Star nicht will, dass die Sache Wellen schlägt.

ANDERSON ISLAND

Anderson ist so reich wie Bainbridge, so versnobt wie Vashon und so isolationistisch wie Fox, aber der Fokus liegt nicht auf Indianern, sondern auf reichen alten Leuten. In den 20ern boomte der Wohnungsbau auf der Insel, angeführt von den Reichen, die sich ein Domizil fernab des Pöbels wünschten, der nach Seattle strömte. Seither mussten sie sich schon mehrere Male (ungefähr einmal alle zehn Jahre) gegen Versuche des Metroplex zur Wehr setzen, auf der Insel vorstädtische Elemente einzuführen. Die letzte Runde dieses Tauziehens wurde von Schattenoperationen begleitet, bis die Schatten mit dem Crash und dem Wiederaufbau der Matrix mehr als ausgelastet waren. Langsam steht eine neue Runde an, und dann werden beide Seiten wieder Schattenaktivposten anwerben, um sie ein paar der seltsamsten Terroranschläge verüben zu lassen, an denen ihr je beteiligt sein werdet.

- ◆ Kein Witz. Auf der einen Seite die Metroplex-Regierung, die ernsthaft versucht, den zur Verfügung stehenden Wohnraum zu erweitern. Sie handelt zwar nicht aus reiner Selbstlosigkeit, scheint in diesem Fall aber die gute Seite darzustellen. Auf der anderen Seite eine Horde von greisen Milliardären, die nicht wollen, dass ihre Golfplätze und Wälder plötzlich von „ungehobelten Jungspunden“ überflutet werden.
- ◆ Slamm-0!

FEIERLICHKEITEN

Wenn man alt und reich ist, dann kann man zur Feier der Tatsache, dass man ein weiteres Jahr außerhalb des Grabs überlebt hat, verschwenderische und regelrecht absurde Partys veranstalten. Wenn man dazu noch von jeder Menge anderer Leute umgeben ist, denen es ebenso geht, dann setzt man es sich zum Ziel, die eigenen Partys größer und besser als die der anderen zu machen. Auf Anderson kann man diese Partys als „besondere Ereignisse“ einstufen. Die Gäste setzen sich aus dem Who's who der feinen Gesellschaft Seattles und Jetsettern aus der ganzen Welt zusammen. So viel Reichtum auf einem Haufen sorgt für jede Menge Jobmöglichkeiten aus Richtung der Gastgeber, Gäste und interessierter dritter Parteien.

- ◆ Galway Marnes, der Selfmade-Milliardär, der Skippy Cuddlebucket erfunden hat, hat sogar mal ein Runnerteam angeworben, um seine Party zu überfallen und ihm Gelegenheit zu geben, es abzuwehren. Die miserable Schauspielleistung des zur Hälfte aus Metall bestehenden Trolls, der von dem Achtzigjährigen niedergedrungen wurde, hat ihm wohl niemand abgenommen, aber alle haben sich köstlich amüsiert.
- ◆ Fianchetto

Catsiera wird zwar spielend mit entflohenen Sträflingen fertig, ist aber klug genug, ihre Warentransporte trotzdem nicht ungeschützt zu lassen. Für die legalen Waren engagiert sie Mitarbeiter von Lone Star, die gerade keinen Dienst haben, aber für die wirklich wertvollen Lieferungen verlässt sie sich auf Runner. Sie zahlt gut und räumt euch einen Rabatt ein, wenn ihr einen Teil des Zeugs für euch selbst oder zur Verteilung auf dem Festland wollt.

- ◆ Das ist ein solider Markt. Ihr Stoff ist ordentlich, und weil er so selten ist, ist der Straßenpreis konstant hoch.
- ◆ Diamond Gun

DIE KRIMINELLE SZENE

Die kriminelle Szene auf Anderson besteht aus Shadowrunnern. Keines der Syndikate des organisierten Verbrechens hat sich die Mühe eines Vorstoßes auf die Insel gemacht, weil das Geschäftemachen hier teuer ist und sich die reichen alten Säcke nicht um Fragen der Legalität scheren, da sie genug Geld haben, um sich solche Dinge vom Leib zu halten. Runner bezeichne ich deswegen als die kriminelle Szene auf Anderson, weil das Gezänk der Bewohner der Insel permanent Runs mit sich bringt. Ich habe mit mehreren unterschiedlichen Runnerteams gesprochen, die alle mehrfach dieselbe Statue von den beiden immer gleichen Typen gestohlen haben. Solcher Kram kommt so häufig vor, dass Runnerteams, die für einen richtigen Job angeheuert werden, diesen oft in den Sand setzen, weil sie die ganze Sache nicht ernst genug nehmen.

- ◆ Die TheTilDawns und die WireScryers sind zwei Gangs, die ihr Hauptquartier auf Anderson haben. Die TheTilDawns sind eine Gang aus MMVV-Infizierten, die sich auf Anderson niedergelassen haben. Da es ihnen nicht hauptsächlich um Geld geht, haben sie allen Einheimischen etwas voraus. Ihre wahren Ziele sind unklar, aber sie waren auf der Insel sehr aktiv. Die WireScryers sind eine Matrixgang, die sich gerade an die neuen Protokolle anpasst und im Zuge dessen zu einem mobileren Stil übergegangen ist. Die Identitäten dieser Hacker sind unbekannt, aber die meisten Leute vermuten, dass es sich um reiche alte Tech-Magnaten handelt, denen es einen Kick verschafft, mit GOD Katz und Maus zu spielen.
- ◆ 2XL
- ◆ Die TheTilDawns ernähren sich im Prinzip von der Furcht vor dem Tod, die in der alternden Bevölkerung Andersons mit jedem Tag ein kleines bisschen größer wird. Das befleckte Versprechen der Unsterblichkeit steht für jene, die sich darauf einlassen wollen, immer im Raum.
- ◆ Lyran

SHOPPING

Die ganze Insel eignet sich hervorragend dazu, alles zu kaufen, was die Reichen nicht mehr wollen. Die Geschäfte auf der Insel gehören zu der Art von Läden, in denen niemals über Preise gesprochen wird und die man beleidigt, wenn man auch nur danach fragt. Unverschämter Reichtum muss sich negativ auf die Aufmerksamkeitsspanne auswirken, denn die Leute hier schmeißen ihre neuesten Spielzeuge auf quasi täglicher Basis wieder weg. Selbst so große Dinge wie Autos. Der Secondhand-Markt für diese Gegenstände wird durch das Netzwerk aus Angestellten gespeist, die für die Reichen arbeiten und dabei helfen, die Wirtschaft stabil zu halten und zu verhindern, dass der Pöbel rebellierte.



UNTERKOMMEN

Die Reichen sehen es zwar nicht gerne, wenn neue Leute auf die Insel ziehen, aber in den meisten Fällen stören sie sich nicht an ein bisschen unterhaltsamem Gesindel, das sich ein oder zwei Wochen auf Anderson aufhält, bevor es wieder in seine stinkenden, armseligen Hütten zurückkehrt. Für Leute mit entsprechenden Connections und ausreichend Geld gibt es auf der Insel zahlreiche Mietunterkünfte für einen kurzzeitigen Aufenthalt. Normalerweise würde die Vermittlung derartiger Unterschlupfe über einen hochrangigen Schieber oder das lokale organisierte Verbrechen erfolgen, aber hier werden alle diese Immobilien über Reflections Realty verwaltet, eine Mantelgesellschaft, der bisher noch niemand in die Karten geschaut hat.

- Ist die Mühe nicht wert. Dann habe ich ein paar Adressen oder Namen der momentanen Mieter, aber wenn sie mich erwischen, mache ich mir einen verdammt mächtigen Feind. Das Verhältnis für einen lohnenswerten Hack stimmt einfach nicht.
- Slamm-0!

DAS GIBT'S NUR HIER

Auf Anderson gibt es mehrere wunderschöne Golfplätze. Ernsthaft, abgesehen von Golfplätzen, noblen Geschäften und Naturreservaten gibt es auf Anderson nicht viel Spannendes. Der Tunnelleingang der Insel kam über das Reißbrettstadion nie hinaus, weil die Bewohner von Anderson mit McNeil nichts zu tun haben wollen. Sie sind reich genug, um den Pöbel auf Distanz zu halten.

- McNeil liegt ohnehin schon in so unmittelbarer Nachbarschaft, dass man mit einem Ruderboot übersetzen kann. Den Tunnel wollten sie nicht, weil dadurch sogar Leute von noch weiter weg in ihre kleine Enklave hätten vordringen können.
- Kane
- Anderson beherbergt mehrere Forschungsanlagen – sie sehen adrett aus, können ihre grundlegende Funktion aber nicht verschleiern. Primär konzentrieren sie sich auf Anti-Aging und Verjüngungstherapien, die Finanzierung wird von allen Bewohnern der Insel gemeinsam übernommen.
- Butch

DIE GEGENSEITE

Die Reichen auf Anderson beschäftigen die besten Personenschützer der Stadt. Das Knight-Errant-Revier auf der Insel ist eine erstklassige Dienststelle für Cops, die sich gern verdrahten lassen würden, und verfügt immer über die neuesten technischen Spielzeuge. Die Anwohner leisten ihren Beitrag, um sicherzustellen, dass die Polizisten immer an vorderster Front des technischen Fortschritts operieren. Im Privatsektor beschäftigen die Anwohner zahlreiche „Sicherheitsberater“, aber die Aufträge auf der Insel umfassen meist nur kleinkarierte Streitigkeiten zwischen reichen Execs.

- Erst vor Kurzem wurden sechs brandneue 2078er Dodge Chargers in das Revier auf Anderson geliefert. Angesichts der Tatsache, dass die ganze Insel gerade einmal sieben Kilometer lang ist, ist das schon etwas übertrieben.
- Turbo Bunny

HILFE GESUCHT

Die zwei Hauptgründe, aus denen man auf Anderson Runner antrifft, hören auf die Namen Callus und Hayley Jackson. Callus leitet seine Geschäfte von einem alten Leuchtturm in der Nähe von Thompson Cove aus. Er vermittelt Jobs für die Finnigan-Familie und die meisten AAA-Kons der Stadt. Seine Eigenart ist, dass er geschäftliche Treffen ausschließlich im Leuchtturm abhält, aber das verhindert, dass neugierige Dritte in Gespräche in belebten Bars hineinplatzen.

- Eine clevere Eigenart. Er kann euch und alle anderen interessierten Parteien schon aus mehreren Klicks Entfernung kommen sehen. Wenn sich Ärger zu nähern scheint, dann ist er dafür bekannt, Fessengeld zu geben und einen Job auch mal einfach sausen zu lassen.
- Stone

Hayley Jackson wirbt zusätzliche Helfer für lokale Import/Export-Geschäfte rund um den Sound an. Sie arbeitet hauptsächlich von ihrem Schiff, der *OneEyed Jack*, aus, die meist vor der Nordspitze der Insel vor Anker liegt, oben in der Nähe von Yoman. Sie ist keine Schmugglerin, aber sie arbeitet mit vielen von ihnen zusammen, die sie als Kontaktperson nutzen, wenn für gefährliche Touren oder besonders wertvolle Fracht zusätzliche Unterstützung nötig ist.

- Die *OneEyed Jack* ist ein fünfzehn Meter langes Einrumpf-Boot, aber HayJack, wie wir auf dem Wasser sie nennen, hat starke Motoren, also lasst euch nicht durch den Mast täuschen.
- Kane



DER SEATTLER UNTERGRUND

DER UNTERGRUND AUF EINEN BLICK

Einwohnerzahl: 40.000

- Orks: 82 %
- Trolle: 7 %
- Zwerge: 5 %
- Menschen: 4 %
- Elfen: 1 %
- Sonstige: 1 %

Bevölkerungsdichte: (unbekannt aufgrund nicht exakter Volkszählungen und Umfrageergebnisse)

Pro-Kopf-Einkommen: 13.000 ¥

Einwohner mit Konzernzugehörigkeit: 7 %

Bildung:

- Weniger als 12 Jahre: 68 %
- Highschool-Äquivalent: 24 %
- College-Äquivalent: 6 %
- Weitergehende Studienabschlüsse: 2 %

GEPOSTET VON: KHAN-A-SAUR

- ⦿ Diese Zahlen stimmen nicht. Keine einzige von ihnen hat etwas mit der Realität zu tun. Sie bestehen nur aus Lügen.
- ⦿ Butch
- ⦿ Das sind die offiziellen Zahlen aus der noch laufenden Volkszählung (Headcount™ wird Ihnen präsentiert von Renraku – „Wie können wir Ihnen dienen?“). Die erfassen nur den „ungefährlichen“ Teil des Untergrunds. Vielleicht ist euch aufgefallen, dass das Wort „Ork“ aus dem offiziellen Namen entfernt wurde.
- ⦿ Snopes
- ⦿ Was daran liegt, dass sie die Orks deportieren und die Zwerge reinbringen.
- ⦿ Plan 9
- ⦿ Ruhig Blut, dafür gibt es keine Beweise. Immerhin haben die Zwerge offizielle Dokumente, mit Urkunden und Besitzrechten. Renraku hat keine andere Wahl, als sie anzuerkennen und die Squatter aus widerrechtlich besetzten Gebieten zu entfernen.
- ⦿ OrkCEO
- ⦿ Wie kannst du nachts überhaupt schlafen?
- ⦿ Butch
- ⦿ „Warum tragt ihr zwei das nicht unter euch aus?“ Klassische Renraku-Taktik! Sie müssen gar keine Probleme anzetteln, sondern nur traurig den Kopf schütteln, auf die Dokumente verweisen und dann voller Bedauern sagen: „Es tut mir aufrichtig leid, es gibt nichts, was

wir tun können. Wenn Sie rechtlichen Beistand wünschen, stellen wir Ihnen unsere Anwälte zum Vorzugspreis zur Verfügung, um Sie dabei zu unterstützen, dagegen vorzugehen, aber solange das Gericht sich nicht umentscheidet, sind uns die Hände gebunden.“ So richtet sich der ganze Hass gegen die Zwerge und nicht gegen den Kon. Und indem er sich dann als Vermittler dazwischenschaltet, steht er am Ende mit weißer Weste da.

- ⦿ Haze
- ⦿ Ein Teil von Renraku Arbeit da unten besteht im Ausstellen von SInS. Durch eine Sonderzuteilung der Metroplex-Regierung hatten sie 44.000 vorstrafenfreie SInS, die sie ausgeben konnten. Mittlerweile sind kaum noch welche übrig, also werden sie entweder Lobbyarbeit beim nächsten Gouverneur leisten, damit sie weitere SInS bekommen, oder anfangen, mehr mit kriminellen SInS zu arbeiten.
- ⦿ Icarus
- ⦿ Im Auftrag des Ork Rights Committee haben die Skraacha einige Jahre lang an einer Volkszählung gearbeitet. Unter Berücksichtigung des gesamten Untergrunds liegen ihre Zahlen bei etwa 200.000, davon 83 Prozent Orks und 8 Prozent Trolle. Oh, und 94 Prozent SInSlose, allerdings war das, bevor die Renraku-SInS ausgegeben wurden.
- ⦿ Bull

Die Geschichte des Ork-Untergrunds hat ihre Wurzeln in der frühen Geschichte Seattles. Nach dem Großen Feuer von Seattle im Jahr 1889 wurde bestimmt, dass neu errichtete Häuser aus feuerbeständigem Material statt aus Holz bestehen mussten. Da die Stadt auf einer Überschwemmungsebene erbaut worden war, die oft, ihr wisst schon, überschwemmt wurde, wurde auch gleich noch beschlossen, ab jetzt alles zwei Stockwerke höher zu bauen. Die unteren Stockwerke der älteren Gebäude wurden hauptsächlich als Lagerräume genutzt, und irgendwann wurden sie einfach versiegelt und ignoriert. Ende des zwanzigsten Jahrhunderts flackerte das Interesse an ihrer Erforschung erneut auf, und es kam ans Licht, dass die Unterstadt in der Zwischenzeit von Schmugglern und Arbeitern aus dem Rotlichtmilieu erweitert worden war. Dann wurde sie erneut ausgebaut, diesmal durch die Stadt für den Bau eines unterirdischen Schienennetzes. Einige Teile der Unterstadt wurden saniert und für den Tourismus herausgeputzt, der Großteil aber blieb unberührt.

- ⦿ Ursprünglich wurde der Untergrund im Jahr 1907 versiegelt, weil man die Ausbreitung von Krankheiten befürchtete.
- ⦿ Nephrite

Als Mt. Rainier die Stadt im Jahr 2011 erschütterte, wurde der Untergrund erneut abgeriegelt, da er als einsturzgefährdet galt und die Existenz von Giftgasblasen vermutet wurde (bei einem Vulkanausbruch sind die Giftgase viel gefährlicher als die Lava, aber es wird immer nur über die Lava



berichtet). Von verzweifelten Leuten wurden mit der Zeit immer mehr kleine Zugänge nach unten geschaffen, zuerst durch Obdachlose und dann durch Goblinisierte, vor denen die Gesellschaft einfach die Augen verschloss. Schließlich gilt nach wie vor: „Aus den Augen, aus dem Sinn.“ Im Jahr 2039 ließ Gouverneur Victor Allenson alle Metamenschen in Seattle zusammentreiben und pferchte sie in Lagern in den Lagerhausvierteln von Tacoma und Downtown ein. Am 7. Februar gingen alle diese Lagerhäuser in Flammen auf. Zum Glück hatten die Goblinisierten im Untergrund bereits einige Zugänge geöffnet, um Vorräte nach oben zu schmuggeln – durch diese Zugänge konnten Tausende von Metamenschen in Sicherheit gebracht werden. Nicht alle, aber sehr viele. Falls ihr euch je gefragt habt, wer während der Gedenkfeiern zur Nacht des Zorns symbolisch verbrannt wird: Es ist Allenson.

- Für den ist es sogar zu gut, in der Hölle zu schmoren.
- Butch

Die Stadt erwachte aus ihrem Wahnsinn, und die meisten der Metamenschen wurden wieder Teil der Gesellschaft. Viele von ihnen konnten den Verrat jedoch nicht verwinden. Sie blieben im Untergrund. Die Goblinisierten und Zwerge arbeiteten zusammen, um die unterirdischen Tunnel zu erweitern, sie abzustützen und Orte zu schaffen, die sowohl groß genug waren, dass dort eine Gemeinschaft gedeihen konnte, als auch klein genug, um Versteckmöglichkeiten zu bieten, falls das jemals wieder nötig sein würde. Außerdem entdeckten sie viele Tunnel, die nach den Vulkanausbrüchen entstanden waren – die Wissenschaft hat keine Erklärung für ihre Entstehung, aber für die Schöpfer des Untergrunds waren sie ein Segen, ganz egal, woher sie kamen.

- Ganz offensichtlich sind sie magischen Ursprungs. Ähnliche Tunnel wurden überall auf der Welt entdeckt. Wir wissen nicht, warum oder wie sie erschaffen werden, aber was die Quelle angeht, sind wir uns sicher.
- Ethernaut
- Alles klar, Plan 9, leg los. Geheime Drachenverschwörung? Insektengeister? Unsterbliche Zwerge?
- Snopes
- Nö, nur Echos entlang der Manalinen, frisch erwachte Erdgeister, die sich mit der Umgebung vertraut machen, und gute alte seismische Aktivität.
- Plan 9
- Ich bin so verwirrt.
- Sunshine

Mitte der 40er kam es zu einem großen Zerwürfnis zwischen den Orks und den Zwergen. Auch in der Vergangenheit hatte es zahlreiche Streitigkeiten gegeben, bei denen es den Trollen jedoch stets gelungen war, den Frieden zu wahren. Dieses Mal aber war das Fass übergelaufen. Die Zwerge, in deren Reihen sich der Großteil der Ingenieurskenntnisse und Universitätsbildung konzentrierte, versammelten sich zu einem gewaltigen Exodus, und aus dem Untergrund wurde der Ork-Untergrund. Die Detailinformationen zum genauen Grund des Zerwürfnisses sind vage, aber seither hegen die Zwerge deswegen einen Groll.

Womit wir in der Gegenwart angekommen wären. Der Seattler Untergrund, seit der offiziellen Anerkennung unter neuem Namen, ist das heißeste Wohngebiet im Plex. Junge Künstler und risikofreudige Investoren strömen in den Bezirk und ergehen sich in Bewunderung über die niedrigen Lebenshaltungskosten und die blühende lokale Kultur. Die Gentrifizierung wird zunehmend zum Problem, allerdings ist sie auch mit einer umfassenden Sanierung der städtischen Dienste und mit ordentlichen Strom- und Wasserleitungen statt einer lückenhaften und illegalen Anzapfung fremder Leitungen verbunden. Es wurde auch etwas für die Verbesserung der örtlichen Schulen getan, und bald wird Renraku den Grundstein für das erste Krankenhaus in der Geschichte des Untergrunds legen. Hygiene, Schutz durch die Polizei und dringend benötigte Nuyen strömen in den Untergrund.

- Und die Orks werden nach draußen geschwemmt.
- OrkCEO
- Als Antrag 23 verabschiedet wurde und aus dem Ork-Untergrund ein offizieller Stadtbezirk wurde, begannen die Zwerge zurückzukehren, die ihn vor dreißig Jahren verlassen hatten. Sie hatten Dokumente über Besitzrechte dabei und heuerten Hard Corps an, um Hunderte von Orks aus ihren Wohnungen zu vertreiben. Frauen, Kinder, Familien – ganz egal. Gimli Harris (der drittälteste Zwerg in Seattle – in der ersten Generation gab es viele derartige Namen) ist das wütende Gesicht der „Rückeroberer“, die dem Untergrund einen Keil mitten durchs Herz treiben. Sie beanspruchen, die ursprünglichen Besitzer großer Gebiete zu sein, und setzen die Einheimischen gewaltsam unter Druck, um sie zu vertreiben und eigene Siedlungen in den besten Gegenden des Untergrunds aufzubauen. Sie sagen, es gehe um ihr Erbe. Die Orks sagen, es geht um Hass.
- Sunshine
- Im Gegensatz zu dem, was die meisten Konzernmedien zeigen, sind die meisten Orks da unten ganz normale Leute, die zwei oder drei Jobs gleichzeitig haben, um genug Geld zu verdienen, damit ihre Familie in Frieden aufwachsen kann. Sie machen sich genauso viele Sorgen um Gangaktivitäten und Verbrechen wie alle anderen auch. Aber die Invasion der Zwerge provoziert auch Extremisten dazu, aktiv zu werden.
- Butch



- ◉ Natürlich werden diese Gegenschläge von den Medien gefilmt und dann erneut ausgestrahlt, wobei sie natürlich keinerlei Skrupel haben, die Orks als gewalttätige Barbaren und Brutalos darzustellen. Die Sache eskaliert immer weiter und wird kein gutes Ende nehmen.
- ◉ 2XL
- ◉ Der Untergrund war schon immer arm. Wer bezahlt für dieses gewaltige Maß an Sanierungsmaßnahmen? Renraku muss dabei doch ein riesiges Verlustgeschäft machen.
- ◉ Riot

- ◉ Im Gegenteil! Jetzt, wo die Stadt den Untergrund offiziell anerkannt hat, wird Renraku bezahlt, während die Stadt Schulden macht. Brackhaven wird seinem möglichen Nachfolger einen riesigen Haufen Mist hinterlassen, und für den defizitären Haushalt werden dann die „dreisten Orks“ verantwortlich gemacht und nicht der Konzern, der „einfach nur tut, wofür er angeheuert wurde“. Ich sag's euch, diese Typen sind Künstler.
- ◉ Haze

FEIERLICHKEITEN

Während der 7. Februar überall in Seattle als die Nacht des Zorns bekannt ist, trägt er im Untergrund den Namen „Nacht des Leids“. Der Tag ist stets voller wütender Schimpftiraden und Kraftausdrücke, aber sobald es Nacht wird, legt sich Stille über den Untergrund. Dann versammeln sich die Familien, essen still zusammen und sind dankbar dafür, dass sie einander haben. Es wird derer gedacht, die man verloren hat, und obwohl in einigen Familien auch Geschenke

ausgetauscht werden, reicht es den meisten, einfach Zeit miteinander zu verbringen. Nichts ist wertvoller als Blutsbande.

Eine Bewegung setzt sich dafür ein, einen Feiertag zur Verabschiedung von Antrag 23 ins Leben zu rufen, sie wird allerdings hauptsächlich durch den Wahlkampf motiviert. Vermutlich wird bald darüber entschieden werden, wann genau der „**Anerkennungstag**“ begangen werden wird.

DIE KRIMINELLE SZENE

Es gibt eine nahezu allgemeingültige Regel für Verbrecher im Ork-Untergrund: „Nimm von oben, nicht von unten.“ Verbrechen von Orks gegen Orks gelten als schändlich, wobei Diebstahl als besonders verwerflich angesehen wird; jeder Ork weiß, wie es ist, abends hungrig ins Bett zu gehen, aber dieses Leid den eigenen Artgenossen aufzuzwingen, ist schlicht grausam. Im Gegensatz dazu gilt Gewalt nicht im selben Maße als verwerflich, und viele Konflikte werden mit Faust- oder Ringkämpfen beigelegt. Nach dem Ende des Kampfs muss der Verlierer seine Niederlage akzeptieren und dem Sieger die Hand geben. Das Problem wird begraben, die Gemeinschaft bleibt intakt. Die Leute an der Oberfläche hingegen sind Freiwild, und diejenigen, die unten geboren wurden, berichten mit Stolz von ihren erfolgreich an der Oberfläche durchgezogenen Verbrechen. Die größte kriminelle Aktivität im Untergrund ist der Schmuggel. Über verschiedene Verbindungen der Cascade-Orks zum Untergrund fließen Vorräte, Waffen und Drogen in den Untergrund, wobei letztere mit einem Preisaufschlag versehen weiter ins eigentliche Stadt-

gebiet von Seattle wandern. Leider gibt es in jeder solchen Verbindung auch undichte Stellen, sodass Drogen und in geringerem Maße auch BTLs weiterhin ihren zerstörerischen Einfluss auf die Gemeinschaft entfalten.

Weder der Mafia noch den Triaden oder den Yakuza ist es gelungen, in den Untergrund vorzudringen, aber die Seoulpa-Ringe haben sich dabei ziemlich gut angestellt, mit dringend benötigtem technischem Know-how und einer toleranten Einstellung gegenüber Goblinisierten im Gepäck. Die mit Abstand größte Gang sind die Skraacha (Or'zet für Brenner), die mit einer Art ethnischer Mafia vergleichbar sind und die Gemeinschaft mit ihrem Schutz und ihren Fußsoldaten verteidigen, während sie sich ihre Opfer außerhalb des Untergrunds suchen. Die Bot'Kham sind die zweitgrößte Gang und bestehen eher aus Raubtieren als aus Wächtern - sie kämpfen an vorderster Front des Widerstands gegen die Invasion der Seattler in den neuen Bezirk. Abgesehen davon gibt es noch Dutzende kleinere Gangs, die über die gesamte Unterstadt verteilt sind.

SHOPPING

Der **Tourist Highway** ist die beste Adresse zum Shoppen, und in vielerlei Hinsicht ist er auch das Herz des Untergrunds. Er verläuft von Seattles wichtigstem Eingang in den Untergrund, der sich im Keller des Lordstrung's Department Store befindet, bis zum zweitwichtigsten Eingang unterhalb des Big Rhino und wird von zahlreichen kleinen Geschäften und einzelnen Handwerkern gesäumt, während er gleichzeitig von derartigen Massen an Metamenschen durchströmt wird, als befände man sich zur Rushhour in Mumbai. Dort, wo die Nord-Süd-Passage eine Kreuzung nach Osten und Westen aufweist, befindet sich The Biz.

- ◉ Hieß ursprünglich „The Bizare“, weil der Gründer nicht wusste, wie man „bazaar“ richtig schreibt. Innerhalb einer Woche wurde der Name zu „The Biz“ verkürzt.
- ◉ Butch

The Biz ist immer voller unüberdachter Stände, Straßenverkäufer und Handwerker, sodass man nie so ganz genau weiß, was gerade im Angebot ist. Lebensmittel, Kleidung und Töpferwaren gibt es immer, aber der Rest des Warenangebots ändert sich von Tag zu Tag. Ein immer wiederkehrendes Motiv ist jedoch das Recycling, da die Bewohner des Untergrunds Schrott von der Oberfläche sammeln, ihn reparieren und ganz neuen Verwendungszwecken zuführen.



- Ich bin immer wieder beeindruckt, wie sie aus alten Komlinks (mehr oder weniger) neue Cyberdecks bauen können. Klar, besonders toll oder auch nur gut sind sie nicht, aber allein schon, dass sie überhaupt funktionieren, ist ein Wunder.
- Hannibelle
- Ich will hier kurz auf die Mode eingehen. Die Gesellschaft an sich bedient sich regelmäßig bei der orkischen Kultur (was vor mehr als zehn Jahren in der Orxploitation gipfelte), aber auch die Orks lassen sich von dem inspirieren, was wir längst eingemottet haben. Der neueste Schrei da unten sind Klamotten von vor fünfundzwanzig Jahren – junge Orks finden die alte Kleidung ihrer Großeltern, entstauben sie und lassen sie richtig *gut* aussehen. Cowboyhüte und Duster, hochgesteckte Haare, Gesichtsbemalung, und wenn man nicht mindestens drei Buttons hat, dann reden sie nicht mal mit einem. Die Trendscouts von Renraku haben das ebenfalls mitbekommen, und ich gehe davon aus, dass die Modedesigner dieses Jahr eine umfassende Hommage an die 50er sein werden.
- Plan 9
- Hey, Bull! Du wirst wieder in Mode kommen, Chummer!
- Slamm-0!
- Die Klassiker geraten nie aus der Mode, Fred.
- Bull
- Der Highway ist riesig: Mehr als einen Kilometer lang und die ganze Strecke über zwischen dreißig und vierzig Metern breit. Der größte Teil des Verkehrs besteht aus Fußgängern, hier und da sieht man ein Fahrrad und noch seltener auch mal einen Motorroller, die meisten davon Tuk-Tuks, die als Lastfahrzeuge genutzt werden. Jetzt, wo die Oberflächenbewohner in den Untergrund kommen, werden viele davon zu Transportfahrzeugen für bis zu zwei Fahrgäste umgebaut, da es unmöglich ist, Autos in den Untergrund zu bekommen. Laufen wäre ja noch schöner.
- Turbo Bunny

UNTERKÜNFTE

Der Tourist Highway ist der einzige Ort, an dem man irgendetwas findet, das Ähnlichkeit mit einem traditionellen Hotel hat, aber dabei handelt es sich ausschließlich um frisch umgebaute Häuser, die furchtbar überteuert sind. Traditionell konnte man einen Tag lang bei einer Familie übernachten – ein Gefallen und eine Schuld, von der erwartet wurde, dass man sie später irgendwie zurückzahlte. Im Untergrund funktionieren die meisten Dinge über Tauschgeschäfte und nicht über Geld. Natürlich stand diese Option nur Leuten offen, denen man auch vertraute, aber es gibt immer Söldnerseelen, die einen gegen Nuyen entsprechend einführen. Vergesst aber nicht, dass es sich bei diesen Unterkünften um Familienwohnungen handelt, in denen sich ein Dutzend Orks in einen drei mal drei Meter großen Raum quetschen, wo ihr euch in einer Ecke zusammenrollen könnt. Das sind keine Zimmer im Carlton.

- Ich denke, ich kann das genauso gut hier erwähnen: Im Untergrund gibt es keine hohen Gebäude, da es keinen Platz für Erweiterungen nach oben gibt. Nach unten hingegen schon. Große Gebäude beginnen hier im Erdgeschoss, und dann wird nach unten gezählt. Es gibt nur wenige, die mehr als zwei oder drei Kellergeschosse haben, aber selbst bei denen, die am tiefsten nach unten ragen, werden Treppen und keine Fahrstühle eingesetzt. Die Stromversorgung ist nicht stabil genug, um das Risiko einzugehen, steckenzubleiben, und jeder Ork hier unten ist lange Laufstrecken gewöhnt.
- Butch
- Ich kann euch sagen, dass das für Zwerge echt scheiße ist.
- Sounder
- Die Wohnungen rund um den Highway waren schon vorher nicht billig, aber jetzt, wo frisches Geld in den Untergrund strömt, sind die Preise jenseits von Gut und Böse. Je näher man dem Highway kommt, desto teurer werden die Immobilien, und die Zwerge (unterstützt durch die Polizei) nehmen dieses Wohngebiet gerade im Sturm. Mit zunehmender Entfernung vom Highway sinken die Preise, und alles, was mehr als fünf Klicks entfernt ist, kostet genauso viel wie vorher. Dadurch entstehen drei verschiedene Zonen im Untergrund: der zivilisierte und touristenfreundliche Untergrund von Seattle, der ungezähmtere Ork-Untergrund und der unberührte wilde Untergrund. Viel Glück, wenn ihr euch *dorthin* vorwagt.
- Der Ork-Untergrund ist besiedelt, wenn nicht sogar friedlich, und man ist immer von vielen Leuten umgeben. Die wilden Tunnel hingegen sind selbst für die Einheimischen ein gruseliger Ort. Wilde Ghule, Vampire, freie Geister, und wer weiß, was dort draußen sonst noch alles haust.
- Goat Foot
- Wenn ihr *dorthin* geht, dann versucht, nicht gleich auf alles zu schießen. Ghule haben mehr Angst vor euch als ihr vor ihnen, und viele von uns haben noch mit ... den jüngsten Entwicklungen zu kämpfen. Manche der wilden Ghule, die euch begegnen könnten, befinden sich nur kurzzeitig in diesem Zustand und werden wieder zu klarem Verstand kommen, wenn ihr sie in Ruhe lasst.
- Hannibelle

DAS GIBT'S NUR HIER

Das **Big Rhino** befindet sich technisch gesehen nicht im Untergrund, ist aber einer seiner wichtigsten Türwächter, verdient hier also ebenfalls eine Erwähnung. Im Laufe der Jahre hat wirklich jeder versucht, es zu kaufen, von Ares bis zu Zeta Imp-Chem, allerdings stets erfolglos. Sie lieben ihren Job und ihren Standort einfach zu sehr.

- Kuriosität des Tages: Der Geschäftsführer des Big Rhino, Big Pete, ist zwar sehr bekannt, aber niemand weiß, wem der Laden wirklich gehört.
- Turbo Bunny
- Die Haupttunnel des Untergrunds sind schon für sich genommen wahre Kunstwerke. Ihre glatten, mit kunstvollen Schnitzereien versehenen Wände machen sie zu einer Verschmelzung von Funktionalität und Ästhetik. Interessanterweise sind in diese Gänge dünne, elektrisch geladene Streifen eingelassen, die jeweils unterschiedliche Temperaturen haben. Von Personen mit Infrarotsicht können sie zur Orientierung genutzt werden.





- ❖ Sie befinden sich immer 120 Zentimeter über dem Boden. Perfekt für halbe Portionen, nicht so ideal für größere Leute wie uns.
- ❖ Beaker
- ❖ Schnitzereien sind im Untergrund extrem beliebt. Ursprünglich beschränkten sie sich auf Trollhörner, mittlerweile sind sie aber auch für Orkhauer gefragt. Im Biz gibt es immer ein paar entsprechende Stände, aber fragt auf jeden Fall die Einheimischen, welchen sie empfehlen würden. Bei temporären Sachen wie Tattoos kann man sich Leichtsinn leisten, aber eine Schnitzerei hat man ein Leben lang.
- ❖ 2XL

Oh, und eins noch: Während die „traditionelle orkische Küche“ im Prinzip nur aus texanischen oder deutschen Gerichten mit Unmengen von Soße besteht, ist Ratte am Spieß das eine Gericht, das wirklich im Ork-Untergrund erfunden wurde. Am besten schmeckt sie gekauft bei einem Straßenverkäufer und zusammen mit einem passenden Dip. Fragt nach scharfer Soße, aber nehmt auf keinen Fall irgendwas Stärkeres als „mild“ (oder „nicht scharf“, falls ihr ein Elf seid - vertraut mir). Die schärferen Soßen sollen Orks im Mund brennen und können euch ins Krankenhaus bringen, und die „Dunkelzahn-Soße“ haut alles unter Trollgröße um.

DIE GEGENSEITE

Die meisten von euch werden den Tourist Highway besuchen, und dort könnt ihr Neo-PD in Aktion erleben. Hellblaue Hemden, weiße Handschuhe, ausschließlich Menschen - sie heben sich deutlich von dem bräunlichen Meer um sie herum ab. Sie sind kaum mehr als bessere Kaufhauscops und waffentechnisch hoffnungslos unterlegen, aber ihre Matrixausrüstung ist erstklassig, und ihr Informationsnetzwerk schlägt jede Konkurrenz.

- ❖ Kleine Randbemerkung: Eure Kartensofts und GPS-Systeme bringen euch im Untergrund nichts. Wenn ihr irgendwohin müsst und im Untergrund nicht heimisch seid, dann beschafft euch einen Führer. Sie schwirren auf der Suche nach Arbeit immer um den Highway herum.
- ❖ Bull

Die Angestellten von Hard Corps (ich weigere mich, sie Polizisten zu nennen), die einem über den Weg laufen, sind entweder damit beschäftigt a) einen Laden zu beschützen, der einem Zwerg gehört, oder b) eine Ork-Familie aus ihrem Heim zu vertreiben, während die Neo-PD-Beamten ein hilfloses Gesicht machen und versuchen, die Menge zu beruhigen. Die Penner bei Hard Corps sind meist Straßenschläger, die für den Star oder Knight Errant zu brutal sind, und die wenigen unter ihnen, die nicht zur Hälfte aus Chrom bestehen, sind auf einem wilden Cocktail aus Kampfdrogen. Schwere Pistolen, Panzerjacken und Helme sind ihre Standardausrüstung, allerdings tragen sie hier unten alle auch noch eine Schrotflinte. In diesen Uniformen stecken übrigens mehr Orks, als man meinen würde.



- Verdammte Verräter an ihren eigenen Leuten.
- Butch

Wie bereits erwähnt sind die **Skraacha** die bevorzugte einheimische Sicherheitstruppe. Natürlich lässt ihre Ausrüstung zu Wünschen übrig, aber sie kennen Gegend und Leute und können nötigenfalls überall noch einen Gefallen einlösen. Macht sie euch nicht zum Feind, sonst habt ihr die gesamte Gemeinschaft gegen euch.

- Nicht die gesamte Gemeinschaft. Offiziellen Charakter haben sie erst seit knapp zehn Jahren. Davor waren sie nur eine von vielen Schlägertruppen, wie all die anderen Gangs hier unten. Die älteren Einwohner, die schon zu viele Kinder und Enkelkinder an sinnlose Gewalt verloren haben und zusehen mussten, wie Drogen die Gemeinschaft zersetzten, verachten die Skraacha und hoffen verzweifelt, dass das Neo-PD dem Untergrund ein Stück Normalität bringen wird.
- OrkCEO

Die offizielle Bezirksregierung (von bissigen Reportern „Unterregierung“ getauft) bildet sich gerade erst und übernimmt nun offiziell die Aufgaben, die die inoffizielle Verwaltung des Untergrunds schon seit Jahrzehnten erledigt. Besonders umkämpft ist das Bürgermeisteramt, bei dem es sich bisher um einen inoffiziellen Titel handelte, den stets der Ork innehatte, der die meisten Schläger kommandierte. Sobald man stark genug war, um Leuten Befehle zu geben, hatte man auch Macht. Wenn man den vorherigen Bürgermeister nie-

derschlagen und sich selbst seinen Hut aufsetzen konnte, dann hatte man den Job. Und jetzt soll es Wahlen geben? Das wäre fast witzig, wenn es nicht so verdammt dämlich wäre. Trotzdem haben sich acht Kandidaten zur Wahl gestellt und hoffen, zum ersten offiziellen Unter-Bürgermeister zu werden (warum Gimli Harris sich irgendwelche Chancen auf den Sieg ausrechnet, ist jedoch völlig schleierhaft).

- Jetzt nur noch sieben Kandidaten. Mongo der Troll, der hinter einem Rednerpult definitiv nichts verloren hatte, war allseits beliebt, hat aber den Papierkram verkackt und wurde disqualifiziert. Ich sollte mal ein Dossier über die anderen zusammenstellen ...
- Clockwork

WÄHL DEINE SEITE

Eine gute Möglichkeit zur Einbindung der aktuellen Konflikte im Untergrund in eine Kampagne ist die Anwendung der Karmamodifikatoren „Job für kaltherzige Bastarde“ und „Für eine gute Sache“ in SR5 auf S. 377. Ob man einer Witwe und ihren fünf Kindern dabei hilft, die Zwangsräumung abzuwenden, oder ob man einen Brandanschlag auf eine Schule verübt, um Raum für einen neuen Stuffer Shack zu schaffen – all das sind Teile der größeren Frage nach der Moral. Zu welchem Preis verkaufen die Runner ihre Seele?

HILFE GESUCHT

Durch die vielen neuen Leute und das viele neue Geld gibt es Jobmöglichkeiten an allen Ecken und Enden. Aber vergesst nicht: Bei Runs unter der Erde macht ihr euch vielleicht die Hände schmutzig.

Der größte lokale Arbeitgeber ist Fungitech, wo ganze eintausend hart arbeitende Orks Pilze anbauen, aus denen Lebensmittel, Bier und, ob ihr's glaubt oder nicht, Kleidungsstücke hergestellt werden. Die Umgebung ist ideal für den Anbau, Engpässe in der Wasserversorgung können aber manchmal zum Problem werden. Es gibt dort draußen zwar Aufträge, die sich gegen Fungitech richten (mit großer Wahrscheinlichkeit ausgeschrieben von Aztechnology), aber jede feindselige Aktion gegen das Unternehmen muss auch den Widerstand der gesamten Untergrundgemeinschaft überwinden, die Fungitech unterstützt. Wenn ihr einen dieser Jobs annehmt, dann seht zu, dass ihr einen entsprechenden Bonus bekommt und eine andere Stadt zur Hand habt, in der ihr mindestens ein Jahr lang untertauchen könnt.

Renraku heuert Trendscouts, zusätzliche Sicherheitskräfte und Talentscouts an, während es gleichzeitig stets Evo im Auge behält.

Evo ist der einzige Megakonzern, der vor Antrag 23 jemals den Fuß in den Untergrund gesetzt hat. Mit der Zeit sind sie fett und träge geworden und reagieren auch jetzt nur langsam auf die Tatsache, dass sie mittlerweile Konkurrenz bekommen haben. Immerhin setzen sie sich langsam in Bewegung.

Die Axegrinders sind eine Bande von zwergischen Rassisten, die zwar offiziell keine Verbindung zu Gimli Harris haben,

aber ganz offensichtlich seine Denkweise teilen. Sie zahlen überdurchschnittlich gut, vergeben aber auch einige ziemlich hässliche Jobs.

Im Gegensatz dazu setzt sich das Ork Rights Committee unermüdet für die Armen und Rechtlosen ein, aber wie man es erwarten würde, fällt die Bezahlung hier gering aus, wenn es denn überhaupt eine gibt. Falls ihr euch das Hooding-Verdienstabzeichen verdienen wollt, dann wendet euch an sie.

Ausgerechnet Wuxing sucht ebenfalls nach Freiberuflern. Ich vermute, dass sie entweder nach zusätzlichen Informationen über die Schamanen des Untergrunds suchen oder – was weniger wahrscheinlich ist – auf der Jagd nach dem legendären „Hort des Wissens“ sind, dem Gegenstand langlebiger, aber nie bewiesener Gerüchte, die von einem Archiv voller hermetischer Aufzeichnungen berichten, die von den Trollen des Untergrunds zusammengetragen wurden, darunter auch eine Reihe von geheimen Folianten, die noch aus der Vierten Welt stammen sollen. Sogar Plan 9 glaubt nicht an diese Gerüchte!

- Oh, sie haben schon Bücher und sogar eine gute und umfangreiche magische Bibliothek, aber nichts Geschriebenes hält 12.000 Jahre lang, glaube ich. Oder noch länger?
- Plan 9
- Aufzeichnungen auf Papier nicht, das stimmt, aber Tontafeln verröten nicht.
- Elijah





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