MIT TRICKS UND FINESSE

Sample file

Pegasus Press

EINLEITUNG 3

OPERATION KONSTANTINOPEL 4

FALSCHE SPIELE 8
- TRICKBETRUG IN DER KONZERNWELT 8
- STRATEGISCHE MANÖVER 18
- EINE „AUSSERORDENTLICHE“ WAHL 24
- SPINRADS PERFEKTER STURM 34
- GEFÄNGNISSE AUS FEENSTAUB 41

STADT DER SEHNSÜCHTE 50
- UNTERWELTGESCHÄFTE IN KONSTANTINOPEL 53
- ORGANISIERTES VERBRECHEN 55
- RUNNERTEAMS 56
- KONSTANTINOPELS GESCHICHTE 57
- TRANSPORTMITTEL UND FORTBEWEGUNG 63
- SICHERHEIT 66
- POLITIK 67
- STADTBEZIRKE 69
- ABENTEUERIDEEN 85

AUS DER PERSPEKTIVE EINES KÜNSTLERS 88

SÖHNE UND TÖCHTER KONSTANTINOPELS 93
- GEBOREN, UM SICH RAUSZUREDEN 105
- DIE GRUNDLAGEN 108

DAS SPIEL MIT DEM VERTRAUEN 108
- SCHNELLER TRICKBETRUG 110
- LANGFRISTIGER TRICKBETRUG 114
- WAFFEN 134

WAS DAS BETRÜGERHERZ BEGEHRT 134
- KLEIDUNG & PANZERUNG 138
- PANZERUNGSMODIFIKATIONEN 140
- AUSRÜSTUNG 142
- DROHNEN 149
- INFORMATIONSHANDEL 150
- VOR- UND NACHTEILE 152
- ADEPTENKRÄFTE 156
- ZAUBER 156
- MANIPULATIONSTECHNIKEN 157
- CHARAKTER-ARCHETYPEN 158
- NEUE REGEL: GRUPPENREPUTATION 160

HANDBUCH DES TRICKBETRUGS 160
- ERWEITERTE REGELN FÜR SOZIALE FERTIGKEITEN 165
- EINSATZ VON TRICKBETRUG 167
- EINSCHÜCHTERN 169
- BEISPIEL: EINSATZ VON SOZIALEN FERTIGKEITEN 169
- EIN GANZ SPEZIELLER TYP 172

DIE FRANKFURTER SCHULE 172
- NOCH MAL MIT GEFÜHL 175

Sample file

MIT TRICKS UND FINESSE – IMPRESSUM

Entwicklung: Jason M. Hardy

Texte: Kevin Czarnecki, Olivier Gagnon, Jeff Halket, Jason M. Hardy, Alexander Kadar, Adam Large, Mike Messmer, Kai O'Connal, O.C. Presley, Steven "Bull" Ratkovich, Scott Schletz, Dylan Stangel, R.J. Thomas, CZ Wright, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Art Direction: Brent Evans

Illustrationen: Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, Victor Perez Corbella, Laura Diaz Cubas, Igor Fiorentini, Benjamin Giletti, Kat Hardy, Jan Helke, David Robert Hovey, Jeff Laubenstein, Victor Manuel Leza Moreno, Alyssa Menold, Andreas "AAS" Schroth, John Stanko, Matthew Sweeney, Takashi Tan

Cover Art: Victor Manuel Leza Moreno

Ikonographie: Nigel Sade

Layout & Design: Matt "Ninja Lanternshark" Heerdt

Spieletester: Chuck Burhanna, Mason Hart, Francis Jose, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Nadja Sommerfeld

Deutsche Zusatztexte: Ingo Meuter, Sascha Morlok, Christian Paschke, Niklas Stratmann

Lektorat & Errata: Benjamin Plaga

Layout: Ralf Berszuck

EINLEITUNG

Bei einem Shadowrun kommen verschiedene Werkzeuge zum Einsatz, und sie alle dienen am Ende dazu, Menschen dazu zu bringen, Dinge zu tun, die sie eigentlich nicht tun wollen. Manchmal gestaltet sich das ganz geradlinig – beispielsweise, wenn jemand den Runnern Daten oder Technologien überlassen soll, die sie eigentlich nicht in die Finger bekommen dürften, oder wenn jemand ihnen Zugang zu Orten verschaffen soll, an denen sie eigentlich gar nicht sein dürften. Manchmal ist es aber auch etwas komplizierter – etwa, wenn jemand davon überzeugt werden soll, vertrauliche Informationen mit den Runnern zu teilen. Oder wenn man jemanden, der sich in seinem momentanen Job sicher und zufrieden fühlt, dazu bringen will, sein Leben komplett auf den Kopf zu stellen und sich woanders niederzulassen.

Oft sind die von Runnern eingesetzten Werkzeuge sehr direkt und nicht besonders feinsinnig. Es kann effektiv sein, jemandem mit dem Tod zu drohen, wenn er nicht kooperieren will (oder ihn tatsächlich umzubringen, wenn er sich als zu großes Hindernis erweist). Aber eine solche Vorgehensweise ist auch laut und hässlich. Und welcher Runner träumt nicht davon, einfach zum Haupteingang einer schwer bewachten Anlage zu schlendern und in die lächelnden Gesichter der Wachleute zu blicken, während sie ihn durchwinken? Oder davon, zum Beschaffen wichtiger Paydata nicht einmal selbst in die Anlage eindringen zu müssen, sondern sie sich stattdessen von irgendeinem Anzugträger liefern zu lassen, der sie an einem sicheren Ort mit einem Handschlag und einem Lächeln übergibt? Hier zeigt sich die Eleganz des Trickbetrugs – er ist eine Kunst, mit der man sich nicht nur beschafft, was man will, sondern die Leute auch dazu bringt, es einem freiwillig zu geben.

Echte Trickbetrüger wissen, dass sie niemals direkt um etwas bitten müssen – es reicht, eine überzeugende Geschichte zu erzählen und die Zielperson dann dazu zu bringen, einem aus freien Stücken zu helfen. Im Groben funktioniert jeder Trickbetrug nach diesem Prinzip, aber innerhalb dieses Rahmens existieren zahlreiche verschiedene Strategien und Taktiken und Dutzende von Wegen, das Vertrauen von Menschen erst zu gewinnen und dann zu missbrauchen. Ein wirklich guter Trickbetrüger zeichnet sich allerdings dadurch aus, dass seine Opfer auch nach dem Ende des Betrugs nicht wirklich gemerkt haben, was passiert ist und wie sie übers Ohr gehauen wurden. Vielleicht empfinden sie sogar noch Sympathie für den Trickbetrüger und weigern sich, zu glauben, dass die Person, die sich ihr Vertrauen erarbeitet hat, ihnen anschließend absichtlich Schaden zugefügt hat.

Mit Tricks und Finesse ist das Handbuch rund um Trickbetrug in der Sechsten Welt und enthält Informationen über Tricks verschiedenster Art: von schnellen Aktionen, mit denen Runner ihre Portokasse wieder auffüllen können, bis hin zu komplizierten Plänen, bei denen sie in ein Netz aus Intrigen eintauchen können und bei denen am Ende die Chance auf eine gewaltige Beute winkt, die die Bankräuber des Bargeldzeitalters neidisch machen würde.

Das Handbuch beginnt mit dem Kapitel *Falsche Spiele*, das einen Überblick über einige der aktuellen Geschehnisse in der Sechsten Welt gibt, die besonders zu Trickbetrug und ähnlichen Aktivitäten einladen. Anschließend folgt *Stadt der Sehnsüchte*, eine Betrachtung der freien Stadt Konstantinopel, deren Lage, Kultur und Geschichte sie zum idealen Ort für alle Arten von Trickbetrug machen. *Söhne und Töchter Konstantinopels* listet einige wichtige Personen in diesem Spielverlauf, während *Das Spiel mit dem Vertrauen* detailliert einige der üblichen Tricks vorstellt und illustriert, wie die Klassiker teilweise angepasst wurden, um auch in der Sechsten Welt noch erfolgreich zu sein. *Was das Betrügerherz begehrt* ist eine Sammlung von Werkzeugen, die Trickbetrügern bei der Erledigung ihres Jobs helfen können – Ausrüstung, Zauber, Vor- und Nachteile und vieles mehr. Abschließend beschreibt *Das Handbuch des Trickbetrugs* erweiterte Regeln für soziale Fertigkeiten in *Shadowrun* und bietet Gruppen, die Trickbetrug in ihr Spiel einbeziehen wollen, neue Möglichkeiten, derartige Aktionen über die Bühne zu bringen. Insgesamt stellt das Buch ein Komplettpaket für Runner dar: Es enthält alles, was sie brauchen, um dafür zu sorgen, dass die Welt ihnen freiwillig gibt, was sie wollen – und sie am Ende anfleht, ihnen noch mehr geben zu dürfen.

Sample file

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

OPERATION KONSTANTINOPEL

Sample file

Der Trick bestand nicht darin, sich eine ellenlange Liste an Dingen zu überlegen, die schiefgehen könnten – sondern darin, zu wissen, welche dieser Möglichkeiten plausibel waren.

„Mr Johnson hat sich noch nie verspätet“, sagte Cadence. „Drei Treffen bisher. Er war jedes Mal pünktlich.“

„Beim dritten war er zwei Minuten zu spät“, wandte Dietrich ein.

„Das ist doch egal!“

Dietrich vollführte sein „Ich sag ja nur“-Schulterzucken.

„Was Cadence sagen will, ist, dass es ein Problem gibt“, ließ sich das ruhige Grollen von Pineapples Stimme vernehmen.

„Natürlich will ich das sagen! Irgendetwas stimmt nicht, was bedeutet, dass jemand uns verarschen will. Und uns bleiben nur noch wenige Minuten, um herauszufinden, wer und warum.“

In einem Torbogen neben ihrem Tisch hingen Perlenschnüre, goldfarbenes Plastik in einem spitz zulaufenden Dreieck, das den Blick auf die vier Teammitglieder nur unzureichend verbarg, die um den viereckigen Tisch gedrängt saßen und Sahlep tranken. Während der ersten paar Schlucke hatte Pineapple noch gewissenhaft seinen Milchschaumbart weggeleckt, aber mittlerweile war er schon seit fast einer halben Stunde mit dem großen Krug beschäftigt und hatte aufgehört, sich um solche Dinge Gedanken zu machen. Sein Stoppelbart war mit Schaum besprenkelt.

„Es gibt zwei grundlegende Möglichkeiten“, sagte Cadence. „Erstens: Mr Johnson ist nicht hier, weil er nicht hier sein will. Zweitens: Mr Johnson ist nicht hier, weil jemand oder etwas ihn daran hindert. Andere Optionen gibt es nicht.“

Niemandem fiel ein Widerspruch dagegen ein.

„Er hat dieses Treffen arrangiert, um den Gegenstand zu bekommen, den er will – einen kleinen, nicht WiFi-fähigen Chip, der aussieht, als stamme er aus dem Pleistozän. Wenn er das Treffen organisiert hat und trotzdem nicht hier sein will, dann deswegen, weil er in den Besitz des Chips kommen will, ohne uns zu bezahlen. Und wenn wir hier weiter herumsitzen, dann warten wir damit nur auf das, was er als nächstes eingefädelt hat. Wenn er aufgehalten wird – und falls jetzt jemand sagt, dass er nur im Stau steckt, dann kassiert er eine Ohrfeige –, dann deswegen, weil jemand die Übergabe verhindern will. Und diesem jemand wird es nicht reichen, dafür zu sorgen, dass Mr Johnson sich verspätet. Entweder will er den Chip für sich selbst, oder er will ihn zerstören. Dazu kommt, dass es sehr wahrscheinlich ist, dass sie die Ankunft des Johnsons verzögern, um herauszufinden, wie die Übergabe stattfinden sollte. Was bedeutet, dass sie auf die eine oder andere Weise damit beschäftigt sind, herauszufinden, wo wir sind.“

Paytah erhob sich und wirkte bereit zum Sprung – wie eigentlich immer, selbst dann noch, wenn er schlief. „Klingt, als wäre es Zeit, zu verschwinden.“

Cadence und Dietrich standen sofort auf. Pineapple stürzte noch den letzten Rest seines Sahlep herunter und entfaltete sich dann zu seiner vollen, den Torbogen fast vollständig einnehmenden Größe. Er machte sich keinen Zentimeter kleiner, als er war. Pineapple schritt stets durch die Welt, als erwarte er, dass sie ihm Platz machte und nicht umgekehrt.

„Wohin gehen wir?“, fragte er.

„Wir bleiben auf dem Basar“, sagte Dietrich. Er strich mit der Hand über seinen von violetten Strähnen durchzogenen Van-Dyke-Bart, vielleicht, um sich selbst zu beruhigen. „Sammeln Informationen darüber, was vor sich geht. Vielleicht können wir ihnen sogar zuvorkommen.“

Cadence zog eine Pistole und und hielt sie in ihrer rechten Hand, während sie etwas mühsam auf dem Cyberdeck an ihrem linken Arm herumtippte. Dann seufzte sie, steckte die Waffe wieder in das dazugehörige Holster und ließ ihre Finger schneller tanzen.

„Falls sie irgendwie die Polis oder die Basar-Sicherheit für sich arbeiten lassen wollen, dann haben sie noch nichts unternommen“, sagte sie. „Nirgendwo Alarm.“

„Die Polizei wäre zu offensichtlich“, sagte Dietrich. „Sie wollen das Ganze unauffälliger halten. Oder zumindest ohne die Waffen der Offiziellen.“

Pineapple seufzte theatralisch. „Seit wann versuchen die Leute nicht mehr, ihre Ziele zu erreichen, indem sie einfach alles in die Luft jagen? In was für einer Welt leben wir?“

VON KAY O'CONGAL UND STEVEN „BULL" RATKOVIC

Sample file

„Hast du Zugriff auf das 'Link des Johnsons?", fragte Paytah.

„Nein", antwortete Cadence. „Hab' ihn vor ein paar Tagen verloren. Dietrich, hast du Augen in der Luft?"

Dietrich wirkte fast beleidigt und hob dann kurz den Kopf. Flüchtig waren die geisterhaft-weißen Konturen einer Vogelgestalt zu erkennen.

„Natürlich", sagte er.

Sie bewegten sich durch breite Korridore, und während sie vorbeigingen, priesen die Händler gelassen ihre Waren an. Der Basar zog jeden Tag Hunderttausende von Kunden an, sodass die Händler nicht mit derselben Dringlichkeit um jeden einzelnen Käufer warben, die man vielleicht auf anderen Märkten in Konstantinopel beobachten konnte. Wenn ein Kunde nicht bei ihnen anhielt, dann warteten hinter ihm schon die nächsten Hunderttausend, die Taschen voller schwerem Touristengeld. Die Händler konnten sich Geduld leisten.

Das Team erreichte eine Kreuzung und bog nach rechts ab, vorbei an einem Teppichgeschäft. Die nächsten paar Kreuzungen überquerten sie, ohne abzubiegen, dann wandten sie sich nach links und waren nun umgeben von Armbändern und Halsketten und allen möglichen anderen Dingen, die versuchten, nach Gold auszusehen, ohne tatsächlich aus Gold zu bestehen.

Cadence war die ganze Zeit über mit AROs beschäftigt – mit privaten, die nur sie allein sehen konnte. Manchmal schnippte sie kurz nach einem mit den Fingern, manchmal tippte sie auf ihr Cyberdeck, aber sie ließ sie alle vorbeisausen, scannte die Erfahrungen Dutzender verschiedener Shadowrunner, beobachtete, lernte. Und dann, als das Team sich dem belebten Versteigerungsplatz näherte, hatte sie einen Entschluss gefasst.

Sie machte ein paar schnelle Schritte nach vorn und drehte sich dann um, sodass sie vor den anderen Mitgliedern ihres Teams zum Stehen kam.

„Ich habe eine Idee", sagte sie. Das Team sah sie aufmerksam an. „Aber vermutlich wird es dabei Verletzte geben."

Eine Stunde und fünfzehn Minuten nach der vereinbarten Zeit erhielten sie endlich den Anruf. Der Johnson hielt sich nicht mit irgendwelchen Höflichkeiten auf. „Ich hoffe, dass Sie nicht immer noch in diesem verdammten Café sitzen."

Dietrich hatte seine Sprechverbindung geöffnet, aber alle anderen hörten mit. „Nein, wir wollten uns dort nicht länger aufhalten. Was ist passiert?"

„Bin in einen Hinterhalt geraten. Für den Moment bin ich entkommen, aber sie sind auf der Suche nach Ihnen. Sie sind zu viert – zwei Menschen, ein Ork und eine Elfe. Wahrscheinlich haben sie sich umgezogen, seit ich sie zuletzt gesehen habe, aber die Tätowierungen im Gesicht der Elfe lassen sich nicht entfernen. Asymmetrische Dreiecke, in schwarz und weiß."

Dietrich sah zu Cadence. Sie nickte.

„In Ordnung, wir werden ihnen aus dem Weg gehen. Wie sollen wir Ihnen den Chip übergeben?"

„Ich habe eine Assistentin losgeschickt. Sie heißt Cagri. Gehen Sie zum Zentrum von Ic Bedesten und warten Sie dort. Sie wird innerhalb von maximal fünfzehn Minuten dort sein. Sie wird Kontakt zu Ihnen aufnehmen und Sie fragen, ob Sie auf dem Basar irgendwelche Koral-Keramik gesehen haben. Dann sagen Sie ihr, dass Sie keine besonderen Keramik-Experten sind. So erkennen Sie einander, und danach können Sie sich ums Geschäftliche kümmern. Sie wird dafür sorgen, dass Sie Ihre Bezahlung erhalten."

„Klingt nicht so schwer", sagte Dietrich.

„Das hoffe ich. Bitte entschuldigen Sie die Verzögerung."

„Alles vergeben und vergessen, sobald wir bezahlt sind", antwortete Dietrich in mildem Tonfall.

„Dann wird die ganze Sache bald ein gutes Ende nehmen. Beglaubigte Credsticks, wie abgemacht." Er legte auf.

Über ihnen zog eine geisterhafte weiße Gestalt sacht ihre Kreise. Paytah hob kurz den Blick.

„Das ist also der Plan?", fragte er.

Cadence nickte. „Das ist der Plan."

Sie verzichteten darauf, sich aufzuteilen, damit Cagri es einfacher hatte, das Team zu finden. Und tatsächlich dauerte es nicht lange. Zwölf Minuten nach dem Anruf des Johnsons waren die Mitglieder des Teams gerade damit beschäftigt, so zu tun, als verstünden sie sich auf das Schätzen von Kupferkesseln, als eine Frau in einer weißen Bluse und einem leuchtend bunten Rock sich ihnen gelassen näherte. Sie kam unweit des Teams zum Stehen, besah sich die Kessel, blickte nach links, blickte nach rechts und richtete den Blick dann auf Cadence, scheinbar unbeeindruckt von den Waffen und der Körperpanzerung, die diese offen trug.

„Entschuldigen Sie. Sie haben nicht zufällig irgendwelche Koral-Keramik auf dem Basar gesehen?"

„Die würde ich nicht mal erkennen, wenn man sie mir direkt ins Gesicht wirft. Ich bin nämlich keine besondere Expertin für Keramik."

Die Frau, bei der es sich vermutlich um Cagri handelt, nickte und senkte ihre Stimme. „Gut. Sollen wir den Ort wechseln?"

„Es ist nur eine einfache Übergabe. Hier passt schon."

Cagri nickte erneut. „Der Gegenstand?"

Cadence zog einen kleinen Chip aus ihrer Weste. „Ist hier."

„Sicher haben Sie Verständnis dafür, dass ich ihn zunächst prüfen möchte."

„Ich würde es bevorzugen, wenn Sie uns zuerst das Geld geben."

„Waren Ihre anderen Arbeitgeber nachlässig genug, das so zu handhaben?"

Cadence streckte die Hand aus. „Die Hoffnung stirbt zuletzt."

Cagri zog ein kurzes Kabel hervor und verband es mit ihrem Kommlink, bevor sie den Chip am anderen Ende einsteckte. Sie hob den Blick und lächelte. „Dieses Kabel ist so alt, dass vermutlich nicht einmal die Antiquitätenhändler hier noch so ein Modell haben." Sie betrachtete die Auswertungsdaten, die auf dem Bildschirm ihres Kommlinks angezeigt wurden – der Johnson hatte angeordnet, dass die Daten auf dem Chip unter keinen Umständen per WiFi irgendwohin übertragen werden durften, nicht einmal in Form eines AROs.

Sie hob den Blick. „Sieht gut aus. Es freut mich, Ihnen ... oh, nein."

Alle vier drehten den Kopf, um Cagris Blick zu folgen. Vier Personen bahnten sich ihren Weg durch die Menge, umgeben von einer Aura der Zielstrebigkeit, die dafür sorgte, dass alle anderen ihnen den Weg freimachten. An der Spitze der Gruppe befand sich eine Frau mit asymmetrischen schwarzen Dreiecken auf den Wangen und einem Kurzhaarschnitt mit struppigen Stirnfransen. Alle vier trugen eine Waffe am Oberschenkel, aber noch hatte keiner seine gezogen.

„Wir müssen hier weg", sagte Cagri.

„Wir wurden noch nicht bezahlt."

„Wollen Sie lange genug überleben, um das Geld noch ausgeben zu können? Bewegung!" Sie setzte ihren eigenen Befehl in die Tat um und bewegte sich von dem näherkommenden Team fort.

„Ich will es wenigstens haben!", sagte Cadence, aber ihr blieb keine Wahl. Ihr Geld entfernte sich gerade von ihr, also musste sie folgen.

Sofort legten auch die Verfolger einen Zahn zu, allerdings ohne dass ein einziges Wort gewechselt wurde. So weit, so unauffällig.

Als Cagri und die sie begleitenden Runner jedoch anfingen, zu rennen, taten die Verfolger es ihnen gleich. Die Leute um sie herum bemerkten, was vor sich ging, und die Chance, das Ganze subtil zu lösen, war dahin. Das verfolgende Team zog seine Waffen.

Sie waren nicht mehr allzu weit vom östlichen Rand des Basars entfernt. Mit einem ordentlichen Sprint konnten sie es nach draußen schaffen. Aber ganz so einfach würde es natürlich nicht werden.

Nicht jeder Zugang zum Basar war mit Wachen besetzt – immerhin handelte es sich nicht um eine Festung der Armee –, aber die Polis-Station des Basars war nicht weit von der Ostwand entfernt, und aus der Station strömten einige Polizisten, die die Verfolgungsjagd stoppen wollten, bevor irgendjemand entkommen konnte. Auch sie hatten ihre Waffen bereits gezogen.

Die magisch verstärkte Stimme des befehlshabenden Polizisten war laut und deutlich zu hören. „Bitte lassen Sie Ihre Waffen fallen und heben Sie die Hände", sagte der Polizist. Er und drei seiner Kollegen hatten ihre Pistolen auf die Menschen vor ihnen ausgerichtet.

Aber die Luft über sich hatten sie nicht im Blick. Der weiße, geisterhafte Vogel wurde etwas stofflicher und stieß von der Decke aus einen Schrei in Richtung der überraschten Polizisten aus. Sie hoben ihre Waffen und feuerten auf den durchscheinenden Körper. Als sie bemerkten, dass der Vogel nur ein Geist war, und ihre Waffen neu ausrichteten, waren Cadence und ihr Team schon in vollem Lauf nach rechts abgebogen. Das zweite Team folgte ihnen auf dem Fuß.

„Pineapple, nach vorn!", rief Cadence. Mit drei weiten Trollschritten überholte Pineapple die anderen und sprintete auch dann weiter, als er in den hinteren Teil des Versteigerungsbereichs brach. Er bremste nur so weit ab, dass er Dinge werfen konnte. Töpfe, Vasen, Teppiche, eine große hölzerne Truhe und ein paar Kisten flogen durch die Luft – weit genug, um seine Teamkameraden zu verfehlen, aber die Verfolger zu behindern. Das Ganze sorgte außerdem für Chaos in der Menschenmenge um sie herum, was für Pineapple zum normalen Modus Operandi gehörte. Er bewegte sich weiter, packte das Pult des Auktionsleiters und riss es aus der leicht erhöhten Versteigerungsplatform, während der Auktionator in Richtung der vermeintlichen Sicherheit davonflitzte. Mit einem gewaltigen Ruck warf Pineapple das Pult in dieselbe Richtung wie schon die anderen Waren zuvor. Sein Grinsen war mindestens so breit wie seine Schultern. Er wandte sich um und warf einen Blick auf die Menge der Auktionsteilnehmer, von denen die meisten gerade panisch das Weite suchten. Er sprang von der Bühne wie ein Raubtier auf der Pirsch nach einer langsamen und schmackhaften Beute und sah zu, wie die Leute sogar noch schneller davonstoben. Der Rest seines Teams folgte ihm.

„Wo lang?", rief er.

„Westen", sagte Cadence. Sie sprinteten weiter.

Sie befanden sich jetzt nahe dem südlichen Rand des Basars, aber in diesem Bereich gab es nur wenige Tore und damit auch weniger Gelegenheiten für die Polis oder andere Störenfriede, hineinzustürmen und für Chaos zu sorgen. Was vollkommen in Ordnung war, da sie weiteres Chaos im Moment nicht gebrauchen konnten. Im Auktionsbereich waren Schreie hörbar geworden, die sich dann fortgepflanzt hatten, sodass jetzt überall die Leute schrien, ohne recht zu wissen warum. Außerdem rannten sie durcheinander und warfen sich bisweilen hinter den Marktständen in Deckung, was die Händler nicht gerade glücklich machte – obwohl einige von ihnen ebenfalls in Panik verfallen waren und davon gar nichts mitbekamen. Und obwohl überall Menschen herumrannten und schrien, sah Cadence nirgendwo jemanden, der mit einer Waffe auf sie zielte. Der Weg vor ihr schien trotz des Chaos frei genug zu sein, und sie gelangte zu dem Schluss, dass es gut möglich war, dass sie es bis zum Carsikapi-Tor und aus dem Basar hinausschaffen konnten, ohne auf weitere Schwierigkeiten zu stoßen.

Bis zu dem Moment, in dem Cagri plötzlich nach rechts abbog und sich damit wieder auf das Zentrum des Basars zubewegte.

„Was zur Hölle soll das?", schrie Dietrich. Es war wichtig, zumindest überrascht zu wirken. Cagri antwortete nicht, sondern rannte einfach weiter. Sie überquerte einen Gang, dann einen weiteren, und dann krachte ein Ball aus blauer Energie direkt gegen ihren Kopf und brachte sie zu Fall.

„Pineapple, hol sie", sagte Cadence. Aber dazu kam er nicht mehr. Das andere Team erreichte Cagris Körper zur selben Zeit, die Waffen gezogen (oder im Fall der Frau mit den Dreieckstattoos mit ausgestreckten, leuchtenden Händen) und kampfbereit. Und einen Kampf bekamen sie auch.

Cadence bediente High-Tech und Low-Tech zur selben Zeit, indem sie für das Team mit ihrem Cyberdeck nach WiFi-Signalen scannte, während sie gleichzeitig ihre Pistole zückte

Sample file

und das gegnerische Team mit Kugeln eindeckte. Pineapple suchte sein Glück im Nahkampf und stürzte sich voller Genuss ins Getümmel. Er teilte weite, mächtige Schläge aus, die eine Wand hätten einschlagen können – oder zumindest den Schädel eines Orks, was auch passierte, als er einen sauberen Treffer seitlich am Kopf des gegnerischen Orks landete. Dietrich hielt es einfach und bearbeitete einen der Menschen so lange mit roten Energiestößen, bis er zu Boden ging. Paytah für seinen Teil machte sich die Umgebung zunutze, die er die ganze Zeit über studiert hatte – er sprang auf eine Kiste, von dort aus auf einen Verkaufstisch, stieß sich dann von einer Wand ab und erwischte den Elfen mit einem Kick aus der Drehung am Kopf. Der Elf stürzte auf den anderen Menschen, den Cadence mit ihren Kugeln zu Boden geschickt hatte.

Sie senkte ihre Waffe. Das war schnell gegangen. Ein Jammer. Sie hatte überhaupt nichts hacken können.

Das war der Moment, in dem sie bemerkte, dass Paytah zu Boden gegangen war. Einer der Menschen musste ihn mit ein paar Kugeln getroffen haben, während er seinen Trittangriff ausgeführt hatte. Er blutete aus Wunden an seinem Arm und seiner Schulter und war nicht in der Verfassung, wieder aufzustehen.

„Scheiße“, sagte Cadence. „Dietrich, können wir ihn auf dem Luftweg rausbringen?“

Dietrich legte die Stirn in Falten. „Wäre leichter, wenn du es wärst. Aber ich werde sie es versuchen lassen.

Erneut tauchte der weiße Vogel auf – dieses Mal komplett materialisiert und mit einer Flügelspanne von drei Metern. Er schoss auf Paytah herab und packte ihn mit seinen Klauen, die beim Entfalten noch zu wachsen schienen, an der Taille. Er schlug einmal, zweimal, dreimal mit den Flügeln und erhob sich dann in die Luft. Cadence nahm an, dass er sich gerade einer Stärke bediente, die jenseits der Grenzen lag, die die Physik normalerweise setzte.

„In welche Richtung?“, fragte Dietrich.

Aus dem Osten sausten Kugeln heran.

„Nach Westen“, entschied Cadence und begann zu rennen. Die anderen folgten ihr.

Wie es aussah, würde sie doch noch ein wenig zum Hacken kommen. Sie hackte sich in ein paar der Kameras hinter ihr, um herauszufinden, wer da auf sie schoss. Sicherheitsleute in schwarzen Uniformen und mit Vollhelmen. GS auf den Ärmeln. Global Sandstorm. Ihre Gegner spielten jetzt alle ihre Asse aus.

Sie sprintete. Sie hätte nur zu gern selbst ein paar Schüsse abgegeben, aber manchmal war Präzision einfach besser. Sie konzentrierte sich auf das Cyberdeck an ihrem Unterarm – tippte ein paar Mal mit dem Finger, beschrieb eine kreisförmige Geste, hämmerte abschließend mit Nachdruck ihren Zeigefinger auf das Deck. Hinter ihr fiel das Magazin eines Sturmgewehrs zu Boden, während einer der Sicherheitsmänner fluchte.

Pineapple hatte seine Pistolen gezogen, da sie ihm als die sinnvollere Option erschienen. Er gab ein paar Schüsse nach hinten ab, sah aber dann und wann mit einem sehnsüchtigen Blick hinter sich. Cadence wusste genau, was er wollte.

„Lass Dietrich alles vorbereiten“, sagte sie. „Und dann sorg dafür, dass du sicher wieder zu uns kommst.“

Pineapple grinste.

Dietrichs Illusion setzte nahtlos ein. Er ließ die Leute nicht einfach aus dem Nichts auftauchen, sondern um Ecken biegen, aus Marktständen herausschlendern, solche Dinge. Die mehr oder weniger einzige Möglichkeit, herauszufinden, dass sie nicht echt waren, hätte darin bestanden, durch sie hindurchzugehen und sie nicht zu spüren. Die Wachen wichen ein paar von ihnen aus, stürmten durch ein paar von ihnen hindurch, ohne auf Widerstand zu stoßen, glaubten dann, das Spiel durchschaut zu haben, und sprinteten geradewegs nach vorn in die echten Menschen, die sie damit zu Boden rissen. Die Konzern-Sicherheitsleute waren verwirrt und – was am wichtigsten war – wurden langsamer. Irritiert bewegten sie sich etwas näher zueinander, und das war der Moment, in dem Pineapple zuschlug. Er brüllte auf, wirbelte herum und stürmte vor.

Die meisten Kon-Sicherheitsleute machten überrascht einen Schritt nach hinten. Einige wenige gaben ein paar Schüsse ab, aber wenn diese Pineapple getroffen hatten, dann verlangsamten sie ihn nicht. Der Troll ließ seine Arme in einer horizontalen Pendelbewegung schwingen und landete ein paar überaus vernichtende Schläge an den Köpfen der Sicherheitsleute. Eine dieser schwingenden Bewegungen verwandelte er in einen Tritt, der einen der Sicherheitsmänner rückwärts einen Meter in die Luft schleuderte, bevor er auf dem Boden aufschlug und dort noch ein Stück weiterrutschte.

Cadence wollte bleiben und ihm helfen – oder vielleicht einfach nur bleiben und ihm zusehen –, aber sie musste seinen Einsatz respektieren. Sie rannte weiter, dem Vogel hinterher, der Paytah trug. Dietrich war direkt hinter ihr. Wenn alle ihre Berechnungen stimmten – wenn, wenn –, dann würde Pineapple bald ebenfalls fliehen können, weil die Sicherheit dann bereits haben würde, was sie wollte, und sich nicht mehr um ihn kümmern würde.

Sie rannte durch die Öffnung, die der Troll ihnen geschaffen hatte.

Pineapple stieß am Abend kurz vor Mitternacht wieder zu ihnen. Er war voller Blut und trug ein paar ungeschickt angelegte Verbände, aber sein Lächeln verriet, dass er noch immer von dem Spaß zehrte, den der Kampf ihm beschert hatte.

„Verdammte dumme Kon-Security“, sagte er, während er das Hinterzimmer der Bar in Tarlabasi betrat, dessen alte Matratzen das Team heute Nacht beherbergen würden. „Es hat nur noch gefehlt, dass ich auf die bewusstlose Frau zeige und irgendwelchen Drek wie ‚Oh nein, sie hat unseren Chip und kann sich nicht mehr bewegen’ sage, damit sie kapieren, was los ist. Die zweite Welle ist schließlich darauf gekommen, nachdem sie mir ein bisschen zugesetzt haben, und dann haben sie sie weggeschleift, nachdem sie endlich begriffen hatten, dass sie haben, was sie wollten.“ Er wandte sich Paytah zu. „Wie geht’s dir?“

„Gar nicht mal so übel, dafür, dass ich mich auf Dietrichs Heilzauber verlassen musste. Morgen früh kann ich wieder laufen.“

„Gut“, sagte Cadence. „Am Morgen müssen wir uns nämlich in Bewegung setzen, da ich davon ausgehe, dass sie mit der Untersuchung des Chips begonnen haben, sobald sie ihn in ihren Besitz gebracht hatten. Mit Glück sind sie noch mit der Verschlüsselung beschäftigt, aber die ist nicht gerade mein Meisterstück, weil ich sie zwischen Tür und Angel machen musste. Irgendwann um Mitternacht werden sie herausfinden, dass sie eine Fälschung haben. Dann werden sie anfangen, nach uns zu suchen. Vielleicht werden sie den armen Mr Johnson noch mal foltern, um an weitere Infos zu kommen, aber ich bezweifle, dass sie es noch mal mit dem Stimmimitations-Trick probieren werden. Sie werden wissen, dass wir dieses Mal nicht darauf hereinfallen.“

„Ich schätze, niemand von euch hat Cagri irgendwelche beglaubigten Credsticks abgenommen, nachdem sie zu Boden gegangen ist, oder?“, fragte Paytah. Er erntete ein dreifaches betrübtes Kopfschütteln.

„Vermutlich hatte sie gar keine dabei. Was allerdings nicht heißt, dass man uns nicht bezahlen wird“, sagte Cadence. „Als Cagri den Chip geprüft hat, hat sie sich einen kleinen Wurm auf ihrem Kommlink eingefangen. Da es praktischerweise Teil des Plans war, sie bewusstlos zu schlagen, konnte sie sich nicht direkt darum kümmern. Und als sie wieder zu Bewusstsein kam, waren wir schon bezahlt worden. Mit Zinsen. Und einem netten Bonus.“

Dietrich schüttelte den Kopf. „Woher hast du gewusst, wie das alles ablaufen würde?“

Cadence zuckte die Schultern. „Das Gute an Trickbetrügern ist doch: Sie konzentrieren sich so sehr darauf, ihr eigenes Spiel zu gewinnen, dass ihnen manchmal gar nicht auffällt, wenn sie vom Spieler zu Spielfigur werden.“

Sample file

FALSCHE SPIELE

GEPOSTET VON: GLITCH

Es war nicht leicht, einen Schwerpunkt für diesen Post zu finden, denn Trickbetrug hat mit so gut wie jeder Art von Job zu tun, die wir so machen. Egal, ob man einen Sicherheitsmann verführt, sich als Konzernangestellter ausgibt oder dem Johnson gerade genug Informationen gibt, um ihn glauben zu lassen, dass man ehrlich zu ihm ist – das sind Dinge, die wir alle schon getan haben. Trickbetrug ist unser natürlicher Lebensraum, die Luft, die wir atmen, das Wasser, in dem wir schwimmen. Über Trickbetrug zu schreiben, kann leicht in ein Essay über alles ausarten, was als Shadowrun durchgeht.

Deswegen müssen wir unseren Fokus einengen und uns ins Gedächtnis rufen, dass *con*, das englische Wort für Trickbetrug, die Abkürzung für *confidence* ist. Und dabei geht es nicht um das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, sondern darum, andere dazu zu verleiten, einem zu vertrauen. Wenn wir unsere Betrachtung des Themas darauf eingrenzen können und uns damit befassen, wie man Menschen auf seine Seite zieht und dazu bringt, einem Dinge anzubieten, nach denen man nicht einmal fragen musste, dann werden wir am Ende feststellen, dass wir das Thema letztlich doch wieder aus einer breiteren Perspektive betrachten, weil diese Art von Spiel nicht nur Runnern vorbehalten ist. Konzern-Execs, Regierungsbeamte und so gut wie jeder andere, der Teil des Spiels um die Macht ist, hat die eine oder andere Art von Trickbetrug am Laufen. Wenn man nicht nach den Regeln spielen kann, der Einsatz von Gewalt aber nicht besonders klug oder zu rüde wäre, dann ist Trickbetrug die beste Möglichkeit, die eigenen Ziele zu erreichen.

Wir beginnen unsere Betrachtung des Themas mit einem Überblick über die gesamte Bandbreite dessen, was das Leben als Trickbetrüger ausmacht. Anschließend werfen wir einen Blick auf einige Orte, an denen dieses Geschäft gerade besonders boomt. *Trickbetrug in der Konzernwelt* bietet Einblicke in Techniken, mit denen man die Großen Zehn täuschen kann, und verrät, welche besonderen Schwächen sie jeweils aufweisen könnten. *Strategische Manöver* wirft anschließend einen genaueren Blick auf Ares, während *Eine „außerordentliche" Wahl* den Schwerpunkt auf die Regierung und das Chaos legt, zu dem das durch den Rücktritt von Gouverneur Kenneth Brackhaven in Seattle entstandene Machtvakuum geführt hat. *Spinrads perfekter Sturm* untersucht, wie Johnny Spinrad versucht, Gewinn aus dem Chaos rund um die Großen Zehn zu schlagen und seine eigenen Ziele voranzutreiben, und zum Abschluss bietet uns *Gefängnisse aus Feenstaub* noch mysteriöse Botschaften aus dem neuesten Shadowrunner-Hotspot: dem Seelie-Hof. Wenn ihr all das gelesen habt, dann werdet ihr ein besseres Verständnis davon haben, wie Trickbetrug überall in der Sechsten Welt zur Anwendung kommt – und welche Art von Täuschungen die Leute bei euch versuchen könnten.

Sample file

TRICKBETRUG IN DER KONZERNWELT

GEPOSTET VON: PHARAOH

- Ich habe Pharaoh gebeten, seine weltgewandten Einblicke in die Betrügereien im Reich der Megakons mit mir zu teilen. Er hat mir die Daten in der Hoffnung auf eine Mitgliedschaft im JP geschickt. Ich habe ihm ein paar Stunden später zurückgeschrieben, nachdem ich alles gelesen hatte, aber er meldete sich nicht mehr. Über den Buschfunk habe ich schließlich erfahren, was passiert ist. Wie es aussieht, hat eins seiner Opfer sich in einen mordlüsternen, komplett durchgedrehten Penner verwandelt und gehörig Rache genommen, nachdem Pharaoh ihn ausgenommen hatte. Trickbetrug bewahrt einen meist vor exzessiver Gewalt, aber das macht die ganze Sache noch lange nicht sicher. Aus Respekt poste ich das hier komplett so, wie es mich erreicht hat. Nichts davon ist bearbeitet. Das hier sind ausschließlich Pharaohs ehrliche Worte.
- Bull

Die Opfer meines ersten Trickbetrugs waren meine zerstrittenen und geschiedenen Eltern. Damals war ich gerade einmal vier Jahre alt. Während der Scheidung kamen sie irgendwie auf die Idee, dass es eine gute Idee wäre, mich, ihr einziges Kind, mittig zu teilen. Die eine Woche lebte ich zusammen mit meiner Mom in ihrem vom Konzern gestellten Apartment, in der nächsten bei meinem Dad in seinem Konzern-Penthouse im selben Wolkenkratzer. Ich habe früh gelernt, wie ich diese Situation zu meinem Vorteil nutzen konnte, und später wandte ich dieses Wissen einfach auch auf alles andere an. Die klassische Honigfalle mit anschließender Erpressung brachte mich bequem durch die Highschool, während ich gleichzeitig unzähligen Leuten irgendwelchen wertlosen Kram teuer verkaufte und mir so die beglaubigten Credsticks füllte. Aufs College ging ich überhaupt nur, weil ich damit Zugang zu einer ganzen Reihe an neuen Idioten bekam, die ich ausnehmen konnte, und obwohl ich keine einzige Vorlesung besucht habe, machte ich nach drei Jahren meinen Abschluss mit summa cum laude. Mit diesem akademischen Titel im Gepäck zog ich weiter zu meinen nächsten akademischen Graden, führte wieder neue ahnungslose Opfer mit denselben Tricks hinters Licht und hatte dabei wiederum Erfolg. Ich hätte nach meinem Doktortitel in Rinderfäkalien wirklich aufhören

sollen, aber stattdessen häufte ich eine hübsche Ansammlung schicker Diplome an, die ich immer wie lästige Werbung sofort entsorgte, nachdem man sie mir zugeschickt hatte. Mein Problem war, dass es irgendwann in der akademischen Welt keine Betätigungsfelder mehr für mich gab – und außerdem wurden die Tricks langsam langweilig.

Ich wollte neue Spiele und neue Fische, also richtete ich meinen Blick auf die größten Fischteiche, die ich finden konnte: die Megakonzerne. Und seither arbeite ich für sie. Das hier ist meine Chance, einen Teil meines Wissens weiterzugeben, damit der Nachwuchs sich ebenfalls in diese weitläufigen Fischteiche einschleichen und diese reichen (und nicht ganz so reichen) Trottel nach allen Regeln der Kunst hinters Licht führen kann.

ARES

In der alphabetischen Reihenfolge kommt Ares zuerst, ist allerdings auch der Mega, über den ich am wenigsten zu sagen habe. Das liegt nicht daran, dass Ares kein guter Ort für Trickbetrug wäre – ich habe nur vor fast zwanzig Jahren aufgehört, dort selbst aktiv zu sein. Dort habe ich angefangen, und obwohl ich einfach in einer anderen Arkologie oder irgendeiner anderen Tochtergesellschaft wieder hätte einsteigen können, habe ich stattdessen beschlossen, einen gewissen Abstand zu wahren. Was bedeutet, dass ich abgesehen von der Gerüchteküche und einigen Connections, mit denen ich immer noch zusammenarbeite, nicht unbedingt weiß, was innerhalb des Kons vor sich geht.

Anmerken kann ich, dass der Kon seit der Excalibur-Geschichte und den ganzen Insektengeister-Gerüchten reif für Tricks wie den Regenmacher, die getürkte Mine oder Romanzen-Trickbetrug ist.

Bei Ares hat man es mit einer gehörigen Portion Stolz zu tun – und jeder Menge Ruf, den es zu wahren gilt. Die klügsten jungen Köpfe sind am Ende nicht immer so klug und lassen sich mit einem sanften Lächeln oder einem gezielten Augenaufschlag leicht in die richtige Richtung lenken.

- Glücklicherweise haben wir noch eine andere Quelle, die die Lücken in Pharaohs Wissen schließen kann. Weiter unten in diesem Posting findet ihr eine detailliertere Zusammenfassung dessen, was bei Ares vor sich geht.
- Glitch

AZTECHNOLOGY

Ich weiß so einiges über die dunklere Seite des beliebtesten Megakonzerns der Welt, und ich möchte es mal so ausdrücken: Diese Jungs haben ein gewaltiges globales Täuschungsmanöver am Laufen und gehören zu meinen Vorbildern. Sie sorgen dafür, dass die ganze Welt beflissen wegschaut, während sie bei sich zu Hause in öffentlichen Zeremonien zu Ehren ihrer Regengötter Kinder opfern – und niemand sagt etwas dazu.

Das komplette Fehlen erkennbarer Moralvorstellungen sorgt dafür, dass zahlreiche Standard-Täuschungstaktiken wirkungslos sind. Man kann niemanden mit etwas erpressen, das alle seine Kollegen ebenfalls tun; und mit der Veröffentlichung belastenden Materials kann man erst recht niemandem drohen, weil Aztechnology keinerlei Probleme damit hat, kurz mal ein bisschen Schmutzwäsche weiß zu waschen. Eine Runde in der Waschmaschine bereinigt das Problem, ein bisschen Propaganda macht das Thema wieder salonfähig, und zum Abschluss kommt das Ganze noch einmal kurz in den Trockner, um auch die letzten feuchten Rückstände zu beseitigen – wie beispielsweise den lästigen Trickbetrüger, der ursprünglich für die ganze Sache verantwortlich war.

Aus dieser ganzen PR ergeben sich jedoch auch ein paar interne Streitigkeiten, die man – eine passende Palette an sozialen Fähigkeiten vorausgesetzt – zu seinem Vorteil manipulieren kann. Propaganda verfehlt ihre Wirkung bei den Massen nicht, aber es gibt stets einige wenige, die sie nicht erwischt. Diese wenigen Ungetäuschten, die entweder zu tief drinsteckten, um belogen zu werden, direkt beteiligt waren oder einfach nur verdammt neugierige Fragger waren, sind der Ansatzpunkt für Tricks wie den spanischen Gefangenen, Varianten der Schutzgelderpressung, Götzenanbetung oder Tricks, mit denen man die Ziele wirklich bis aufs letzte Hemd ausnimmt. Vergesst nur nicht, euch gut über eure Zielpersonen zu informieren. Die Ziele innerhalb von Aztechnology sind in ihrer Moral anders gepolt als der Rest der Welt, und wichtiger noch: Sie haben ganz andere Moralvorstellungen als der durchschnittliche Trickbetrüger. Unsere Waffen sind Worte, und die meisten von uns haben eine ziemlich ausgeprägte Abneigung gegen Mord. Die meisten Trickbetrüger, die ich kenne, sind sogar gegen Gewalt jeglicher Art. Die Azzies hingegen wachsen mit Übertragungen von in Hinblick auf die Gewalt völlig unzensierten Courtball-Spielen auf. Sie akzeptieren schnell, dass der beste Weg ans Ziel manchmal direkt durch den Feind hindurchführt.

Als Randnotiz, die nichts mit Trickbetrug zu tun hat: Es könnte sein, dass ich an ein paar Insiderinfos über die dort ablaufenden größeren Machtspiele gekommen bin, während ich einem vom Glück verlassenen Exec ein paar Infos abgeschwatzt habe. Der Kerl hatte kein Problem damit, mir Zugriff auf ein paar ziemlich gut gesicherte Dateien zu geben, um an ein paar (möglicherweise falsche) Informationen über seine Konkurrenten zu kommen. Aber wie ich an die Infos gekommen bin, spielt keine Rolle. Wichtig ist, was sie uns über die Richtung verraten, in die Aztechnology sich bewegt. Das Ma-

Sample file

terial, das ich gesehen habe, dürfte dafür sorgen, dass es in den Schatten Nordamerikas auch weiterhin heiß hergeht, und zudem für interessante Entwicklungen auf einigen Märkten auf der ganzen Welt sorgen.

Grob gesagt will Aztechnology zum neuen Gesicht Amerikas werden – eines vereinten Nordens und Südens. Aztechs Kollegen unter den Amerikons – Ares, NeoNET und Horizon – haben alle schon bessere Tage gesehen. Ares hat mit seinen eigenen Schwierigkeiten zu kämpfen, NeoNET implodiert, und nach Horizons PR-Patzer in Amazonien und dem Chaos rund um Yellowstone gibt es auf den amerikanischen Kontinenten keinen verlässlichen Megakonzern mehr, der ihre Interessen vor dem Konzerngerichtshof vertritt und sie vor dem Block der Japanokons und dem großen bösen Saeder-Krupp beschützt. Aztechnology inszeniert einen gewaltigen Trickbetrug, um in den Augen der Amerikaner zu dem Megakon zu werden, der sich für sie einsetzt. Und dafür greifen sie auf die Schatten zurück, um dafür zu sorgen, dass alle anderen Megakons mit Niederlassungen auf amerikanischen Boden aussehen, als würden sie von Idioten geführt.

- Er hat vergessen, Spinrad zu erwähnen. Sein Konzern ist zwar momentan noch europäisch, aber durch NeoNETs Zusammenbruch steht Johnny kurz davor, das neueste ikonische Gebäude in Amerika, NeoNETs ARCHology in St. Louis, aufzukaufen. Diese beiden tragen ihre Kämpfe in den amerikanischen und europäischen Schatten aus, damit Spin nicht zu amerikanisch wirkt.
- Frank Netto

In Südamerika lässt Aztechnology sein Militär ordentlich mit den Säbeln rasseln, was dem Kon die Bewunderung der Einheimischen einbringt. Durch diese Show stärken sie ihre Position in Südamerika, aber das ist nicht der wahre Zweck hinter der militärischen Aufrüstung. Aztechnology hat es auf die Antarktis abgesehen. Dieser eisige Kontinent ist zwar ein seltsames Ziel für Eroberungspläne, aber dennoch wird hinter den verschlossenen Türen von Aztechnologys Vorstandsetagen überall auf der Welt darüber geredet. Es gibt dort etwas, das sie wollen, und sie sind bereit, ihre Kontrolle auch auf militärischem Wege zu festigen. Das deutet auf irgendeine Art von Rohstoffkrieg hin, und Trickbetrüger können einen ordentlichen Rohstoffrausch immer zu ihrem Vorteil nutzen. Das haben wir Anfang der 60er in der Zeit nach dem Kometen gelernt, als eine ganze neue Generation von Betrügern entstand, die den Platz der Meisterschwindler einnahm, die sich mit ihrem Vermögen aus dem Handel mit gefälschtem Orichalkum zur Ruhe gesetzt hatten.

- Wenn die Azzies versuchen, die Antarktis für sich zu beanspruchen, dann würden sie aus Richtung aller anderen Konzerne und Länder unter Beschuss beraten. Was wir hier lesen, ist ebenfalls nur ein Schwindel.
- Balladeer

- Genau genommen sind alle Anlagen, die Aztechnology möglicherweise in der Antarktis errichtet, exterritorial. Sie gehören dem Kon. Und genau das machen sie bereits überall auf der Welt; dickes Eis und extreme Kälte ändern nichts an den Accords.
- Icarus

Jede Menge Typen wie ich haben in den letzten paar Jahren fette Profite eingestrichen, indem sie sich die Angst vor einer weltweiten Hungersnot zunutze gemacht haben. Egal, ob es darum ging, die Schlipse in den Vorstandsetagen der Konzer-

Sample file