



Regelwerk

powered by
thomasson.project

17. September 1999

©1998 by the ZORGON PETERSSON GROUP LTD. and
ROLE- & STRATEGY GAME ASSOCIATION OF SOUTHERN FINLAND.
All Rights reserved.

Deutsche Übersetzung: 1999, thomasson.project
Die deutschen Regeln basieren auf Version 3.7 des Originals, wurden teilweise aber vereinfacht.

Kontakt:
<mailto:execs@thomasson-project.cx>
<http://wanderer.thomasson-project.cx>
Christoph Schindler: 01 / 74 85 069
Oliver Hörmann: 0676 / 542 25 07

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines	4
1.1	New Fairbanks / Alaska	4
1.2	Live-Rollenspiele oder LARPs	5
1.3	Begriffe	6
2	Wichtig!	7
2.1	Vorbereitungen	7
2.2	Ausrüstung	7
2.3	Off-Game Sicherheit	8
3	Off-Game Regeln	9
3.1	LARP-Etiquette	9
3.1.1	Liverollenspiel bedeutet...	9
3.1.2	Liverollenspiel bedeutet <i>nicht</i>	9
3.2	Spieler-Kategorien	10
3.3	Kampf	11
3.3.1	Fernkampf	11
3.3.2	Nahkampf	11
3.3.3	Nahkampf mittels Knobeln	11
3.3.4	Über die Schutzbrillen	12
4	In-Game	13
4.1	Allgemein	13
4.2	Attribute	13
4.2.1	Psyche	13
4.2.2	BodyType (BT)	13
4.3	Fertigkeiten und Spezialisierungen	14
4.3.1	Übersicht	14
4.3.2	Fertigkeitsstufen	14
4.3.3	Fertigkeiten im Detail	14
4.4	Kämpfe und Verletzungen	16
4.4.1	Feuerwaffen	16
4.4.2	Nahkampfwaffen	16
4.4.3	exotische Waffen	16
4.4.4	Bomben	16
4.4.5	Rüstung	17
4.4.6	Schaden und Gesundheit	17
4.4.7	Ablauf eines Kampfes	17
4.5	Medizin	18
4.6	Drogen und Medikamente	18

5	World of Wanderer	19
5.1	Archetypen	19
5.1.1	Solo	19
5.1.2	Söldner	19
5.1.3	Decker oder Netrunner	20
5.1.4	Techhead	20
5.1.5	Reporter	20
5.1.6	Suit / Exec	20
5.2	Timeline – Was bisher geschah	21
5.3	Alaska - Fairbanks	26
5.3.1	Geschichte	26
5.3.2	Verwaltung	26
5.3.3	Politik	27
5.3.4	Parteien	27
5.3.5	Allgemeine Information	28

Kapitel 1

Allgemeines

1.1 New Fairbanks / Alaska

Manche Leute nennen New Fairbanks den „Stern des Nordens“, andere einfach nur „Schwarzes Loch“. Die Realität bestätigt wohl eher letzteres. Seit die Amerikaner Alaska an die Russen verkauft, und RussGaz die Stadt übernommen und anderen Konzernen die Ansiedelung ermöglicht hat, ist sie zu einer Metropole für Wirtschaft und Handel geworden – sowohl legal, als auch illegal.

Die Innenstadt ist wirklich sehenswert, mit ihren Einkaufsstraßen und Luxushotels, teuren Geschäften, exklusiven Restaurants, Casinos, ausgefallenen Nachtclubs und modernen Gebäuden. Tatsächlich ist New Fairbanks der beste Platz in Alaska um Geschäfte zu tätigen, Connections aufzutun oder sich zu amüsieren.

Auf der anderen Seite lebt ein Großteil der zwei Millionen Einwohner in verkommenen Bezirken, weit entfernt von Zentrum, wo Straßengangs ihre Kriege austragen und Gewalt ein bestimmendes Element des täglichen Lebens ist.

Nach den Wahlen vor zwei Jahren wurde die politische Lage sehr instabil, da einige Fraktionen der Opposition anfangen, gegen die Vorherrschaft von RussGaz zu rebellieren. Einige der größeren Konzerne stehen im Verdacht, sie dabei zu unterstützen. Intrigen, Korruption und Erpressung stehen jetzt an der Tagesordnung.

Die Einwohner von New Fairbanks fürchten die Konsequenzen des bevorstehenden Konflikts, während der Rest der Welt der Situation scheinbar nicht viel Aufmerksamkeit schenkt.

Die Ereignisse erreichen ihren Höhepunkt, als es am 24. 09. 2055 zu einem Unfall auf dem Konzerngelände von RussGaz kommt. Die Bevölkerung flüchtet sich in Panik in die alten Bunker aus der Gründerzeit. Nähere Informationen über die Art des Unfalls sind nur spärlich zu erhalten. Parteien, die sich kurz vorher noch kritisch oder sogar feindselig gegenüberstanden finden sich jetzt ohne Ausweg auf engen Raum zusammengepfercht und müssen mit der Situation so gut wie möglich fertigwerden bis Hilfe kommt – wenn sie jemals kommt.

Genau an dieser Stelle beginnt unser LARP. Die Spieler verkörpern Vertreter aller wichtigen Fraktionen, sei es RussGaz, die Polizei, oder einfach nur die arbeitlose Bevölkerung.

1.2 Live-Rollenspiele oder LARPs

Was heißt LARP?

LARP – Live Action Roleplaying Game – Liverollenspiel

Was ist Larp?

Larp ist ein Spiel, bei dem die Spieler Charaktere verkörpern und miteinander interagieren. Oft wird LARP mit Theater in Verbindung gebracht, dies ist aber nur bis zu einem gewissen Grad korrekt. Anders als beim Theater gibt es bei einem LARP kein passives Publikum. Jeder Teilnehmer ist Schauspieler, Kostümdesigner, Koreograph und letztendlich auch Teil des Publikums.

Was ist der Zweck eines LARPs?

Die Teilnehmer durchleben einen kurzen Abschnitt aus dem Leben des Charakters, den sie verkörpern und erleben eine Welt und Situationen, die vielleicht nicht ganz alltäglich sind. Für die Zeit des Spieles werden fiktive Welten, wie die der Fantasy oder der Science Fiction für die Teilnehmer „real“. Aber das wichtigste ist, Spaß und eine interessante Zeit zu haben.

Wie funktioniert ein LARP?

Die Organisatoren des Spieles entwerfen eine generelle Hintergrundhandlung, schreiben Charaktere für jeden Teilnehmer, suchen einen geeigneten Ort, an dem das Spiel stattfinden soll und dekorieren ihn der Welt, in der das Szenario stattfindet, entsprechend - und all das, bevor das Spiel beginnt (klingt nach weniger Arbeit, als es in Wirklichkeit ist). Die Teilnehmer sollten, bevor das Spiel beginnt, einen Haufen von Regeln gelesen und ihre generelle Funktionsweise verstanden haben und sich ein passendes Outfit, das ihren Charakter ins Konzept einfließen läßt, zusammengestellt haben. Das Outfit ist zwar nicht ganz unwichtig, doch noch wichtiger ist, daß sich jeder Spieler mit seinem Charakter auseinandersetzt, dessen Wünsche, Ängste und Ziele kennt und danach handelt. Für die Zeit des Spieles werden die Teilnehmer zu den Personen, die auf den Charakterblättern beschrieben sind, die sie von den Organisatoren erhalten.

Wie endet ein LARP?

Meistens wird eine Spielzeit festgelegt und wenn diese verstrichen ist, endet das LARP. Manchmal wird das Spiel auch schon vorher beendet, wenn alles, was zu tun möglich war getan wurde und alle Ziele erreicht sind.

Wer gewinnt ein LARP?

Eigentlich gibt es bei einem LARP keine Sieger. Man könnte höchstens jene Charaktere als „Gewinner“ deklarieren, die alle ihrer Ziele erreicht haben. Aber eigentlich sollten alle gewinnen.

1.3 Begriffe

Im Laufe eines LARP sollst Du (möglichst ständig) einen Charakter verkörpern, der wahrscheinlich in einigen Punkten nicht die selben Wünsche, Bedürfnisse, Möglichkeiten und Fertigkeiten hat wie Du als Spieler. Auch in den Regel muß auf diesen Umstand Rücksicht genommen werden, was an einigen Stellen zu Verwirrungen führen kann. Deshalb hier eine kurze Einführung in die Ebenen und Metaebenen des Live-Rollenspiels.

Spieler

Dieser Begriff bezieht sich immer auf Dich selbst – Die Person, die in der echten (?) Realität lebt, arbeitet, Teilnahmegebühren bezahlt und an LARPs teilnimmt. Wenn Du Dich schneidest blutest Du...

Charakter

Der Charakter ist jene Person, die Du während des Spiels verkörperst. Er oder Sie muß ansonsten nicht das geringste mit Dir als Spieler zu tun haben. Wenn Du Dich schneidest könnte auch Öl aus der Wunde fließen...

Kann sein, daß Du im normalen Leben die netteste Person bist – Dein Charakter kann trotzdem das größte Ekel sein. Mit zu den schwersten Dingen beim Rollenspiel gehört es, einem Spieler nicht die Handlungen und Ansichten seines Charakters übelzunehmen.

GM

„GM“ ist die Abkürzung für Game Master – Meisterpersonen. Das sind die Leute, die das Szenario erfunden haben und versuchen, die Handlung zu steuern. Die meisten von ihnen verkörpern selbst einen Charakter, das muß aber nicht unbedingt sein.

Den (Off-Game-) Anweisungen der GMs ist unbedingt Folge zu leisten. Das ermöglicht ihnen, entgleiste Handlungsstränge wieder auf die richtige Bahn zu führen oder Unfälle zu vermeiden. Keine Angst, wir sind keine neurotischen Loser, die ihren Machthunger nur so ausleben können, wir versuchen nur, allen Spielern ein stimmungsvolles und erinnerungswürdiges Spiel zu bereiten.

Über den Off-Game-Regeln (und damit auch über den In-Game-Regeln) stehen selbstverständlich die in Österreich gültigen Gesetze.

Off-Game

Nur weil Du einen Charakter spielst, heißt das nicht, daß Du als Spieler keine Bedürfnisse mehr hast. Deswegen gibt es die Off-Game Regeln. Sie sollen sicherstellen, daß niemand wirklich verletzt wird, alle rechtzeitig vor Ort sind, usw.

Die Off-Game-Regeln haben *immer* Vorrang vor den In-Game-Regeln. Sollte jemand Off-Gamerufen, so bedeutet das, daß er das folgende ernst meint, also als Spieler spricht und nicht als Charakter!

In-Game

Alles, was In-Game ist, spielt sich in der Phantasiewelt des LARP ab. Die Medizin ist fortschrittlicher denn je, der Mond ist besiedelt, es wird geschossen, gedealt, Atombomben fliegen, Leute sterben. Für die Charaktere ist *das* das wirkliche Leben.

Dieser Teil der Regeln soll sicherstellen, daß alle Mitspieler unter den selben Voraussetzungen verkörpern könne, und nicht jemand einen Charakter spielt, der unbesiegbar ist.

Kapitel 2

Wichtig!

2.1 Vorbereitungen

Woran Du *vor* dem Spiel denken solltest

- Alle Spieler *müssen* pünktlich am Spielort eintreffen.
- Nur angemeldete Spieler können am Spiel teilnehmen. Solltest Du im letzten Moment jemanden mitbringen wollen, informiere uns bitte unbedingt vorher darüber.
- Wir empfehlen jedem, sein Eigentum zu kennzeichnen, damit die Besitzer von gefundenen Gegenständen leichter ausfindig gemacht werden können.
- Alle Spieler *müssen* pünktlich am Spielort eintreffen.
- SoftAir-Waffen müssen in der Originalverpackung transportiert werden. Das verhindert, daß Du bei einer Verkehrskontrolle von einem übereifrigen Beamten erschossen wirst (Off-Game!)
- Teile jemandem unsere Notfallnummer mit: 0676 / 542 25 07. Wir werden die Mobilbox jede Stunde einmal abhören.

2.2 Ausrüstung

Was *mitzunehmen* ist

- Dein Kostüm wäre natürlich keine schlechte Idee.
- Off-Game: warme Kleidung – Pullover, Jacke! (Immerhin spielen wir in Alaska ;)
- Jeder Spieler sollte im Besitz einer Uhr sein.
- Jeder Spieler muß eine Schutzbrille mit haben.
- Nimm nur Waffen mit, die von den GMs akzeptiert werden.
- Vergiß auch nicht Dein Charakterblatt und alles, was Du sonst von den GMs bekommen hast.
- Alle Ausrüstungsgegenstände, die auf dem Charakterblatt aufgelistet sind.
- Persönliche Toilettartikel (Brillenetui, Kontaktlinsenreiniger, Zahnbürste,...).
- Schlafsack und Unterlegmatte.

Was *nicht* mitzunehmen ist

- Nimm keine unnötigen Gegenstände mit. Alles Überflüssige kann nur verloren gehen.
- Gegenstände, die nicht auf dem Charakterblatt aufscheinen.
- Handies - es gibt ohnehin keinen Empfang.
- Gaspistolen, Luftdruckwaffen, Messer und alle anderen echten Waffen.
- Munition.
- Pyrotechnische Gegenstände.
- Drogen aller Art.

2.3 Off-Game Sicherheit

„Off-Game“ und „Freeze!“

- Du kannst da Deinem Gegner jederzeit sagen: „Off-Game – das machst Du nicht!“ Was auch immer der andere tun wollte, muß dann mit Worten ausgespielt werden.
- Sollte etwas potentiell gefährliches (Off-Game) passieren, rufe „Freeze!“ Hörst Du den Ruf, wiederhole ihn! Jede Aktion muß unbedingt eingestellt werden, bis die Situation geklärt ist. In-Game sollte das Wort nicht verwendet werden – ein Grund dafür, warum wir es direkt aus dem englischen übernommen haben.

Worauf während des Spiels zu achten ist

- Solltest Du den Spielort verlassen, melde Dich unbedingt bei einem GM ab!
- Alle Spieler müssen das offizielle Ende des Spiels abwarten. Alle werden zugleich entlassen.
- Mitspieler dürfen unter keinen Umständen verletzt werden.
- Teilweise befindet sich teures Equipment vor Ort, das die GMs persönlich zur Verfügung stellen. Selbst wenn ein Requisit In-Game zerstört wird, sollte es Off-Game mit größter Sorgfalt behandelt werden, da eventuell entstandener Schaden ersetzt werden muß.
- Off-Game-Zonen und -Gegenstände sind absolut tabu. Es besteht Verletzungsgefahr! Sie sind durch rot-weißes Absperrband oder mit dem Hinweis „Off-Game“ gekennzeichnet.
- Bereits benutzte Munition darf nicht wieder aufgesammelt werden. Die Wiederverwendung könnte andere Spieler gefährden und Deine Waffe beschädigen.
- Du darfst keine Waffe verwenden, die nicht von den GMs geprüft und markiert worden ist. Sollte Dir die Markierung verloren gehen, besorge Dir von einem der GMs eine neue!
- Es ist nicht erlaubt, Waffen im Nahkampf zu verwenden, die nicht dafür zugelassen sind (Gewehrkolben, etc.)
- Jeder Spieler muß außerhalb der kampffreien Zonen ständig seine Schutzbrille tragen.
- In den kampffreien Zonen dürfen Waffen unter Umständen zwar getragen, niemals aber benutzt werden (Off-Game *und* In-Game).
- Jeder Spieler muß seine Off-Game-ID-Karte jederzeit erkennbar bei sich tragen.

Haftung

- Jeder Spieler haftet selbst für seine Sicherheit und sein Eigentum.
- Teilweise befindet sich teures Equipment vor Ort, das die GMs persönlich zur Verfügung stellen oder für das sie haften. Selbst wenn ein Requisit In-Game zerstört wird, sollte es Off-Game mit größter Sorgfalt behandelt werden, da eventuell entstandener Schaden ersetzt werden muß.
- Von den Spielern (nicht unbedingt von den Charakteren) wird erwartet, daß sie sich rational und normal verhalten. Laß Deinen Verstand nicht zu Hause! Mutwillige und sinnlose Verschmutzung und Zerstörung, sowie das Stören des Spiels werden geahndet. Personen, die solche oder andere unnötige Aktionen setzen müssen eventuell entstandenen Schaden ersetzen.
- Der Konsum von Alkohol während des Spiels ist erlaubt, solange niemand gefährdet oder das Spiel gestört wird.

Diebstahl

- Es ist erlaubt, Munition von anderen Spielern zu stehlen.
- In-Game-Ausrüstung darf gestohlen werden, muß aber nach dem Spiel dem Eigentümer zurückgegeben werden.
- Kannst Du nicht feststellen, wem etwas gehört, nimm es nicht!
- Es ist nicht notwendig, Lebensmittel zu stehlen.
- Off-Game-Sachen sind tabu. Das gilt vor allem für die ID-Karten. Wird jemand beim Diebstahl von Off-Game-Ausrüstung erwischt, kann das bis zu einer polizeilichen Anzeige führen.
- Die GMs behalten sich das Recht vor, Spieler und ihre Ausrüstung zu durchsuchen, die des Diebstahls bezichtigt werden. Das soll nicht unser Mißtrauen ausdrücken, sondern dabei helfen, solche Situationen so schnell wie möglich aufzuklären.

Kapitel 3

Off-Game Regeln

3.1 LARP-Etiquette

3.1.1 Liverollenspiel bedeutet...

... **Spaß:** Leute kommen zu einem Liverollenspiel um Spaß zu haben. Solltest Du Dich langweilen, störe das Spiel nicht absichtlich und nimm damit den anderen Teilnehmern den Spaß.

... **Ein Erlebnis:** Es gibt eine Menge Leute auf einem LARP, die es genießen, die Atmosphäre zu erleben, egal was passiert. Wenn Du also nicht aktiv spielen willst, versuche das Gleiche oder versuche zumindest die Atmosphäre für die anderen nicht zu zerstören.

... **Kooperation:** Egal wie beeindruckend die Szenerie des Spieles auch sein mag und wie motiviert und begabt die Spielleiter auch sind, ein gutes Spiel wird niemals ohne die Hilfe der Spieler zustandekommen. Also wende bitte etwas Zeit auf, um Dich mit Deinem Charakter auseinanderzusetzen. Versuche, Dich in ihn hineinzusetzen. Solltest Du Deinen Charakter aus irgendwelchen Gründen nicht spielen können oder wollen oder hast Du Probleme, die passende Ausrüstung aufzutreiben, setze bitte die GMs so schnell wie möglich davon in Kenntnis. Dann können wir versuchen, Dein Problem zu lösen.

... **Einen Charakter spielen:** Je besser Du Deinen Charakter verkörperst, desto interessanter wird das Spiel für Dich und Deine Mitspieler. Wenn Du es schaffst, Deinen Charakter während des Spiels zum Leben zu erwecken, bleibt das LARP garantiert ein erinnerungswürdiges Ereignis.

... **Aus sich selbst herausgehen:** Manchmal entdeckt man im Vorfeld und während eines LARPs Seiten und Talente an sich, die man vorher nicht für möglich gehalten hätte.

... **Vorurteile abbauen:** Natürlich hilft ein LARP nicht dabei, alle Vorurteile zu zerschmettern. Aber vielleicht ändern sich Deine Ansichten ein bißchen, wenn Du neue Dinge aus einer anderen Perspektive kennenlernst.

3.1.2 Liverollenspiel bedeutet *nicht*...

... **Andere Leute verletzen:** Wenn Du richtige Waffen verwenden willst oder richtig mit Leuten kämpfen willst, ist Liverollenspiel definitiv nicht das richtige Hobby für Dich. Leute spielen Liverollenspiele, um Spaß zu haben und nicht, um in der Intensivstation zu landen. Benutze Deinen Verstand.

... **Sinnlos herumtoben:** Das führt nur allzuoft zur Beschädigung der diversesten Gegenständen, bzw. zur Gefährdung von Mitspielern. Auch wenn es zB. möglich ist, in Belüftungsschächten herumzukriechen, sollte man es trotzdem unterlassen!

... **Politisches oder religiöses Ereignis:** Wie viele politische und/oder religiöse Elemente das Spiel auch haben mag, sie haben nur insofern mit der Realität zu tun, als daß sie diese parodieren. LARP ist nicht dazu gedacht politische oder religiöse Aussagen zu transportieren.

... **Realität:** Alles, was im Spiel passiert, darf nicht zu ernst genommen werden. Speziell, wenn es sich um zwischenmenschliche Beziehungen handelt. Ein In-Game-Feind, auch wenn er noch so böse und gemein war, sollte nicht im „realen Leben“ auch zu einem „Feind“ werden.

3.2 Spieler-Kategorien

Diese Kategorien gelten für die Spieler (nicht die Charaktere) und sind auf der ID-Karte ersichtlich. Sie geben an, wie stark ein Spieler physisch und psychisch in bestimmte Situationen involviert werden will. Es gibt einen Wert für die physische und einen für die psychische Einstufung, die voneinander völlig unabhängig sind. Die Spieler können die Kategorien frei wählen.

Unabhängig von der Kategorisierung, kannst Du natürlich jedem, der etwas mit Dir vorhat, mit dem Du nicht einverstanden bist, Deinen Standpunkt OFF-GAME klarmachen und ihn auffordern, dies zu unterlassen. Andererseits ist es auch erlaubt mit jemanden etwas zu machen, das seine/ihre Einstufung verbieten würde, wenn der andere Spieler das eindeutig erlaubt.

Die Kategorisierung soll kein Maß Deiner Männlichkeit/Fraulichkeit sein. Die Idee ist, das Spiel für jeden zum Vergnügen zu machen.

Physisch

Physisch A: Sehr friedlicher Körperkontakt, wie Händeschütteln und auf-die-Schulter-klopfen, ist erlaubt. Jeder Nahkampf wird durch Knobeln (Stein, Papier, Schere, ...) ausgefochten. Bei einem Unentschieden verliert der niedrigere Bodytype. Sind die BTs gleich, nehmen beide Schaden.

Physisch B: Du darfst etwas herumgestoßen werden und man darf Dich am Arm herumzerren. Jede gröbere Aktion wird angesagt („Jetzt stoße ich Dich die Stufen hinunter“). Nahkampf wird mit Vorsicht in Slow-Motion und so wenig Kontakt wie möglich ausgeführt.

Physisch C: Du darfst gröber angefaßt werden. Dir dürfen die Hände hinter dem Rücken gefesselt werden. Das meiste ist drin, solange Du nicht verletzt wirst. Nahkampf wird in Slow-Motion mit leichtem Kontakt ausgeführt.

Mental

Mental A: Du darfst in keiner Weise belästigt werden. Du darfst nicht aggressiv bedroht oder alleine an einem dunklen Ort eingesperrt werden. Du darfst nicht in einer Art beleidigt werden, die über normalen Straßen-Slang hinausgeht.

Mental B: Du darfst bedroht und verführt werden, jedoch ohne körperlichen Kontakt. Man darf Dir eine Kanone vors Gesicht halten (natürlich nur, wenn Du Schutzbrillen trägst ;-)) und Dich einsperren.

Mental C: Du darfst, Deine Hände und Füße gefesselt, in einem dunklen Raum eingesperrt werden. Beleidigungen und Drohungen stören Dich nicht. Du darfst sexuell belästigt werden, solange Du glaubst, es paßt zum Spiel. Leute beider Geschlechter dürfen zudringlich werden.

Mental D: Alles ist drinnen. Leute dürfen „Dinge“ mit Dir machen, solange Du nicht OFF-GAME dagegen bist.

Wenn zwei Spieler mit unterschiedlicher Einstufung aufeinandertreffen, wird die niedrigere gespielt.

Beispiel: Wenn jemand mit MentB und PhysC auf jemanden mit MentD und PhysB trifft, spielen die beiden MentB und PhysB. Außerdem darf niemand Aktionen setzen, die über seine eigenen Kategorien hinausgehen: PhysB darf PhysD nicht am Fuß hinter sich herschleifen, sondern nur grob eskortieren. Eine Ausnahme besteht, wenn sich die Spieler auf etwas anderes *einigen*, aber auch dann nur für diese beiden in dieser einen Situation.

Die Kategorien sind keine unumstößlichen Gesetze, sondern können jederzeit nach unten verändert werden. Sie sollen als Richtlinien dienen, um allen Spielern ein möglichst spannendes und ungefährliches Spiel zu ermöglichen.

3.3 Kampf

Diese Regeln wurden verfaßt, um den simulierten Kampf in jeder Situation so ungefährlich wie möglich zu gestalten. Jeder Spieler muß diese Regeln genau kennen, so daß er sie automatisch, ohne viel darüber nachzudenken, befolgt. Sie sollen die Sicherheit gewährleisten und damit den Spielspaß erhalten.

3.3.1 Fernkampf

- Jeder Kampf aus mehr als zwei Metern Entfernung ist Fernkampf.
- Auf den Kopf zu schießen ist verboten
- Wenn Du auf jemanden aus 20 Zentimetern Entfernung schießen willst, sag einfach KABOOM (oder BOOM, PENG, oder ähnliches). Wenn Du ihm die Waffe direkt angehalten hast (z. B. an die Schläfe) wird er, unabhängig von seinem BodyType, kampfunfähig (interne Panzerung zählt natürlich). Willst Du jemanden festhalten, der zu fliehen versucht und Deine Waffe befindet sich in seiner Nähe (er versucht z. B. sie wegzuschlagen), darfst Du auf ihn schießen. Würdest Du ihn auf jeden Fall treffen, sag nur KABOOM.
- Wenn Du nicht weißt, mit welcher Art von Waffe Du getroffen wurdest, nimm einfach an, es war eine Pistole.

3.3.2 Nahkampf

- Drehkicks und -schläge sind verboten.
- Schlag nicht zu, wenn Du die genaue Position Deines Gegners nicht kennst oder ihn aus den Augen verloren hast.
- Schläge mit Ellenbogen oder Knien sind verboten.
- Alle Schläge müssen mit der offenen Hand ausgeführt werden (keine Fäuste und auch keine Handkanten).
- Wenn Du im Nahkampf einen Schocker oder eine chemische Waffe (Spray, usw.) einsetzt, ist auch dies in Slow-Motion durchzuführen. Sollte Dein Gegner nicht bemerken, daß Du einen Schocker anwendest, weise ihn darauf hin.
- Würfe (wie bei Judo, usw.) sind verboten. Aber es ist erlaubt, den Gegner auf „sanfte“ Weise zu Boden zu bringen.
- Niederfallen oder Ringen verursachen keinen Schaden. Wenn Dein Gegner Dich am Boden festhält und Du keine Möglichkeit hast zu entkommen, bist Du bewußtlos, effektiven Schaden nimmst Du allerdings nicht.
- Wenn Du einen Nahkampf beenden und aufgeben willst, klopf zweimal mit der Handfläche auf den Boden oder auf Deinen Gegner oder sage „off-game, ich bin draußen“. Damit bist Du besiegt (so, als hätte Dich Dein Gegner fertiggemacht). Natürlich kannst Du auch In-Game aufgeben: Dann obliegt es Deinem Gegner, ob er von Dir abläßt oder weiter auf Dich einschlägt.
- Wenn Du auf einen Gegner, mit dem Du Dich im Nahkampf befindest schießen willst, solltest Du etwas Abstand von ihm gewinnen, denn Treffer aus nächster Nähe können sehr schmerzhaft sein und jemanden mit der Waffe zu schlagen ist gefährlich.
- Schläge in die Genitalien sind verboten.

3.3.3 Nahkampf mittels Knobeln

Stein schlägt Schere schlägt Papier schlägt Stein.

1. Beide Gegner kündigen an, was sie vorhaben.
2. Sie Knobeln.
3. Sie vergleichen ihre BTs (wenn notwendig), Die Aktion des Gewinners gelingt. Bei einem Unentschieden gelangen die Aktionen beider Spieler oder die Situation bleibt normal.
4. Der Schaden wird verrechnet und eventuellen Zusehern wird erklärt, was passiert ist.
5. Zurück zu 1.

Beispiel: Tante Tillie greift Kalle mit ihrem Regenschirm an. Tante Tillies BT ist Durchschnittlich, Kalles BT ist Stark. Sowohl Tante Tillie, als auch Kalle versuchen zu treffen. Tante Tillie ist erfolgreich (sie gewinnt beim Knobeln) und Kalle wird verletzt.

Befriedigt entschließt sich Tante Tillie dazu, die Szene zu verlassen aber Kalle will sie bei der Gurgel packen. Kalle gewinnt den Test. Jetzt hat Tante Tillie ein ziemlich großes Problem.

Tante Tillie versucht freizukommen und Kalle packt noch fester zu. Es ist ein Unentschieden und die BTs sind gleich (Kalle leidet noch unter den Auswirkungen des Regenschirms), nichts passiert.

Tante Tillie entscheidet sich dazu, Kalle auf die Zehen zu treten und Kalle will der Tante einen Kassettenrecorder überziehen. Es ist schon wieder ein Unentschieden: die Aktionen beider Gegner gelingen und beide kriechen in verschiedene Richtungen davon, um die nächste Klinik zu finden.

3.3.4 Über die Schutzbrillen

SoftAir-Waffen verschießen Plastikugeln, die schwere Verletzungen verursachen können, sollten sie das Auge treffen. Deshalb sollte man immer, wenn die Gefahr besteht von einer Kugel getroffen zu werden, Schutzbrillen tragen. Der einzige Ort, an dem man sicher sein kann, nicht beschossen zu werden, ist die Non-Combat-Zone, denn hier sind Gefechte untersagt.

Die Schutzbrillen sollten die Augen auch von der Seite schützen und mit einem Gummiband zu tragen sein. Alle Schutzbrillen werden vor dem Spiel mit der stärksten Waffe getestet.

Einige Vorschläge:

- **Arbeitsschutzbrillen:** So, wie man sie zum Schleifen usw. verwendet. Sie stellen wohl die billigste Möglichkeit dar und sind in Baumärkten schon ab ca. ATS 50,- zu haben. Man sollte sie jedoch auf jeden Fall testen, bevor man damit zum Spiel kommt.
- **Schibrillen:** Einige Modelle sind geeignet. Aber auch diese sollte man auf jeden Fall vorher selber testen.
- **Laborbrillen:** Sind geeignet, wenn sie mit Gummiband getragen werden. Auch hier wäre ein Test vor dem Spiel zu empfehlen.
- **Gotcha-Brillen:** Dabei handelt es sich um Vollgesichts-Schutzmasken, die dafür gedacht sind, das Gesicht vor Gotcha-Farbkgeln zu schützen. Sie sollten auf jeden Fall geeignet sein. Man bekommt sie in vielen Waffengeschäften ab ca. ATS 400,-.
- **Schießbrillen:** Die meisten Waffengeschäfte bieten eine Auswahl von verschiedenen Qualitäts- und Preisklassen an. Am besten, man läßt sich dort beraten.

Brillen, die nicht geeignet sind:

- Alle Brillen aus Glas
- Sonnenbrillen
- Schweißbrillen

Die Schutzbrillen sollen *kein* modisches Accessoir sein. Sollte jemand eine Brille finden, die „cool“ aussieht und trotzdem eine gute Schutzfunktion erfüllt - umso besser. Trotzdem steht zweiteres absolut im Vordergrund, auch wenn's nicht unbedingt hip aussieht. Das ist ein Kompromiß, den man seinem Augenlicht zuliebe eingehen sollte.

Sollte man sich der Schutzfunktion seiner Brillen nicht sicher sein, gibt es einen einfachen Weg, Gewißheit zu erlangen: Man schießt aus ca. einem Meter Entfernung mit einer elektrisch betriebenen SoftAir-Waffe auf die Gläser.

VORSICHT: Hat man sehr teure Brillen, sollte man sich besser billigere kaufen. Oder man bereitet sich seelisch auf einen großen finanziellen Verlust vor.

Kapitel 4

In-Game

4.1 Allgemein

Diese Regeln sind als Anleitung gemeint, sie sollen Dir nicht den Spaß am Spiel nehmen.

Wir haben uns bemüht, die Regeln kurz und einfach zu halten. Du mußt sie auf jeden Fall lesen *und* lernen. Solltest Du aus irgendeinem Grund in ein Situation kommen, in der Du Dir über die Anwendung der Regeln nicht ganz sicher bist, *improvisiere*. Das heißt allerdings nicht, daß Du Dich nicht an das hier festgelegte halten brauchst, aber im Spiel nach dem Regelwerk zu kramen ist selten eine gute Idee. Da ist das Improvisieren zugunsten des Spielflusses vorzuziehen. Übertreib's nur nicht!

Alles was fehlt haben wir absichtlich ausgelassen und ist zu improvisieren. Natürlich haben wir nichts ausgelassen ;-)

4.2 Attribute

4.2.1 Psyche

Die Psyche Deines Charakters legt seine/ihre geistige Belastbarkeit und Stärke fest. Mit dieser kannst Du, zum Beispiel, einem Verhör erfolgreich widerstehen oder die Wirkung von Psychoaktiva mindern. Der Wert für die Psyche Deines Charakters liegt auf einer Skala von 1-10 und bestimmt, wie gut das Hirn Deines Charakters arbeitet.

Vergleichswerte: Mr. Spock bekäme wohl den Wert 10, mit 6 glaubst Du fest an Dich, 4 entspricht dem Durchschnitt und mit 1 solltest Du Dich umgehend in einer Gummizelle wiederfinden.

Die Psyche des Charakters beeinflusst unter anderem die Widerstandskraft gegen Verhöre, die Art wie der Charakter auf Drogen reagiert. Ansonsten ist sie als Hilfe zur Ausspielung des Charakters gedacht.

4.2.2 BodyType (BT)

Dieser Wert bestimmt die physische Belastbarkeit des Charakters. Je stärker der Körper ist, umso mehr physischen Schaden kann er ertragen, bevor er gezwungen ist 144 zu rufen. Weiters ist der stärkere Körper eher dazu in der Lage, Gifte oder Drogen zu neutralisieren, und auch im Nahkampf hat er nicht zu leugnende Vorteile (Siehe auch Kampfregele).

Vergleichswerte: „Übermenschlich“ für den Hulk, „Stark“ für einen Bauarbeiter oder Athleten, mit „Durchschnitt“ bist Du nicht zu sportlich und nicht zu faul, und Du mit „Krank“ kannst Du nicht mehr aus eigener Kraft aus dem Bett aufstehen.

4.3 Fertigkeiten und Spezialisierungen

4.3.1 Übersicht

Technik

- Grundlagen
- Medizinische Ausrüstung
- Kybernetik
- Computer
- Sicherheitssysteme

Medizin

- Erste Hilfe
- Chirurgie
- Chemikalien

Verhör echniken

- Physisch
- Psychologisch

Fälschen

- Traditionell
- Elektronisch

Militär

- Schwere Waffen
- Explosivstoffe

4.3.2 Fertigungsstufen

- 1-2** Du verstehst die Grundlagen (und nicht mehr)
- 3-4** Du kannst einfache Aufgaben lösen
- 5-6** Ein Profi auf seinem Gebiet
- 7-8** hochgebildeter Spezialist
- 9-10** ein weltbekanntes Genie

Ist keine passende Spezialisierung vorhanden, wird der halbierte Wert einer verwandten Fertigkeit angenommen. Tauchen dabei Fragen auf, halte mit einem GM Rücksprache.

4.3.3 Fertigkeiten im Detail

Technik

Grundlagen Das Wissen, wie man alltägliche Geräte bedient (Toaster, Fernseher etc. – keine Videorecorder ;-)

Medizinische Ausrüstung All die Dinge, die in einem medizinischen Labor gefunden werden können, kannst Du bedienen und reparieren.

Kybernetik Kenntnisse in Bedienung, Installation und Reparatur von kybernetischen Systemen aller Art. Die Reparatur und kybernetischen Systemen dauert 4 Stunden pro Fertigungslevel; ohne gute Ausrüstung verdoppelt sich die Zeit.

Computer Du kannst einen Computer bedienen, hacken inbegriffen.

Sicherheitssysteme Du weißt, wie man Sicherheitssysteme umgeht bzw. installiert. Nur technische Systeme werden ausgeschaltet/umgangen, nicht der Mensch hinter dem Überwachungsmonitor. Dein Fertigkeitwert wird mit dem Wert des Systems verglichen. Gleich starke Systeme widerstehen dem Umgehungsversuch.

Medizin

Erste Hilfe Stabilisiert den Patienten und sorgt dafür, daß die Dinge nicht schlimmer werden, als sie ohnehin schon sind.

Chirurgie Operieren von Personen, meistens zum Wohle des Patienten. . . Auch für die Installation von kybernetischen Systemen benötigt. Diese Spezialisierung kann mit ihrem vollen Wert als Erste Hilfe angewandt werden.

Chemikalien Angefangen von Medikamenten über Drogen, Gifte bis zur biologischen Kriegsführung – Du weißt Bescheid.

Verhörtechniken

Dein Fertigkeitswert wird mit der Psyche des Opfer verglichen, bei Gleichstand widersteht der Befragte. Informationen zu bekommen dauert 15 min + 5x Deinen Fertigkeitswert in Minuten. Es ist möglich, einen kleineren Wert als das Maximum anzuwenden, doch wenn etwas schief läuft, dann mußt Du von ganz vorne beginnen.

Physisch Du bist gut darin, anderen Personen Schmerzen zu bereiten. Meistens reden sie mit Dir, auch wenn sie manchmal sterben. Was sie sagen, muß nicht immer die volle Wahrheit sein, da Dir Dein Opfer oft alles sagt, nur um Dich zufriedenzustellen.

Psychologisch Drogen und Psychologie, das sind die Mittel, die Du in gegen Dein Opfer anwendest. Es dauert zwar seine Zeit, aber wenn sie reden, ist es meistens die Wahrheit. Allerdings kann es schon mal passieren, daß Dein Opfer sich nicht mehr geistig erholt.

Fälschen

Der Fertigkeitswert des Fälschers (der Fälschung) wird mit dem Wert des Prüfers verglichen. Ein Gleichstand reicht aus, um die Fälschung zu erkennen.

Traditionell Papier und Plastikdokumente (ID-Karten etc.), Schmuck, Geld und ähnliches.

Elektronisch Kreditkarten, TraumaTroop-Karten, Schlüsselkarten, etc. . .

Militär

Explosivstoffe Du besitzt eine Ausbildung im Umgang mit Sprengstoffen. Weiters weißt Du, wo eine Bombe den größten Schaden anrichtet, und wie man sie entschärft, hast Du auch einmal gehört. Wie auch immer, Du weißt nicht, wie man Bomben oder elektronische Sprengfallen baut.

Schwere Waffen The bigger, the better! Du kennst Dich mit der Bedienung von *großen* Waffen aus, (wie z.B. mit den Gebrüdern Werfer: Flammen, Granaten und Raketen). Diese Fertigkeit gilt für alle Waffen, die größer als ein Maschinengewehr sind.

Spezielle Fertigkeiten

Sollte Dein Charakter spezielle Fertigkeiten besitzen, so sind diese im Charakterblatt vermerkt. Bei Unklarheiten wende Dich an die GMs.

4.4 Kämpfe und Verletzungen

4.4.1 Feuerwaffen

Alle Waffen verursachen gleich viel Schaden. Der Vorteil schwererer Waffen liegt darin, wie gut sie durch Rüstungen dringen.

Waffe	durchdringt
Leichte Waffen, SMGs	durchdringt niemals eine Vollrüstung
Gewehr (Kaliber .223 oder stärker)	Kevlar bietet keinen Schutz
Überschwere Waffen (20mm, usw.)	Keramikrüstung ist wertlos

4.4.2 Nahkampfaffen

Waffe	durchdringt nie	/	durchdringt immerr
Faust	leichtes Kevlar	/	—
Tritt	Schweres Kevlar	/	—
Knüppel	Keramikrüstung	/	Leichtes Kevlar
Messer oder kleine Krallen	Keramikrüstung	/	Leichtes Kevlar
Schwert oder große Krallen	Keramikrüstung	/	Schweres Kevlar
Monofilamentwaffe	—	/	Schweres Kevlar
Kettensäge	Vollrüstung	/	Schweres Kevlar
Schlagstock	Schweres Kevlar	/	—

4.4.3 exotische Waffen

- Stunner / Shocker: Diese Waffen betäuben das Opfer für 5 Minuten. Normal erhältliche Versionen wirken bei Personen mit BT „Stark“ oder darunter, wenn sie direkt auf nackter Haut angesetzt werden. Die Militärversion durchdringt leichte Kleidung und wirkt bis BT „Ausgezeichnet“.
- Pfefferspray: Setzt jeden bis BT „Durchschnitt“ für 10 Minuten außer Gefecht, wenn es ins Gesicht gesprüht wird. Die Militärversion wirkt auch bei BT „Stark“.
- Giftspray: Wirkt bei einem BT bis „Stark“. Nach dem Hautkontakt fühlt man sich 5 Minuten übel („verwundet“), danach wird man bewusstlos. Ohne medizinische Versorgung tritt der Tod nach 30 Minuten ein.
- Explosivgranaten: Siehe Bomben.
- Splittergranaten: Behandle ein Schrapnell wie eine Pistolenkugel.

4.4.4 Bomben

Die Erzeugung und Anwendung von Explosivstoffen erfordert eine spezielle Fertigkeit. Um eine Bombe zu entschärfen benötigt man einen höheren Wert als der Bombenbauer. Um die Bombe zu legen benötigst Du so viele Minuten, wie Deinem Wert entspricht; das entschärfen dauert doppelt so lang.

Menge in kg	1m	2m	5m	10m
0,1	3	1	—	—
0,25	4	2	1	—
0,5	6	3	1	—
1	8	4	2	1
5	16	8	4	2
10	22	11	6	3

Kybernetische Gliedmaßen nehmen nur ein fünftel des Schadens (abrunden). Wenn Du eine Bombe legen willst, informiere die GMs; sie werden Dir Anweisungen bezüglich der Ausführung geben.

4.4.5 Rüstung

Die Stärke der Rüstung gibt an, wieviele Treffer sie einstecken kann, bevor sie nutzlos ist. Rüstung, die durch Feuerwaffen zerstört wurde schützt weiter gegen Nahkampfwaffen. Rüstung, die durch Nahkampfwaffen beschädigt wurde, schützt nicht mehr gegen Feuerwaffen.

Rüstung	Stärke	Kostüm
Leichtes Kevlar	1	mindestens 6mm Schaumstoff oder ähnliches
Schweres Kevlar	3	mindestens 10mm Schaumstoff
Keramikrüstung	5	mindestens 10mm Schaumstoff und Hartgummi- oder Kunststoffteile
Vollrüstung	8	6mm Schaumstoff für den ganzen Körper, und Du mußt stämmiger erscheinen, als Du eigentlich bist – Motorradhelm, Skischuhe, Eishockeyhandschuhe.

4.4.6 Schaden und Gesundheit

BodyType (BT)	Beschreibung
Krank	Alt und fragil, schwer verletzt oder schwerkrank
Schwach	Du bist leichter und untrainierter als der Durchschnitt
Durchschnitt	Zumindest, was normale Menschen betrifft
Stark	Du bist gut trainiert
Ausgezeichnet	Das beste, was ein Mensch leisten kann
Übermenschlich	Jemand hat Dich mit Cyberware oder Drogen aufgerüstet

BT	Nach erstem Treffer	Beschreibung
Übermenschlich	Gesund	Jemand hat Dich aufgeweckt
Ausgezeichnet	Angekratzt	Sichtbare Schäden
Stark	Angeschlagen	Du hast Schmerzen und verlierst jeden Nahkampf gegen jemanden mit höherem BodyTye
Durchschnitt	Verwundet	Du bist schwer getroffen und verlierst automatisch jeden Nahkampf. Wenn Du blutest, solltest Du innerhalb einer Stunde Hilfe finden.
Schwach	Handlungsunfähig	Du bist draußen. Wenn Du blutest, mußt Du innerhalb von 15 Minuten versorgt werden, damit Du überlebst.
Krank	Erledigt	Ohne sofortige, professionelle Hilfe bist Du tot.

4.4.7 Ablauf eines Kampfes

Wenn Du getroffen wirst, bestimme mit der obigen Tabelle und Deinem BodyType den Effekt. Jeder weitere Treffer zieht Dir einen Level Deiner Gesundheit ab, bis Du „Erledigt“ bist.

Beispiel: Ein cyberverstärkter Solo (Übermenschlich) mit Baseballschläger wird von einem Barkeeper (Durchschnitt) mit M-16 und einer alten Oma im Rollstuhl (Krank) mit einer 9mm aus dem Hinterhalt angegriffen. Folgendes passiert: Zuerst feuert der Barkeeper eine Salve ab, die gerade die Keramikrüstung des Solo zerstört. Der wiederum schlägt wutentbrannt mit seinem Knüppel auf den Barkeeper ein, der daraufhin einmal verletzt zu Boden geht. Das nützt die älterliche Dame, um dem Solo zwei Treffer aus ihrer Pistole zu verpassen, woraufhin er bereits leicht lädiert aussieht („Angekratzt“). Der Barkeeper kann auf den Solo aus so geringer Distanz nicht mehr feuern, also zieht er ihm eine Flasche über – Pech nur, daß die Rüstung gegen Nahkampfwaffen noch gut funktioniert (sie wurde bis jetzt ja nur durch Kugeln getroffen). Noch ein Hieb mit dem Knüppel und der Barkeeper ist „Handlungsunfähig“. Die Oma trifft den Solo noch zwei Mal und bringt ihn damit auf „Verletzt“, wodurch er jeden Nahkampf verliert. Wäre dem nicht so, könnte er sein Gegenüber leicht mit einem Schlag ins Jenseits befördern, so hat sie aber genug Zeit, ihn fertigzumachen – Du solltest Dich eben nicht mit resoluten alten Damen anlegen!

4.5 Medizin

Ein Verletzter kann mit den Fertigkeiten Erste Hilfe und Chirurgie stabilisiert werden. Der benötigte Mindestwert für die Fertigkeit ist aus folgender Tabelle zu entnehmen:

Zustand	Mindestwert
Angekratzt	1
Angeschlagen	2
Verletzt	4
Handlungsunfähig	5
Erledigt	7

Um jemanden wirklich zu heilen benötigt man Chirurgie und Ausrüstung.

Zustand	Mindestwert	Heilungsdauer
Angekratzt	—	10 min
Angeschlagen	1	1 h
Verletzt	3	3 h
Handlungsunfähig	5	4 h
Erledigt	9	6 h

Obige Tabelle gilt, wenn nur ein Minimum an Ausrüstung zur Verfügung steht. Für bessere Bedingungen gelten folgende Abzüge für die Mindestwerte:

sauberer Operationssaal	-3 Punkte auf Chirurgie
Kryotank	-3 auf Erste Hilfe und Chirurgie
Besondere Ausrüstung	-1 auf Erste Hilfe und Chirurgie

Stärkere Charaktere erholen sich schneller von ihren Verletzungen:

BT	Modifikator
Krank	+50 %
Schwach	+25 %
Durchschnitt	+/- 0 %
Stark	-25 %
Ausgezeichnet	-50 %
Übermenschlich	-70 %

Der Heilvorgang nimmt allerdings *immer* mindestens ein Drittel der normalen Zeit in Anspruch. War man maximal „Verletzt“ kann man nach der Hälfte der Zeit aufstehen, aber man fühlt sich schwach und matt. Ein Treffer unter Prozeß beginnt von vorn.

4.6 Drogen und Medikamente

Um die Regeln für den Drogenkonsum etwas einfacher zu halten, verlassen wir uns auf Euer Improvisationstalent. Wenn Euch jemand Drogen verkauft, muß er dazusagen, worin ihre Wirkung besteht.

Generell kann man sagen, daß Dich Downers wahrscheinlich jeden Nahkampf verlieren lassen, während Uppers und Halluzinogene Dich leichtsinnig oder unvorsichtig machen. Manche Drogen können auch eine positive Wirkung auf Dein Kampfgeschick haben. Und dann gibt's da auch noch die Aphrodisiaka. . .

Besonders beliebt bei vielen Solos sind Kampfdrogen und Schmerzkiller, die sie zu wahren Kampfmaschinen machen (auch wenn die Intelligenz manchmal etwas darunter leidet).

Vorsicht ist geboten, wenn man Implantate und Drogen kombiniert: manche Substanzen wirken sich auf die Neurotransmitter aus – nicht besonders schön, vom eigenen Cyberarm erschlagen zu werden!

Kapitel 5

World of Wanderer

5.1 Archetypen

Im Cyberpunk entsprechen alle (naja... fast alle) Charaktere einem „Archetypen“, Auch wenn sie normalerweise nur alte Omas wegen ihrer Handtasche umbringen, ist das etwas, das ihr Leben grundlegend bestimmt. Der Archetyp bezeichnet die Art und Weise auf die ein Charakter seinen Lebensunterhalt verdient und seine Tage verbringt. Das muß nicht unbedingt einem herkömmlichen Beruf entsprechen, obwohl das mitunter auch vorkommt. Manche Charaktere verfügen über eine fundierte Ausbildung, andere können auf Lebenserfahrung zurückgreifen.

Womit sich Dein Charakter die Zeit vertreibt und auf welches Wissen er sich verlassen kann, ist auf dem Charakterblatt vermerkt. Da wir hier aber über ein anspruchsvolles Live-Rollenspiel sprechen, wollen wir als Meister Deine spielerischen Möglichkeiten nicht allzusehr einschränken, indem wir zu viele Werte und Fähigkeiten vorgeben. Wir hoffen darauf, daß Du Deinen gesunden Menschenverstand einsetzt. Dein Charakter kann natürlich nur Dinge wissen, die er im Laufe seines Lebens lernen konnte - es ist höchst unwahrscheinlich, daß irgendein dahergelaufener Straßenpunk etwas über Quantenphysik weiß.

Benutz' Deine Phantasie um die Grenzen Deiner Figur festzusetzen, aber vergiß nicht, daß auch Meister herumlaufen. Keine übertrieben aufgeblasenen Nahkampfspezialisten mit Hubschrauberlizenz und 3 Dokortiteln bitte!

5.1.1 Solo

Auftragsattentäter. Leibwächter. Killer. Kämpfer. Straßensamurai. Sie wurden mit der Waffe in der Hand geboren, und sie werden sich an einer festklammern, wenn sie abtreten. Diese extrem aufgepumpte und hochtrainierten Killer sind wohl die gefährlichsten Kämpfer im bekannten Universum.

Der Weg zur Spitze und zu guter Bezahlung ist beschwerlich: es braucht jahrelanges Training, gute Waffen und 2050 sollten auch kybernetische und bionische Implantate nicht fehlen, wenn Du den nächsten Tag erleben willst. Cyberimplantate verleihen einem Solo die Geschwindigkeit, die Genauigkeit, die Widerstandskraft und den Killerinstinkt, den er für seine Arbeit braucht, aber sie verlangen auch ihren Preis.

Viele Solos haben bereits soviel von ihrer Menschlichkeit eingebüßt, daß sie als neurotische, psychotische, empfindungslose Wesen niemandem mehr vertrauen können. Eines Nachts macht es „Klick!“ und sie werden zu Cyberpsychos - gedankenlose, unkontrollierbare Maschinen auf Kampfdrogen, die alles niedermachen, was sich ihnen in den Weg stellt. Kein schöner Anblick.

5.1.2 Söldner

Als Söldner kassierst Du Geld, um für andere in den Kampf zu ziehen. Sei es, um Unruhen zu zerschlagen oder um ein Lagerhaus Deines Konzerns zu beschützen. Möglicherweise kommen Deine moralischen Grundsätze mit Deinen Befehlen in Konflikt, aber Du bist zu professionell, um Dich davon ablenken zu lassen – zumindest solange die Bezahlung stimmt.

Teamgeist ist gefragt, und wenn Du Dich wacker schlägst, wirst Du schnell in der Befehlskette emporsteigen. Ein sicherer Job, aber es gibt kaum wirklich Zukunftsperspektiven. Solltest Du vor Deiner Pensionierung so schwer verletzt werden, daß Du nicht mehr weiterarbeiten kannst, landest Du wohl auf der Straße.

5.1.3 Decker oder Netrunner

Für Decker bedeutet das Netz, die Matrix, der Cyberspace alles. Als Nachfolger der Hacker und Cracker des 20. Jahrhundert stöpseln sie sich mit Hilfe ihrer Cyberdecks direkt in das weltweite Datennetz ein. Ohne den langsamen Umweg über die Tastatur laufen sie durch die Systeme wie es ihnen gefällt. Die besten unter ihnen sind nichteinmal mit den modernsten Abwehrprogrammen aufzuhalten; die langsameren verfangen sich im Gesetz des Datenjungs: Wenn Du zu langsam oder zu dumm bist, wirst Du als Leiche enden oder im Gefängnis landen.

Das einzige, was für einen Decker zählt ist sein Icon. Er oder sie könnte sich in der Matrix jedes Aussehen geben und jederzeit ändern, aber die Reputation ist das wichtigste. Je härter die geknackten Codes waren und je schwieriger die durchgeführten Aufträge, desto höher das Ansehen eines Deckers.

Die Elite kennt niemand, nicht einmal beim Namen. Sie sind viel zu professionell um sich zu verraten, denn die Matrix ist ein gefährlicher Ort. Ein Decker kann einen anderen im Netz töten, auch wenn das nur selten passiert. Und um das Geldverdienen ein bißchen schwieriger zu gestalten, bewachen die Konzerne ihre Rechner, Dateien und andere wichtige Systeme mit ICE: Intrusion Countermeasure Equipment, die - abhängig von Preis und Einsatzgebiet - Eindringlinge aus dem System werfen, oder gleich ihr Gehirn grillen.

5.1.4 Techhead

Ein Techie kennt sich mit allen Arten von Technik aus. Nichts ist vor ihm sicher, egal ob er etwas repariert oder von Grund auf ein neues Gerät baut. Es gibt nichts, was einem Techhead zu schwierig ist. Jeder ist von ihm abhängig, und das weiß er auch. Er richtet Autos für die Guten, baut einen Timer für die Bösen und verdient gleich nocheinmal, wenn das selbe Auto wieder zusammenflückt.

Da in der Welt von morgen sogar die Klospülung elektronisch gesteuert wird, kennt sich ein Techniker mit so ziemlich jedem Gegenstand aus, der ihm begegnet.

5.1.5 Reporter

Sie verdrehen die Wahrheit und Du bist derjenige, der sie wieder geraderückt. Jemand muß das tun. Die Konzerne übernehmen Regierungen, ermorden Menschen, brechen alle Gesetze und machen sich dafür ihre eigenen. Die einzigen, die ihnen etwas anhaben können, sind die Medien – Du. Das Volk will informiert werden!

5.1.6 Suit / Exec

„Anzüge“ sind Geschäftsleute. Sie wollen ein luxuriöses Leben führen, und dafür brauchen sie Macht. Die bekommen sie durch Geld und das bekommen sie, indem sie über Leichen gehen. In einem Konzern ist die Arbeit einfacher als als Freelancer, aber auch gefährlicher. Viele Manager verdienen sich neben ihrem eigentlichen Gehalt gern noch ein bißchen etwas dazu – das Spektrum der Legalität bei diesen Geschäften reicht von Dunkelgrau bis Schwarz.

Wenn Du für einen Konzern arbeitest, stehen Dir seine Ressourcen zur Verfügung. Die Nachteile: Keiner kann Dich leiden, Erpressung steht an der Tagesordnung, und vielleicht ist Dein Konzern auf Nummer Sicher gegangen und hat sich Deiner Loyalität durch eine kleine Sprengladung an Deinem Hirnstamm versichert.

5.2 Timeline – Was bisher geschah

Das 21. Jahrhundert: Der Beginn eines neuen Zeitalters

2000

- Die ausgelassenen Feiern zur Jahrtausendwende verursachen Schäden in Milliardenhöhe auf der ganzen Welt.
- Die Währungsunion Europas schwächt die Wirtschaft der europäischen Länder, die nicht daran teilnehmen. Diese Länder haben mit einer starken Inflation zu kämpfen. Nur die nordischen Länder können sich diesem Trend widersetzen.
- Die EU boykottiert Großbritannien nachdem sich der Verdacht auf Betrug bestätigt. Güternappheit in Großbritannien. USA beginnen mit Unterstützung.
- Die sogenannte Nervnet-Theorie wird in der Hackerszene populär.

2001

- Krieg zwischen Rußland und Tschetschenien. Tschetschenien expandiert im Norden.
- Frankreich vermint ohne das Wissen anderer seine Südgrenze, im Versuch die illegale Immigration aus Afrika zu stoppen. Ausschreitungen von Immigranten in Paris, als der wahre Grund für die Verminung der Grenze bekannt wird.

2002

- Sinebrychoff und Tuborg fusionieren zu EuroKoff Inc.
- Schottland erklärt sich unabhängig. Ein Bürgerkrieg bricht aus. Die Scotland Liberation Front (SLiP) zerstört sieben British Airways-Flugzeuge. Die ESA empfiehlt der EU, Flüge nach England zu untersagen. Nachdem die ESA drei Monate Druck auf die EU ausübt, verbietet die EU alle Flüge über Großbritannien.
- Die US-Regierung versucht durch die chemische Zerstörung von Drogenanbaugebieten in Südamerika dem Drogenproblem beizukommen.

2003

- Ein Krieg zwischen USA und einigen Ländern Lateinamerikas bricht aus. Dieser nimmt schon bald den Charakter eines Guerillakrieges an. Aufgrund des Krieges wird die Unterstützung Großbritanniens beendet.
- Eine Flotte von 200 englischen Fischkuttern bricht, eskortiert von einigen Kriegsschiffen, auf, um das Fischereiverbot zu brechen. Die EU erklärt, sie sei bereit, gewaltsame Mittel einzusetzen, um dies zu verhindern. Die deutsche Marine bietet an, die Aktion durchzuführen. Die englische Flotte muß in ihre Häfen zurückkehren, nachdem die deutsche Marine in nur sieben Minuten 30 Schiffe der Flotte versenkt (alle eskortierenden Kriegsschiffe).
- Die kanadische Armee versucht Grönland zu besetzen. Dänemark bittet die nordischen Länder um Unterstützung und die gemeinsamen Truppen, die speziell im Kampf unter

arktischen Bedingungen trainiert sind, zwingen die kanadischen Streitkräfte zum Rückzug.

2004

- Frankokanada zieht Nutzen aus dem verlorenen Krieg und erklärt sich unabhängig. Die neue Regierung schließt sofort ein wirtschaftliches und militärisches Bündnis mit allen nordischen Staaten, die am Krieg teilgenommen haben. Ein Bürgerkrieg ist die Folge.

2005

- Der kanadische Bürgerkrieg endet, als die nordischen Staaten den Osten (jetzt Fleur de Lisle) unterstützen und dem Westen ein Angebot machen, das er nicht ausschlagen kann. Die wirtschaftlichen Beziehungen zwischen Kanada und den nordischen Staaten werden enger. Westkanada zerfällt weiter, als Indianer ihre alten Stammesgebiete unabhängig erklären. Die Metropolen von Westkanada werden Freistädte, deren wichtigste Bedeutung im Handel mit den Stammesgebieten und den USA liegt.

2006

- Das EU-Embargo gegen England endet. Die Einwohnerzahl Englands ist auf 20% gegenüber 1998 gesunken und sie sinkt weiter. Die EU erkennt Schottland als unabhängigen Staat an. Großbritannien hört auf zu existieren.

2007

- Mexico greift die USA an, um Texas zu erobern. Ein großer Teil der US-Streitkräfte befindet sich noch in Südamerika. Der Krieg um Texas führt zu einer kleinen Öko-Katastrophe, da beide Seiten chemische und biologische Waffen einsetzen.
- Die Gehirnwäschemethode „Mindfry“ wird als Foltermittel eingesetzt.
- In Hacker-Kreisen werden TCP/IP-Adressen als Form von Investment gehortet.

2008

- Der erste „Krieg“ zwischen multinationalen Konzernen bricht aus. Acht Konzerne sind darin verwickelt. Die Aktionen beschränken sich auf die Zerstörung von Datenspeichern und der Entführung bzw. Eliminierung von Personen in Schlüsselpositionen. Trotzdem erregt dieser „Krieg“ mediales Interesse. Er dauert zwei Monate.
- ESA und NASA geraten in einen Konflikt um orbitale Rechte. Der Konflikt weitet sich international aus, der erste Krieg im Orbit ist die Folge. Die USA unterliegen (die Kriege mit Südamerika und Mexiko dauern noch an). Ein nicht sehr stabiler Friede wird geschlossen. Die USA überlassen der EU die Mare Nostrum Basis als Reparation.

2009

- Mexiko erobert den größten Teil von Texas durch einen Überraschungsangriff. Die letzten Gefechte in der Nähe von Houston lösen einen Schock in der Bevölkerung aus, als die Medien General Huerttas „Verhöre“ von Kriegsgefan-

genen live übertragen. Auf Druck der amerikanischen Bevölkerung werden vier Atombomben über Mexiko City abgeworfen. Der Texcocosee in der Nähe der Hauptstadt verdampft. Von Mexiko City bleibt nur noch ein Krater. Der Krieg zwischen USA und Mexiko endet.

Die Eroberung des Alls**2010**

- Der Krieg in Amerika endet, als die Länder Südamerikas ihre Friedensabsichten erklären.
- Der erste bewaffnete Weltraumkreuzer wird fertiggestellt. Der Hersteller, Ingram Inc., versichert, das Schiff sei dazu gedacht, Meteoriten abzufangen.
- TCP/IP-Adressen gehen zur Neige. Jene, die sie gehortet haben, werden zu Milliardären.

2011

- Omega-1, die erste Orbitalstation wird in den Orbit der Erde gebracht. Hersteller ist Zor-gon's Space Constructions Ltd.
- TCP/IP wird durch das Name Matrix Protocol (NMP) ersetzt.

2012

- Die IP-Milliardäre organisieren Sabotage am NMP

2013

- MoonPol wird in Mare Nostrum City gegründet.
- NetPol wird von Interpol gegründet. Ihre Aufgabe liegt in der Bekämpfung organisierter Computerkriminalität.

2015

- Die Weltregierung wird gegründet. Australien tritt nicht bei.
- Die meisten weißen Einwohner Australiens fallen Vergiftungen zum Opfer. Der Stammesrat der Aborigines übernimmt die Kontrolle.

2016

- Der Stammesrat in Australien beschließt, alle Verbindungen zur Außenwelt abzubrechen.

2017

- Bill Gates stirbt und wird in seinem eigenen Mausoleum eingefroren.
- Krieg in der Ägäis: Die Türkei erobert einen großen Teil Griechenlands. EU und NATO zwingen die Türkei zum Rückzug. Das weckt den Ärger der islamischen Welt.
- Omega-1 wird fertiggestellt und besiedelt. Die erste Auswanderungswelle in den Orbit. Der Anteil an Japanern unter den Auswanderern ist erstaunlich hoch.

2018

- Kämpfe in Osteuropa. Alte Nuklearwaffen der ehemaligen UdSSR werden von „Befreiungsarmeen“ und „Nationalistischen Parteien“ in Deutschland, der Ukraine und der tschechischen Republik eingesetzt. Die Regierungen sind verwirrt, die Menschen bewaffnen sich. Die Unfähigkeit bzw. der offensichtliche Unwille der NATO in die Situation einzugreifen erhitzt die Gemüter.
- Die erste interplanetarische Bank wird auf dem Mond gegründet.
- Orbpol wird unter der Aufsicht von MoonPol gegründet, um das Gesetz im Orbit durchzusetzen.
- Der NuroCom Nervenverbindungsstandard wird veröffentlicht.

2019

- Die Unruhen in Europa breiten sich aus. Die moslemische Bevölkerung Frankreichs, die langsam zur Mehrheit anwächst, erklärt den Islam zur Staatsreligion. Ein blutiger Bürgerkrieg bricht aus.

Der Fall der Nationen und ihr Wiederaufbau**2020**

- Die französische Regierung beschuldigt die arabischen Länder die europäischen Moslems aufzuhetzen. Die arabischen Länder sind erzürnt und unterstützen die Rebellen öffentlich. Der Krieg breitet sich weiter aus.
- Die Multis setzen in Frankreich erstmals Cybersolos ein, um ihr Eigentum zu bewachen bzw. zu verteidigen.
- Vulcan, der fernste Planet des Sonnensystems wird in 57,4 AUs Entfernung entdeckt, was weit vom Pluto entfernt ist. Vulcan ist ein kalter, eisiger Felsplanet, der etwas kleiner als Uranus ist.
- Über 50% der Zahlungen mit e-cash.

2021

- Johnsson Forbes sagt das Ende der Welt für 2030 voraus.
- Japan erobert in einer Blitzaktion die Inseln von Sakkhal. Rußland hat keine Möglichkeit, sich zur Wehr zu setzen.
- Die Moslems gewinnen den Bürgerkrieg in Frankreich, nachdem die Multis Druck auf die französische Regierung ausüben. Der Grund für die Intervention der Multis ist das Versprechen der arabischen Länder, sie von Steuern zu befreien, sollten die Moslems siegen. Bevor er sein Schiff zerstört, feuert der Kapitän eines französischen Atom-U-Bootes seinen gesamten Vorrat an Nuklearraketen auf die arabischen Ölfelder ab.

- Die Ausschreitungen und Gefechte zwischen Christen und Moslems in Deutschland und Osteuropa gehen weiter.
- Die EU hört auf zu existieren, da sich die meisten Teilnehmerstaaten im Bürgerkrieg befinden. Die NATO löst sich auf, da die USA die guten Verbindungen zu den „neuen Europäern“ und den arabischen Länder, die sie unterstützen, nicht gefährden wollen.
- Die Weltregierung übernimmt die Führung, nachdem „die Großen“ in den Hintergrund getreten sind. Die Moslems und die südostasiatischen Länder sind in starken Positionen. Die Weltregierung kündigt Maßnahmen gegen die „alte Fäulnis“ an.

2022

- Japan erobert die kyrillischen Inseln. Rußland antwortet mit dem Abwurf einer Atombombe auf Nagasaki. 700 000 Tote. Nach drei Monaten wird Frieden geschlossen. Japan gibt die Inseln nicht zurück, stimmt aber einem Technologieaustausch zu.
- Rassenkämpfe spalten Schweden. Schweden bittet Finnland um Hilfe: die Finnen stimmen zu und erobern Schweden - da sie sowieso schon da sind. Viele Schweden flüchten mit der Unterstützung von ZPG auf den Mond.

2023

- Norwegen und Dänemark gründen das skandinavischen Königreich. Die Wirtschaft Norwegens erlebt einen Aufschwung, nachdem die arabischen Ölfelder durch den Nuklearschlag vor einigen Jahren praktisch unbrauchbar geworden sind.
- Leroy Johnston, der schwarze Präsident der USA, begeht Selbstmord. Eine Beteiligung des Ku Klux Klans wird vermutet.
- Nach langen Verhandlungen wird dem Mond eine Teilautonomie zugesprochen. Die erste Regierung wird von den Kommunisten, den Nationalisten und der Center Party gegründet.

2024

- Finnland und das Skandinavische Königreich beschließen generelle Einwanderungsgesetze, die strengsten der Welt. Niemand will, daß

sich die Vorfälle, wie sie vor zwei Jahren in Schweden passiert sind, je wiederholen. Die Weltregierung mißbilligt diese Gesetze, doch die Einwände halten sich in Grenzen, da sich niemand mit der skandinavischen Armee anlegen will, die ihr Können im Grönlandkrieg eindrucksvoll bewiesen hat.

2025

- Die erste richtige AI, „The Yellow Kid“, wird von der Brainet Ltd. entwickelt.

2027

- Die Kriege in Afrika, die nun schon seit über 20 Jahren wüten, nehmen eine schreckliche Wendung, als ein Virus ins Spiel kommt, der in nur zwei Monaten 62% der Bevölkerung Zentralafrikas auslöscht. Gegenmittel werden nicht gefunden und Panik bricht unter der Weltbevölkerung aus, bis der Virus so mysteriös und schnell verschwindet, wie er aufgetaucht ist. Später wird vermutet, der Virus sei eine kurzlebige Art gewesen, die speziell zu Zwecken der Kriegsführung gezüchtet wurde.
- Die letzten Ölreserven der arabischen Länder werden am Heiligen Abend in Exxons M/S Purity verladen.
- Die skandinavische Mehrheit Minnesotas entscheidet, sich Finnland als „Kolonie“ anzuschließen.

- Plattform 3 stürzt kurz nach Fertigstellung auf die Erde.
- 70% Barzahlungen mit e-cash.

2028

- Die Versuche eines Forschungsteams der Weltregierung, Spuren des Killer-Virus zu finden, werden sabotiert.
- Der Riesentanker M/S Purity fährt vor Hawaii in eine Treibmine. 2 Milliarden Liter Öl verschmutzen die Küsten der Inseln. Exxon geht bankrott. 26 700 arbeitslos.

2029

- Plattform 4 stürzt auf die Erde, nachdem Terroristen die Steuerung der Station gesprengt haben. Der Aufschlagsort ist der pazifische Ozean. Die ausgelöste Springflut hat katastrophale Auswirkungen.

Die Konzernkriege und die neue Aufteilung der Macht

2030

- Zum ersten Mal greifen Konzerne einander, unter dem Deckmantel von Ausschreitungen, an.
- Die erste interplanetarische Bank beansprucht den Oman, der nach dem Versiegen des Öls wirtschaftlich unterging.
- Die Ölfelder Alaskas versiegen.
- Der Vulkan Ngauruuhoe bricht auf der nördlichen Insel Neuseelands aus. Die halbe Insel und der Meeresgrund werden weggesprengt. Die Explosion verursacht eine 36 Meter hohe Springflut, die die küstennahen Gebiete verwüstet. In Australien, Ostafrika und Westindien regnet es Asche. Dem Ausbruch fallen

eine halbe Million Menschen zum Opfer, die Springflut tötet 30 000. Neuseeland wird aufgegeben, nur ein paar hundert Maoris bleiben auf den Inseln.

2031

- Der Hurrican Lilian sucht Florida heim. Tampa Bay versinkt im Meer.
- Viele Konzerne erleiden Schaden durch Datendiebstahl.
- Der Comic-Krieg wütet zwischen verschiedenen Herausgebern im Netz. Diesmal bleibt Superman tot. Gewinner sind die Freak Brothers mit der Hilfe von Kampfdrögen. Aus den Trümmern des Comic-Kriegs entsteht die Phoenix Comics Inc.

- Der erste richtige Krieg im Netz, indem Hacker und AIs Seite an Seite kämpfen.
- 2032**
- Die Sommer-Olympiade in Togo muß abgesagt werden, nachdem eine Atombombe im Stadion explodiert. 38 Terroristengruppen bekennen sich zu dem Anschlag. Die wahren Täter werden nicht gefaßt.
 - In Bahrain werden neue Ölvorkommen entdeckt. Armeen von mehreren Multis und Länder greifen Bahrain an. 15 Atombomben und 7 650 Megatonnen lassen von Bahrain nicht viel übrig. Die einzigen Ölfelder, die immer noch übrig sind, sind die in Skandinavien, Sibirien und China.
 - Die Weltregierung versucht gegen die Länder bzw. Konzerne, die Bahrain angegriffen haben zu intervenieren, hält sich aber zurück, nachdem sie eine kühle (teilweise sogar gewaltsame) Antwort bekommt. Der Machtverlust der Weltregierung nimmt seinen Anfang.
- 2033**
- Die USA verkaufen das nutzlose Alaska an Rußland.
- 2034**
- Der Krakatau bricht aus. Raumflüge müssen für drei Monate eingestellt werden.
- 2035**
- Toshiba und Hitachi fusionieren zu Nippon Sunrise Electronic Ltd.
 - Die Religions- bzw. Kastenkriege in Indien spalten den Subkontinent in viele Länder. Reiche Inder verlassen in großer Zahl das Land. Der größte B-Movie-Produzent der Welt, Bombay Pictures, kauft sehr billig einen großen Teil Floridas und baut dort seine neuen Studios.
 - Rußland beginnt mit großflächiger Torfproduktion in Nord-Alaska. Die größte ökologische Katastrophe der nördlichen Hemisphäre ist perfekt.
- 2036**
- Am 24. 12. kauft Necrosoft Microsoft um 150 Mrd. Dollar.
 - United Samsung kauft Nord-Korea. Kim Jong II, 75, wird ein reicher Mann. Die Meinung der Weltregierung interessiert niemanden.
 - Viele große Multis klagen über Datendiebstahl. NetPol ist hilflos.
- 2037**

Das Interesse verlagert sich auf das All

- 2040**
- Rußland erobert die Mongolei.
 - Minh Roo Tae vereinigt Kambotscha und Laos und erklärt sich zum Diktator.
 - NetPol sucht Sponsoren und mutige Hacker.
- 2041**
- China erobert die Mongolei von Rußland zurück und führt auch Angriffe hinter den Grenzen Rußlands durch. Der Führer der siegreichen Armee heißt Hu Er-Taa, dessen Foto niemals publiziert wird.
- 2042**
- BNA erweitert seine Aktivitäten in den Orbit und wird die weltgrößte Nachrichtenagentur.
 - Kenya wird unabsichtlich zur Nuklearmacht, nachdem dort ein Nuklearsprengkopf unter einer Ladung Schrott aus Rußland gefunden wird.

- BNA macht Andeutungen, daß sich die Bevölkerung des Mondes den Orbit aneignen will und ihre Macht auf Kosten der ärmeren Erde zu etablieren gedenkt. Die Nachricht verursacht schwere Ausschreitungen auf dem gesamten Globus, vor allem aber in fundamentalistischen Ländern. Selten waren „Demonstranten“ so gut bewaffnet.
- 70% der finanziellen Transaktionen werden über e-cash abgewickelt.

2043

- Der Krieg gegen China zehrt an Rußlands Finanzen, sodaß sie Karelien zu einem geringen Preis an Finnland verkaufen.
- Die Band „Demolisher“ verursacht massive Gewalttätigkeiten auf ihrer Europa-Tour. Die extremeren Fans verwüsten die Zentren von Brüssel und Lyon. Über 3000 Tote.

2044

- Elmer O'Malley findet ein Gegenmittel für AIDS II.
- BNA versucht auf dem Nachrichtenmarkt des Mondes Fuß zu fassen, wird jedoch als „zu sensationslüstern“ abgelehnt. Ein hartes Wortgefecht bricht zwischen BNA und der Regierung des Mondes aus.
- Es ist das verrückteste Jahr im politischen Leben des Mondes. Politische Morde stehen auf der Tagesordnung. Die Weltregierung ist sehr besorgt über die Aktivitäten in der Mondregierung.

2045

- Atlantis II ist fertiggestellt und wird besiedelt.
- Der falschverstandene Dissident Samuel Orange stirbt bei einem Shuttle-Unfall. Von den Papieren, die er hinterläßt, wird eine Sammlung von Gedanken unter dem Namen „Oranges' Anarchie“ veröffentlicht. Das Buch wird zum Bestseller des Jahres.
- Io Expedition I wird von Finnland, dem Skandinavischen Königreich und Fleur de Lisle ins All geschickt. Vor dem Start schreiben Techniker mit Farbe, die erst durch die Strahlung im All sichtbar wird, „Suomi-Finland Perkele!“, was soviel heißt wie „finnischer Teufel“, auf den Rumpf des Schiffes. Das wird nicht bemerkt, bis es zu spät ist und sich das Schiff bereits auf dem Weg zum Jupiter befindet. Die Suche nach dem Missetäter endet mit öffentlichem Gelächter. Entgegen scharfer Proteste der Kirche wird das Schiff inoffiziell „Perkele I“ getauft.
- Der Durchbruch bei tragbaren Neuro-Plugs gelingt.

2046

- Bombay Pictures dreht eine actionreiche Lebensgeschichte von Samuel Orange. Durch dieses HolVid wird Samuel schnell zum Helden aller Anarchisten.

- Eine fanatische Separatistengruppe, die sich selbst „Orange Anarchy“ nennt, entführt den Massebeschleuniger von Omega-2 und droht, einen Asteroiden auf Japan abzuwerfen. Die japanische Anti-Terror-Polizei, die sogenannte „Kidotai“, stürmt Omega-2. Der Massebeschleuniger wird unabsichtlich gestartet, der 50 Tonnen schwere Asteroid trifft Vladivostok - 17 000 Tote. Ein Drittel der russischen Pazifikflotte wird zerstört.

- Die Regierung des Mondes erklärt alle Reporter der BNA zu unerwünschten Personen auf dem Mond. Der Medienkrieg des Jahrhunderts bricht aus, als BNA die Redefreiheit mit allen Mitteln durchsetzen will.

- Einbrüche in die Systeme von Konzernen und Regierungen. Verringerung der Zahlungen mit e-cash auf 55%

2047

- In Rußland melden sich 38 000 000 Menschen freiwillig, um die Helden der Arbeiterschaft beim Bau von New Leningrad zu werden. Es werden jedoch nur 750 Bewerber angenommen. Bei der Vergabe der letzten Plätze kam es zu richtiggehenden Belagerungen und Ausschreitungen. Dabei kamen 67 000 Menschen ums Leben, indem sie zu Tode getrampelt wurden oder verhungerten.

- Mario Rosso ermordet Mike Clower, den Präsident der USA.

- Die „Islamic Womens Liberations Front“ (IWLF) besetzt ein Shuttle von TransOrbital, welches zerstört wird, als es von einem Kommando der Erdregierung gestürmt wird. Folgen sind 600 Tote, ein Schaden in Milliardenhöhe und eine sehr hohe Strafe für die IWLF für die „Nichtbeachtung der Umweltschutzgesetze“ (10 000 Mond-Kronen für jedes Stück Schrott, das ins All geschleudert wurde).

- Die Konstruktionsfirma Oy Heros of Labor Ab startet ein Monsterprojekt: Den Bau der neuesten Stadt des Mondes, New Leningrad, auf dessen Nordpol. Es beginnt eine massive Werbekampagne für die neuen technischen Wunder und einer Gesellschaft der Gleichberechtigten New Leningrads.

- FoodVat Inc. gründet die erste Plantage für synthetischen Tabak auf dem Mond.

2048

- Die Regierung des Mondes erläßt Gesetze gegen Homosexuelle. Als Folge verlassen 20 000 öffentlich bekannte Homosexuelle den Mond. Diese Gesetze definieren Homosexualität als Krankheit, die einer Behandlung bedarf, ähnlich wie die Prostitution. Die Immigration auf den Mond wird radikal reduziert. New Leningrad, das noch immer in Bau ist, wird zur neuen Hauptstadt des Mondes ausgerufen.

Das Zeitalter der Ungewissheit

„Das Ende der Welt ist nahe“. Religiöse Menschen auf der ganzen Welt wollen sich ein Stückchen vom „Himmel“ kaufen. Die Zeugen Jehovas werden mit einem Schlag die reichste Sekte der Welt.

5.3 Alaska - Fairbanks

5.3.1 Geschichte

2033 verkauften die USA Alaska an Rußland. Alaskas Ressourcen waren zur Gänze ausgebeutet, die Ölfelder waren versiegt und auch die Forstwirtschaft ging in den letzten Jahren mit der Rohdung bis an die Grenzen der Belastbarkeit des Landes. Auch für den Tourismus verlor Alaska aufgrund dieser Umstände rapide an Bedeutung. Rußland zeigte zunächst kein sehr großes Interesse an diesem nun offensichtlich nutzlosen Staat. Die russische Regierung tätigte den Kauf eher aus historischen Gründen. In den folgenden fünf Jahren ging es mit Alaska bergab. Viele Menschen waren schon vor dem Verkauf aus den Städten Alaskas in Staaten der USA oder Kanada ausgewandert. Die Stimmung derer, die geblieben waren schlug bald in Frustration und Hoffnungslosigkeit um. Die größeren Städte verwahrlosten zusehends und wurden von Gewalt regiert. Nur den Menschen in den kleinen Dörfern, die hauptsächlich Selbstversorger waren und nicht von einem großen Wirtschaftssystem abhängig waren, ging es etwas besser. 2036 kam es zu einigen Inuit-Aufständen, die jedoch schnell ein Ende fanden, da die „Rebellen“ auf wenig Gegenwehr stießen und ihnen klar wurde, was sie da eigentlich zurückerobern wollten. Einige dieser Inuit-Krieger blieben jedoch in den Städten und unterwarfen dort so manchen Stadtteil ihrer Gewaltherrschaft. 2035 begann RussGaz im Norden Alaskas mit einem großflächig angelegten Dorfabbau, wobei auf ökologische Aspekte keine Rücksicht genommen wurde. Die Folgen für die Umwelt des Landes waren katastrophal. 2038 entschloß sich RussGaz in Fairbanks eine Niederlassung zu gründen. In einem Blitzeinsatz von RussGaz-Truppen wurde Fairbanks von den schlimmsten „Gewaltherrden“ befreit. Der Konzern baute nicht nur Produktions- und Forschungseinrichtungen, sondern investierte auch einiges, um das Stadtbild etwas aufzupolieren. Die Bürger, die damals eigentlich immer noch in besitz der US-Staatsbürgerschaft waren, wurden im Einvernehmen mit den USA vor die Wahl gestellt, ihre bisherige Staatsbürgerschaft zu behalten, die russische anzunehmen oder Staatenlose zu werden. Einige Monate danach wurden allen Bürgern, die eine anderer als die russische Staatsbürgerschaft besaßen, praktisch alle Bürgerrechte abgesprochen. Durch die Ansiedlung von RussGaz erlebte Fairbanks einen deutlichen Aufschwung. Schließlich mußten die Angestellten und Arbeiter des Konzerns auch unterhalten werden. Bald eröffneten viele Bars und Bordelle, später sogar Hotels. Die Bevölkerungszahl stieg von nun an stetig. Viele Leute witterten gute Geschäftsmöglichkeiten in der neu aufkeimenden Metropole des Nordens. Auch für Kriminelle hatte Fairbanks, allein schon wegen seiner Abgelegenheit, einiges zu bieten. Schnell errang sich Fairbanks den Ruf, ein hervorragender Ort für, vor allem zwielichtigen, Geschäfte zu sein. RussGaz unternahm, vielleicht aus fehlendem Interesse, nichts gegen diesen Trend. Sie unterstützten diesen sogar, als sie anderen Konzernen erlaubten, sich auch in Fairbanks niederzulassen. Nach dem Motto: Es kann nie Schaden, potentielle Geschäftspartner in greifbarer Nähe zu haben. 2044 war die Einwohnerzahl Fairbanks' bereits wieder auf stattliche 850 000 Menschen angestiegen. Da es RussGaz als zu aufwendig empfand eine solch große Stadt zu verwalten, stimmten sie der Gründung eines Stadtrates zu. Im selben Jahr wurde Fairbanks zur Freistadt erklärt. Von nun an lautete ihr offizieller Namen Freistadt New Fairbanks. Die russische Regierung erhob keine Einsprüche, da sie die russische Vorherrschaft durch die Dominanz RussGaz' gesichert glaubte. Heute leben in Fairbanks fast fünf Millionen Menschen.

5.3.2 Verwaltung

2044 bildete sich unter der Bevölkerung eine Initiative, die eine gewisses Mitspracherecht bei der Stadtverwaltung forderte. Dies kam RussGaz sehr gelegen, da sie den Aufwand sowieso nicht mehr tragen wollten. Gegenüber der Öffentlichkeit zeigte sich der Konzern jedoch zuerst sehr skeptisch, ließ sich jedoch letztendlich zu Gesprächen „überreden“. Nach langen Verhandlungen wurde die Gründung eines Stadtrates und Einzelheiten zur Organisation der Verwaltung beschlossen.

New Fairbanks ist in 29 Distrikte unterteilt, wobei zwischen freien und Konzerndistrikten unterschieden wird. Die freien Distrikte unterliegen der Zuständigkeit des Stadtrates. Die Konzerndistrikte sind konzerneigene Gebiete. Hier hat der Stadtrat keinerlei Kompetenz. In der Regel handelt es sich um schwer bewachte Sperrgebiete, zu denen nur Angehörige des betreffenden Kon-

zernes Zutritt haben. Der Stadtrat verfügt über 161 Sitze, wobei RussGaz 41 ständige Sitze inne hat. Weiters gibt es 40 Konzernsitze, die nach bestimmten Kriterien (Zahl der Angehörigen, Umsatz, ...) unter den anderen Konzernen aufgeteilt werden. Bei den restlichen 80 Sitzen handelt es sich um sogenannte öffentliche Sitze. Deren Vergabe wird durch öffentliche Wahlen geregelt. RussGaz ist im Besitz eines eingeschränkten Veto-Rechtes. Weiters wurde bei den Verhandlungen die Aufhebung des Verbotes, „organisierte politische Interessensvertretungen“ zu gründen, beschlossen. Gewählt wird alle zwei Jahre. Wahlberechtigt sind alle Bürger mit russischer Nationalität von New Fairbanks. Als Bürger gilt man, wenn man seinen festen Wohnsitz in New Fairbanks hat und, was fast noch wichtiger ist, seine Steuern bezahlt. Der Gouverneur wird von der stimmenstärksten Partei gestellt, muß aber von den Vertretern der Konzerne legitimiert werden.

5.3.3 Politik

Das politische Leben von New Fairbanks ist ähnlich turbulent wie das des Mondes, nur mit dem Unterschied, daß ihm von der Weltöffentlichkeit sehr wenig Beachtung geschenkt wird. Das liegt wahrscheinlich daran, daß die Politik der Freistadt bis jetzt praktisch keinerlei Auswirkungen auf die „Weltpolitik“ hatte.

Schon alleine aus der Verteilung der Sitze ist eine klare Dominanz der Konzerne ersichtlich. In der Praxis hatte bisher der „öffentliche Teil“ des Stadtrates - wenn vom „Stadtrat“ die ist, meint man meistens nur den „öffentlichen Teil“ - bei den meisten Verwaltungsaufgaben freie Hand, da er sowieso nur für die öffentlichen Distrikte zuständig war. Ein typisches Bild im Stadtrat waren äußerst hitzige Diskussionen zwischen Vertretern der Parteien, bei denen die Abgeordneten der Konzerne gelangweilt zusahen, offensichtlich anderen Aufgaben nachgingen oder gar schliefen und sowieso jeder Entscheidung zustimmten, nur damit die Diskussion endlich ein Ende hatte.

Doch seit den letzten Wahlen vor ca. einem Jahr hat sich das politische Leben dramatisch verändert. Einige Parteien machen gegen die Konzerne, im speziellen jedoch gegen RussGaz, mobil. Hauptstreitpunkte sind vor allem:

Steuern: RussGaz ist nicht nur von der Zahlung befreit, sondern beansprucht noch dazu ca. 10 geben sie an, daß sie Fairbanks erst zu dem gemacht hätten, was es heute ist und sie hätten Anspruch auf die „Rückzahlung“ der Ausgaben, die sie damals tätigten. Außerdem hätten sie absoluten Anspruch auf das Gebiet gehabt und diesen zugunsten des heutigen Status aufgegeben.

Die große Zahl an fixen Sitzen im Stadtrat: Auch hier argumentiert RussGaz damit, daß es nur ihrem guten Willen zu verdanken sei, daß New Fairbanks heute nicht mehr ihr absolutes Eigentum ist.

Mittlerweile ist die Situation zu einem politischen Kleinkrieg ausgewachsen. Vernünftige Diskussionen sind im Stadtrat nicht mehr möglich. RussGaz boykottiert allzuoft Abstimmungen und Beschlüsse. Offensichtlich wollen sie den Parteien zeigen, wer in Fairbanks wirklich das Sagen hat. Auch gibt es Gerüchte, daß einige der anderen Konzerne, die Parteien unter der Hand unterstützen, da auch ihnen die Voramachtstellung von RussGaz ein Dorn im Auge ist. Das politische Chaos ist perfekt. Intrigen, gegenseitige Schuldzuweisungen und sogar Morde sind keine Seltenheit mehr. Es gibt auch schon kleine radikale politische Gruppierungen, die auch nicht davor zurückschrecken Sprengstoffanschläge durchzuführen. Offiziell distanzieren sich die Parteien natürlich von solchen Mitteln. Auf die Frage, ob es auch politisch unkorrekt sei, solche Gruppierungen finanziell zu unterstützen, bekommt man meistens keine Antwort.

Die Bevölkerung zeigt sich sehr besorgt aufgrund dieser Situation. Die Angst vor einer Eskalation der politischen Lage ist allgegenwärtig. Sollte RussGaz seine Machtansprüche allzusehr gefährdet sehen und mit Hilfe der russischen Armee militärisch intervenieren, wären die Auswirkungen für New Fairbanks wohl katastrophal.

5.3.4 Parteien

Neo-Kommunisten Sie Vertreten die Meinung, der moderne Kommunismus sei pervertiert und die wahren Werte vollkommen vergessen worden. Ihre Vorstellung von Kommunismus ist mit jener der Hippies der 60er-Jahre des 20. Jahrhunderts vergleichbar. Bei den Vertretern dieser Partei

handelt es sich größtenteils um verträumte Chaoten, die lieber über die Revolution reden, als sie durchzuführen. Die Existenz eines „militanten Flügels“ wird zwar vermutet, es wird jedoch nicht angenommen, daß die Partei diesen kontrolliert oder in irgendeiner Weise beeinflussen kann.

Konservative

Sie stehen für bürgerliche Werte. Sie sind die Saubermänner und treten für den verstärkten Kampf gegen Drogen, Prostitution, Bandenwesen, usw. ein. Komischerweise erwähnen sie in ihrer Propaganda nie einschlägige Institutionen in der Downtown.

Nationalisten

Obwohl sie keine „Wiedervereinigung“ mit den USA (die es im übrigen sowieso nicht mehr wirklich gibt) anstreben, kämpfen sie für den American-Way-Of-Live. Mitglieder sind hauptsächlich Bürger von New Fairbanks, die immer noch die US-Staatsbürgerschaft besitzen und Menschen, welche aus New Fairbanks stammen, jedoch die russische Staatsbürgerschaft angenommen haben. Zweitere sind für die Partei extrem wichtig, da sie das Wahlrecht besitzen. Die Partei setzt sich dafür ein, die Verfassung der ehemaligen USA als Rechtsgrundlage zu übernehmen und eine „richtige“ Demokratie einzuführen, vor allem aber, daß die Bürger mit US-Staatsbürgerschaft endlich ihre Rechte zurückerhalten. Die Existenz eines militanten Flügels ist nicht bekannt, einige Mitglieder wurden jedoch verhaftet, da ihnen Aktivitäten in der extrem militanten Untergrundbewegung „1867“ nachgewiesen werden konnten.

Inuit-Nation

Sie kämpfen für die Rechte der Ureinwohner Alaskas. Diese Partei ist nicht nur eine politische Organisation, sondern übernimmt auch die Funktion eines Stammesrates für die Inuit in New Fairbanks und Umgebung. Diese Partei hat auch einen recht radikalen Flügel, der von jungen Stammeskriegern angeführt wird. Der Rat hat nur deshalb die Kontrolle über ihn, da die jungen Krieger die Autorität der Alten respektieren. Aber wer weiß, wie lange noch.

Seperatisten

Diese Partei verfolgt ähnliche Ziele, wie die Nationalisten, nur weitaus extremer. Sie will die völlige Abspaltung der Freistadt von Rußland. Sie ist politisch nicht sehr einflußreich, da die meisten Menschen mit dieser Einstellung eher die Nationalisten unterstützen, es wird jedoch vermutet, daß die Führer der extrem militanten Gruppierung „1867“ aus ihren Reihen stammen.

Die Grünen

Ihr Ziel ist, das geschändete Land vor noch mehr Zerstörung zu bewahren. Abgesehen von einigen sehr alten Indianern und ein paar Ökos erfreuen sie sich jedoch keiner besonders großen Anhängerschaft, da die meisten Menschen nur mit gefülltem Magen über solche Probleme nachdenken. Offiziell bekennen sie sich zur Gewaltlosigkeit und besitzen keinen militanten Flügel. Jedoch wird immer wieder behauptet, sie würden Öko-Terroristen ermöglichen, unerkannt nach New Fairbanks zu kommen und hier zu agieren.

5.3.5 Allgemeine Information

Die Bevölkerung von Fairbanks könnte man in drei Gruppen unterteilen: Konzernangehörige, „unabhängige“ Bürger und den großen Rest, der hauptsächlich aus Armen, Kleinkriminellen, Punks und Leuten besteht, die keinen Wert darauf legen, in irgendeiner Datenbank aufzuscneiden. Die Konzernangehörigen leben wohlbehalten in den Konzerndistrikten. Bei ihnen handelt sich hauptsächlich um qualifizierte Fachkräfte. In ihrer Freizeit findet man sie auch häufig in Downtown, wo sie geistige Zerstreuung durch verschiedenste Formen von Unterhaltung suchen. Einige zieht es jedoch auch in verwarlostere Distrikte. Allzuoft um Drogen zu kaufen oder weil

sie andere Vorlieben haben, die sie nur hier ausleben können und von denen sie nicht wollen, daß der Konzern davon Kenntnis nimmt. Unter den „unabhängigen“ Bürgern findet man vom reichen privaten Geschäftsmann, über mehr oder weniger reiche Kriminelle, bis hin zum Lohnarbeiter alle Berufe und sozialen Klassen. Unabhängig sind sie nur insofern, als daß sie nicht auf der ständigen Lohnliste eines Konzerns stehen. Als offizielle Bürger von Fairbanks haben sie hier einen festen Wohnsitz und sind bei der Finanzbehörde gemeldet. In den verwarlosteren, zum Teil sehr großen Distrikten lebt eine große Gruppe von Menschen, die von Behörden mehr oder minder unbeachtet ihr Dasein fristet und jeden Tag ums nackte Überleben kämpft. Dabei handelt es sich zum Teil um Menschen, die immer schon in Fairbanks lebten und solche, die auf der Suche nach dem großen Coup hierherkamen oder von irgedwo anders geflüchtet sind. Die praktisch nicht vorhandenen Einwanderungsgesetze der Freistadt begünstigen immer noch die Ansiedelung von Outlaws, Underdogs und Kleinkriminellen. Sie scheinen in keiner Datenbank auf und zahlen keine Steuern. Dafür sind sie Rechtlose, die in Gebieten leben, die weder für die Stadt, noch für Konzerne von Interesse sind, die nicht von der Stadt in Stand gehalten werden und in denen sich selbst die Polizei selten blicken läßt. In diesen Teilen der Stadt teilen sich meist mehrere Banden die Herrschaft, es regieren Gewalt und Terror.

Die Downtown von New Fairbanks wird durch äußerst moderne Architektur dominiert. Hier befinden sich die Bürogebäude der Konzerne aber auch Einkaufszentren, Hotels, Casinos, Edelbordelle, Nachtlokale, Restaurants, usw. Öffentliche Anlagen wie Parks und Fußgängerzonen lockern das Stadtbild von Downtown auf. Es gibt zwar viele recht hohe Gebäude, doch wurde darauf geachtet, daß keine Straßenschluchten entstehen. Sowohl der Stadtrat als auch die Konzerne legen darauf wert, diesen Teil der Stadt so sauber wie möglich zu halten. Dies bezieht sich hauptsächlich auf die Menschen, die in diesem Stadtteil verkehren. Besucht man Downtown und ist nicht so gekleidet, wie es dort üblich ist, wird man wahrscheinlich sehr bald von einer Polizeistreife aufgegriffen werden und, mit zu Anfang noch freundlichen Worten, dazu aufgefordert werden, seine Aktivitäten in einen der äußeren Distrikte zu verlegen. Aus diesem Grund findet man hier keine Dealer, Straßennutzen usw. Und jene Kriminellen, die es sich leisten können, in den Casinos und Bordellen Downtown's zu verkehren, werden sowieso als zahlungskräftige Kunden eingestuft und genießen hier den Schutz der Behörden.

Downtown wird umschlossen von Distrikten, die von modernen Wohnanlagen gekennzeichnet sind. Hier leben die reichen Bürger von New Fairbanks aber auch hochrangige Konzernangestellte. Es gibt eine hervorragende Infrastruktur und auch der Sicherheitsstandard ist sehr hoch. Dafür sorgt nicht nur die Polizei von New Fairbanks sondern auch private Sicherheitsdienste. Hier befindet sich auch die Universität von New Fairbanks. Um dieses Gebiet führt der University Express-Highway, eine Autobahn, von der böse Zungen behaupten, ihre Hauptaufgabe bestünde darin, eine Pufferzone zwischen den reichen, schönen Bezirken und dem Abschaum zu bilden.

Direkt hinter dieser „Grenze“ beginnen die „Armen-Bezirke“. Angefangen von jenen Gebieten, in denen die Arbeiter und andere Menschen mit wenig Einkommen leben, bis hin zu den sogenannten „Halden“, den Slums von New Fairbanks. Je weiter man sich von der Autobahn entfernt, desto schlechter werden die Verhältnisse. Ausnahme bilden natürlich die Konzerndistrikte. Um die Slums zu besuchen, muß ein Mensch mit gesundem Verstand schon ziemlich gute Gründe haben. Viele Gebäude sind so desolat, daß es lebensgefährlich ist, sie zu betreten. Menschen sieht man auf den Straßen dieser Distrikte eher selten, und wenn, handelt es sich in den meisten Fällen um Drogenabhängige oder Leute, die zumindest so aussehen. Sollte jemand jedoch in die Hände einer der Gangs geraten, sinkt dessen Lebenserwartung rapide gegen minus unendlich. Für die Banden, die ihre Zeit hauptsächlich damit verbringen, sich gegenseitig niederzumetzeln, bietet es eine willkommene Abwechslung einmal an „Frischfleisch“ zu geraten. Die Innereien ihrer Opfer verkaufen sie dann an den meistbietenden Organhändler. Gerüchten zufolge, sehen manche Leute dort Menschenfleisch auch als willkommene Abwechslung zu ihrer sonstigen Nahrung, die hauptsächlich aus Rattenfleisch und den Abfällen der Zivilisation, die sie in einer der riesigen Mülldeponien finden, besteht. Überaus gefährlich ist es auch, sich einer der Schutzzonen zu nähern, die von den Konzernen um deren Areale und die dazugehörigen Zufahrtsstraßen errichtet wurden. Diese Gebiete sind vermint und es wird auf jeden geschossen, der versucht, in sie einzudringen. Diese Zonen sind meisten jedoch nicht markiert. Ein zynischer Konzernangestellter soll einmal gesagt haben, das

sei der Beitrag des Konzerns zur „Säuberung“ der umliegenden Gebiete.

Fort Wainwright Ft. Wainwright war eine Militärbasis der Armee der ehemaligen USA. Nachdem die US Army aus Fairbanks abzog, siedelten sich viele Menschen in den Gebäuden des Areales. Die spätere Räumung durch die RussGaz-Truppen ist einigen Bewohnern von New Fairbanks noch gut im Gedächtnis. Als RussGaz sich entschloß, sich in Fairbanks niederzulassen, brachten sie ihr Personal (hauptsächlich Soldaten und Bauingenieure) zunächst hier unter. Grund dafür war, daß die Anlage noch relativ gut erhalten war. Nachdem RussGaz seine eigenen Anlagen und Gebäude errichtet hatte, übersiedelte das Personal dorthin und RussGaz verlor das Interesse an Ft. Wainwright. Es dauerte nicht lange, bis sich wieder Menschen in Ft. Wainwright ansiedelten. Eigentlich zählt Ft. Wainwright zu den verwahrlosten Distrikten, er unterscheidet sich jedoch auf eine seltsame Art und Weise von den anderen. Er grenzt direkt an einen RussGaz-Distrikt und vielleicht hat die nahe Präsenz des Konzerns FT. Wainwright davor bewahrt allzusehr im Chaos zu versinken. Nicht, daß es hier weniger Banden oder Kriminelle gäbe, doch irgendwie verläuft das Leben hier in „geregelteren“ Bahnen. Es hat sich hier sogar eine Art Infrastruktur gebildet und einige Menschen haben es geschafft, sich einen etwas höheren Lebensstandard zu erwirtschaften. Es gibt hier Geschäfte, Bars und Bordelle. Nichts was einen gepflegten, hochrangigen Konzernangestellten offiziell reizen würde. Doch ab und zu trifft man auch diese Leute hier. Neben Drogenhandel und Prostitution ist der Schwarzmarkt der „Hauptgeschäftszweig“ von Ft. Wainwright. Von illegaler Soft- und Hardware bis hin zu Waffen, hier findet man immer jemanden, der bereit ist, einem die Wünsche von den Augen abzulesen. Es gibt hier sogar einige wenige, die sich einen weit höheren Lebensstandard leisten könnten, die jedoch in Ft. Wainwright bleiben und den Distrikt als Basis für ihre meist illegalen Machenschaften nutzen. Zu Anfang hatte die Polizei noch Ambitionen, diesen „Herd des Verbrechens“ zu bekämpfen. Es kam jedoch bald zu Kompetenzstreitigkeiten mit dem Sicherheitspersonal von RussGaz, das laut Gesetz hier ähnliche Rechte hat, wie die Polizei, da der Distrikt direkt an einen RussGaz-Distrikt grenzt. Dies hatte zur Folge, daß sich die beiden „Behörden“ gegenseitig in ihrer Handlungsfähigkeit einschränkten. Wahrscheinlich würden es auch viele der „guten“ Bürger von New Fairbanks gar nicht so gerne sehen, würde die „Perle der Slums“ von den Kriminellen befreit werden. Den schließlich bekommen sie hier Drogen, Sex, einfach alles, was sie sich wünschen. Und das zu weitaus besseren Preisen als in Downtown. Außerdem stellt hier keiner dumme Fragen.

Besonderheiten

Nationalität Als RussGaz 2038 die Herrschaft in Fairbanks übernahm wurden die bereits hier lebenden Menschen im Einvernehmen mit den USA vor die Wahl gestellt, die russische Staatsbürgerschaft anzunehmen, die amerikanische zu behalten oder staatenlos zu werden. Später wurde beschlossen, daß jede andere als die russische Staatsangehörigkeit, einen Einwohner beinahe entzogen sollte. Z. B. sind nur Bürger mit russischer Nationalität wahlberechtigt. Später wurde die Möglichkeit geschaffen, sich das Wahlrecht zu erkaufen, wobei das aktive Wahlrecht 150000 EY pro 2 Jahre kostet, das passive 250000 EY pro 2 Jahre. Wird man in ein Amt gewählt, muß man diese Summe während der gesamten Amtszeit entrichten, sonst verliert man es automatisch. Monatliche Teilzahlung ist möglich.

Einreisebestimmungen Diese sind praktisch nicht vorhanden. Das einzige Hindernis für weniger gut situierte Menschen nach New Fairbanks zu kommen, stellen die hohen Kosten dar. Abgesehen von den Einreise-Gebühren ist die Fahrt mit der Hochgeschwindigkeits-Magnetschwebbahn von Seward oder Nome nach New Fairbanks auch nicht gerade billig.

Meldewesen Sobald man einen festen Wohnsitz in New Fairbanks hat und seine Steuern zahlt, gilt man offiziell als Bürger, wobei zweites wesentlich wichtiger ist. Gemeldet ist man über die Finanzbehörde. Ist man noch dazu russischer Staatsbürger, genießt man hier alle Rechte. Angehörige von RussGaz gelten in jedem Fall als Bürger von New Fairbanks, sobald sie Alaska betreten. Dies gilt auch, wenn sie keine Russen sind und unter einer Brücke wohnen.

Waffenbesitz Eigentlich ist es in New Fairbanks verboten, Waffen, ohne die geeignete Lizenz zu besitzen. Auch, wenn es in keinem Gesetz verifiziert ist, dürfte das außerhalb von Downtown nicht für nicht-automatische Waffen gelten. Entweder ist es den Cops zu viel Papierkram oder die alt-alaskanische Philosophie hat sich durchgesetzt - nur, daß es in Alaska keinen einzigen Bären mehr gibt.