

# Im Schatten der Zukunft

*Ein Abenteuer für Shadowrun V2.01 D  
von Oliver Hertel  
Förderkreis innovatives Spiel e.V., Postfach 1411, 96404 Coburg  
Die Rechte liegen beim Autor.*

## HINWEISE

Es wäre für das Abenteuer von Vorteil, wenn einer der Charaktere ein Elektronik-Freak wäre. Hilfreich wären weiterhin die Fertigkeiten Computertheorie, Computer und/oder Elektronik.

## AM ANFANG WAR DER RUN ...

Die Geschichte beginnt ganz harmlos. Die Runner sollen aus den SHIAWASE BIOLABS einen Koffer (35cm x 25cm x 10 cm, siehe Bild) beschaffen, in dem sich zwei Chips (Aufschrift 'AI3.o1' bzw. 'AI3.o2'), eine elektronische Einrichtung und ein dazugehöriges Manual befinden [ein findiger Spieler wird AI korrekt mit Artificial Intelligence = Künstliche Intelligenz übersetzen].

Auftrag und Übergabe wurden natürlich von Mr Johnson vermittelt [Grundpreis: 2.500¥ je Spieler, auf maximal 4.000¥ heraufhandelbar, Vorschuß je 500¥, mit Handeln max. je 1.000¥]. Als Übergabeort wird ein ruhiger Flecken auf den Piers ausgemacht, Run und Übergabezeitpunkt sollten so dicht beieinander liegen, daß die SCs kaum eine Chance bekommen, die Übergabeobjekte vor dem zweiten Treffen genauer in Augenschein zu nehmen.

Nach dem Einholen gewisser Informationen und ein wenig Tüftelei sollte es für die Schattenläufer kein größeres Problem darstellen, unbemerkt in das Innere der Forschungsabteilung vorzudringen und das gewünschte Objekt im Safe zu finden. Das Gebäude ist ein altes, dreistöckiges Bürogebäude im Industrieviertel von Seattle.

Der Putz fällt in großen Stücken von den Wänden, der Eingang, eine doppelflügelige Glastür, wird von einem stark verdreckten Scheinwerfer beleuchtet. Durch die Glastür kann man einen privaten Wachmann [Typ: Sicherheitgardist, jedoch völlig übermüdet, wird daher kaum im Stande sein, den SCs ernsthaft Widerstand zu leisten, sie jedoch anbrüllen, wenn sie ihm an der Tür länger auf die Nerven fallen] an einem verglasten Empfang sitzen sehen, der trübsinnig einen billig gemachten Spielfilm anschaut.

An die rechte Seite des Gebäudes schließt direkt das nächste Gebäude an, auf der linken Seite kann man jedoch in einen Hinterhof gelangen. An der Hinterseite des Gebäudes befindet sich in einer Höhe von etwa vier Metern eine Feuerleiter, die herunterklappt, wenn man sie von oben betritt. Mit Seil und Haken oder ähnlichem Werkzeug läßt sie sich jedoch auch von unten unter lautem, metallischen Kreischen herabziehen.

Der Lärm wird jedoch von niemandem bemerkt. Möchte der SL eine Flucht über die Dächer der Viertels erzwingen, taucht jedoch eine LoneStar-Streife auf, die Verstärkung ruft. Die SCs müssen dann zusehen, daß sie schnell in das Gebäude gelangen, sich den Koffer schnappen und abhauen, was nur noch über's Dach möglich ist [unten tobt die Menge].

Das Dach besitzt eine metallene Luke, die mit einem elektronischen Schloß gesichert ist [ohne Alarm]. Es dürfte kein Problem darstellen, die Luke irgendwie zu öffnen [Stärke, Mindestwurf von 8 oder Elektronik, 2 x Mindestwurf von 6].

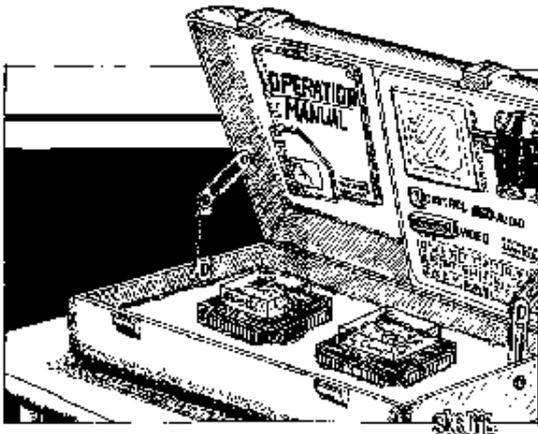
Das 3. Stockwerk scheint nicht genutzt zu werden, in allen acht Räumen kann man die Spuren eines Auszugs erkennen: helle Flecken, wo einmal Schränke oder Regale standen, Kabel, die lose aus der Decke hängen, tropfende Rohre, leere Kisten, herumliegendes Papier u.a. Es Treppe, deren obere Öffnung mit Brettern abgedeckt ist, führt nach unten. Das 2. Stockwerk sieht schon wesentlich sauberer aus. Hier befinden sich sieben Zimmer und am Ende des Gangs gegenüber der Treppe ein Lift. Fünf der Zimmer sind einfache Büroräume mit Schreibtisch, Stuhl, Schrank und einem billigen Computer. Weiterhin gibt es einen Lagerraum, in dem sich allerlei elektronische Kleinteile in Wandregalen häufen.

Das letzte Zimmer ist offensichtlich ein elektronischer Experimentierraum, die Tür ist mit einem MagSchloß gesichert. Es finden sich darinnen auf einem Ablagetisch, der rings um den Raum läuft diverse LötKolben, ein PC der Marke "Billigheimer & Co", ein Laptop, Drähte in Mengen, verschiedenste Schachteln mit Kleinteilen, diverse Glaskolben, ein Bunsenbrenner, ein Mikroskop und ähnliches Gerät. In der Mitte des Raumes steht ein großer Tisch, ebenfalls mit elektronischem Schnickschnack.

Der gesuchte Koffer befindet sich auf der zweiten, unteren Ablageplatte dieses Tisches und ist nicht gleich auf Anhieb zu entdecken.

Das 1. Stockwerk besteht neben dem Empfang nur noch aus Toiletten und mehreren völlig uninteressanten Büroräumen, alle mit MagSchlössern gesichert.

Das anschließende Verlassen der Labs sollte verdächtig einfach sein [außer bei der evtl. geplanten Dach-Flucht] und ohne jede Schießerei vonstatten gehen [Wir befinden uns schließlich noch im Vorspann des Abenteurers!]. Die Runner finden sich also zur rechten Zeit am vereinbarten Treffpunkt ein. Auch Mr. Johnson ist da und ...



## **... DANN BEGANN DAS CHAOS**

... wird erschossen! [Hoppla, jetzt sind wir schon mittendrin!] Da erscheint zu allem Übel auch noch LoneStar auf der Bildfläche. Nun heißt es: Nichts wie weg!

So weit, so schlecht. Eine wilde Verfolgungsjagd durch die Straßen von Seattle beginnt, Cops und ein gutes Dutzend angeheuerter Killer aus den Reihen der Yakuza machen gemeinsam Jagd auf die verduztten Runner [Falls die SCs kein Fahrzeug haben, steht eines rum (ein Landrover Model 2046, 2 Sitze vorne und 4 Sitze auf zwei Klappbänken hinten, maximal 108 km/h), denn da holt sich gerade jemand Zigaretten. Der SL sollte die Jagd so dramatisch wie möglich beschreiben (gegen die Stoßstange knallende Müllkontainer, schreiend ausweichende Passanten, Unmengen von in die Chassis einschlagende Kugeln, quietschende Reifen, schleifendes Blech, auslaufendes Benzin, stotternder Motor, fliegende Handgranaten) und haarsträubende Autofahren-Würfe verlangen (mit eben aufgezählten Auswirkungen).].

Schließlich haben die SCs ihre Verfolger doch noch abgeschüttelt; sie sind zwar noch irgendwo in der Nähe zu hören, verschwinden dann aber ganz. Jetzt sitzen sie da, die Helden, mit einem Fahrzeug, das eher einem Schweizer Käse ähnelt und einer Kiste, die keiner mehr haben will.

## **GESTALTEN IM SCHATTEN**

Rob Yorikata und Semmer Yakatashi, zwei japanische Wissenschaftler der SHIAWASE BIOLABS haben einen teuflischen Plan gefaßt:

Sie lassen in ihrer eigenen Firma zu einem günstigen Zeitpunkt einbrechen (wenn kaum oder nur unzureichendes Wachpersonal anwesend ist). Dann wird der vorgesehene Empfänger des Diebesgutes während der Übergabe erschossen. Anschließend wird eine Verfolgungsjagd inszeniert [mit bezahlten Männern von der Yakuza und falschen LoneStar-Cops (wird einer von ihnen durch die SCs peinlich befragt, wird er darüber Auskunft geben, jedoch kennt er nicht den Auftraggeber)]. Nach einiger Zeit sollen die Verfolger plötzlich verschwinden und die Explosion eines Fahrzeugs organisieren.

Damit sind die großen Bosse von SHIAWASE recht einfach zu überzeugen, daß der Koffer mitsamt den Dieben vernichtet wurde.

Die engagierten Einbrecher werden nach Hoffnung der beiden Japaner versuchen, die Chips andersweitig zu Geld zu machen und sie daher genauer untersuchen.

Wenn sie sich eine Weile mit den Chips beschäftigt haben [Schieber u.ä. Kontaktpersonen werden eine Untersuchung sofort ablehnen, da solche Chips höchst illegal sind], soll einer der Chips [Reggae Yeah] die Runner auf einen mit ihm geplanten Coup aufmerksam machen. Die Runner werden sich hoffentlich dafür interessieren und selbst zusammen mit dem Chip den Coup durchführen wollen (Reggae Yeah kennt die genauen Details des Coups).

Sobald das geklappt hat, soll der Chip [z.B. indem er einen Roboter steuert oder falls er von den SC in einen eingebaut wurde] alle Erträge aus dem Coup an seine Auftraggeber transferieren. Sollte das ganze nicht so recht funktionieren, wollen Rob und Semmer die Chips wieder an sich bringen und eine andere Gruppe von Runnern direkt mit dem Coup beauftragen, vorher jedoch die SCs zu beseitigen versuchen [mit Hilfe von etwa ein dutzend Yakuza-Mitgliedern].

## **EIN CHIP NAMENS 'REGGAE YEAH'**

Die beiden gefundenen Chips sind bis auf die aufgedruckte Nummer völlig identisch: sie besitzen einen auf der Oberseite eingelassenen Glaskörper, durch den das Innere der Chips zu sehen ist. Dieses ist von einem grauen, organischen Material überlagert. [Gewöhnlich werden Chips durch UV-Licht gelöscht, diese Exemplare jedoch nicht. Die Informationen sind hier in der auf dem Chip lebenden Zellkultur (menschliche Gehirnzellen) gespeichert, d.h. diese Chips sind Bio-Chips (hat mit künstlicher Intelligenz eigentlich nichts mehr zu tun, da ja lebende Zellen vorhanden sind).]

Reggae Yeah kann sich sehr gut artikulieren [Kennt jemand Data aus StarTrek?], wenn man ihn in die Apparatur aus dem Koffer eingebaut hat. Der Chip kann so ziemlich alle Fertigkeiten eines Menschen ausüben, wenn man ihn an entsprechende Komponenten (Kameraaugen, Robo-Arme etc.) anschließt.

Weiterhin ist er recht humorvoll, kennt mehrere japanische Fünfzeiler und singt gerne die Japanische Nationalhymne. Er hat die Aufschrift AI3.o2.

Nach dem Coup kann der Chip weggeschmissen werden, da er völlig zerstört ist [durch eine Art Kurzschluß - Reggae Yeahs Persona hat seinen ursprünglichen Körper selbst zerstört].

Der zweite Chip, Simply Soul, mit der Aufschrift AI3.o1 ist eine Vorversion des anderen Chips. Simply Soul befindet sich in etwa auf der Entwicklungsstufe eines Kleinkinds. Wird er in die Apparatur gesteckt, kommt also anscheinend nichts sinnvolles dabei heraus. Die Charaktere können jedoch mit viel psychologischem Training diesen Chip ebenfalls heranbilden. Wie dies geschieht und welche Auswirkungen das hat, soll dem Spielleiter überlassen bleiben [Es lebe Nr. 5!].

Schaut sich ein SC die Apparatur aus dem Koffer genauer an (Elektronik oder Computer/Hardware, Mindestwurf 6), kann er folgendes feststellen (Anzahl der Erfolge und entsprechendes Ergebnis):

ANALYSE Erfolge Informationen 1 Ein daran befindlicher Lautsprecher ist defekt.

2 An das Gerät können Netzteil, Bildschirm, Drucker, Tastatur und verschiedene andere Ein- und Ausgabegeräte angeschlossen werden [Es wäre also durchaus kein Problem, das ganze zu einem Roboter zu erweitern!].

Weiterhin ist eine Buchse zum einstöpseln in die Matrix vorhanden. 3 Die Oberfläche des Geräts ist mit Solarzellen bedeckt, die anscheinend eine interne Batterie versorgen. 4 Weitere Chips in dem Gerät: - Software zur Übersetzung bestimmter Signale in Sprache, die über Lautsprecher, Bildschirm und Drucker ausgegeben werden kann - Software zur Umsetzung von Eingabedaten in verschiedene Signale - Prozessor für mathematische Berechnungen - diverse Kurzzeitspeicher 5 Schräg über dem Steckplatz für den Chip befindet sich eine winzige Infrarot-Lampe, die anscheinend den Chip warmhalten soll. 6+ Viele Bauteile des Geräts scheinen aus einem CyberDeck zu stammen. Man könnte fast meinen, daß das ganze ein Deck IST, jedoch mit einigen Zusätzen und einem INTEGRIERTEN DECKER, wenn man einen der Chips einsetzt..

Sobald das ganze angeschaltet ist, kann man über die Eingabegeräte mit dem eingesteckten Chip kommunizieren. Der Chip ist überhaupt nur dann nutzbar, wenn er in der Apparatur steckt [klar, oder?]. Diese kann dann je nach belieben anderswo eingebaut oder angeschlossen werden [wie und wo, da können der Chip und das Manual genauere Anweisungen und Hilfestellung geben (der SL sollte dann die Würfe für Konstruktionen diesbezüglich erleichtern)].

## DER COUP

Geplant ist ein Geld-Transfer der Militärs. Dazu ist jedoch eine Manipulation in einer militärischen Basis an der Nordwest-Grenze von Seattle notwendig.

Am Freitag, den 13. August 2052 erwartet Joseph Reizenbaum, der Kommandeur von Stützpunkt Oktagon, den stellvertretenden Gouverneur von Seattle, William Wipsome. Als Schirmherr der dort stationierten Einheit soll er zu seinem 10-jährigen Jubiläum der Schirmherrschaft in allen Ehren empfangen werden. Erwartet wird er in einer Mitsubishi "NightSky" Limousine.

Die Ehrung soll mit einem Marsch der Militär-Kapelle begonnen werden.

Danach hält der Kommandeur laut Plan eine Rede von etwa 10 Minuten, der stellvertretende Gouverneur eine Dankesrede von etwa 5 Minuten.

Anschließend soll noch ein gemeinsames Essen im Offizierskasino folgen.

## **EIN MASKENBALL**

Natürlich wird der Stellvertreter durch einen SC vertreten, der in etwa die gleiche Statur haben sollte (zufällig gibt's da einen; der SL sollte einen der SCs (Mensch) auswählen [Jedoch hat der Vize-Gouverneur keine Reflexbooster, Dermalpanzerung, Cyberarme oder ähnliches, daher wäre z.B. ein Magier passend]. Eine Maske kann relativ leicht mit diversen Holo als Vorlage erstellt werden. Der SC muß mit einem externen Stimmen-modulator ausgestattet werden [falls er keinen internen hat] und tagelang Gestik, Mimik und Redensweisen des Vize-Gouverneurs trainieren. Dazu hat er genau 14 Tage Zeit. Das Wissen des Vize, soweit erfaßbar [durch Datenbänke, geschickte Befragung von Freunden und Bekannten [Obacht, daß niemand einen Verdacht schöpft!], wird auf einem Chip gespeichert und in das Head-Memory [das muß er haben!] des SCs übertragen.

Eine vorhandene sichtbare Buchse muß mit Schminke zugedeckt werden.

An Ausrüstung benötigen die Charaktere Granaten mit Betäubungsgas, Handschuhe, und Werkzeug für Computer.

Als Begleiter hat der Vize üblicherweise einen Chauffeur [Zwerg oder Mensch], zwei Leibwächter [Mensche oder Trolle] und meist eine/n Sekretär/in [Mensch oder Elf] dabei. In deren Rollen können die restlichen SCs schlüpfen.

13. August 2052

11.15 Uhr: Die SC müssen den Vize auf der Strecke zwischen seinem Büro und dem Stützpunkt abfangen. Da das Fahrzeug keine Beschädigungen aufweisen darf, sollten sie eine Straßensperre für einen fingierten Unfall und Gasgranaten o.ä. einsetzen.

11.26 Uhr: Die Limousine erreicht das Tor der Basis. Das Tor steht offen, die Limousine wird vom wachhabenden Offizier durchgewungen, nachdem jener die Person im dem Wagen entdeckt hat, die er auf einem Foto vor sich sieht [er versucht ungeschickt, das Foto vor Blicken aus der Limousine zu verbergen; es findet keine Überprüfung mit irgendwelchen technischen Identitäts-Checkern statt, was für den Kommandeur ja peinlich wäre, gerade bei seinem alten Kumpel und Schirmherrn der ganzen Truppe.

11.27 Uhr: Als der Wagen in den Hof fährt, beginnt die Kapelle einen Marsch zu spielen. Während die Insassen aussteigen, kommt Reizenbaum auf den Vize zu, begrüßt ihn und beide gehen, gefolgt von den restlichen SCs auf ein Rednerpult zu, das im Hof aufgestellt ist.

11.30 Uhr: Die Kapelle verstummt, der Kommandeur stellt sich hinter das Pult und beginnt seine Rede, in der er die lange Freundschaft zwischen dem Vize und ihm, seine Karriere und die Geschichte der Truppe auswalzt. 11.45 Uhr:

Nach einer langen Rede von Reizenbaum folgt Wipsome mit der seinen [die der SC nur abzulesen braucht, der echte Vize hat ja eine verfaßt. Hier kann er auch einige persönliche Bindungen zwischen ihm und Reizenbaum finden, die er in weiteren Gesprächen während des Essens einflechten kann.

12.00 Uhr: Die gesamte Kompanie [außer dem Wachpersonal natürlich] begibt sich [ausnahmsweise] in die Offiziersmesse. Jetzt müssen die restlichen SCs den Computerraum II aufsuchen, der sich in der dritten Etage des Hauptgebäudes befindet. Die zwei sich dort

aufhaltenden Computer-Spezialisten müssen mit einer Gasgranate, Narcoject-Pistolen o.ä. ausgeschaltet und [z.B. in der Besenkammer] versteckt werden. Mit dem Werkzeug muß nun eine Verbindung zwischen dem Computer und der Matrix hergestellt werden. Normalerweise wird sie mit einem speziellen Schlüssel und einem eingetippten Code hergestellt, aber der Mann mit dem Schlüssel sitzt beim Essen [Joseph Reizenbaum] und der Code wechselt täglich [Das einzige, was den beiden Japanern bekannt ist, ist der Computertyp.]. Sobald die Verbindung steht, beginnt Reggae Yeah mit Manipulationen und führt einen Transfer von 5 Mio ¥ durch. Er gibt schließlich auf einem der Monitore eine Meldung aus, daß die Verbindung wieder getrennt werden kann.

13.00 Uhr: Spätestens jetzt sollten die SCs ihre Aktionen durchgeführt haben, den das Essen wird beendet. Es würde auffallen, wenn sie nicht anwesend wären. Mit einer Gruppe von ein dutzend Leuten findet nun ein Rundgang durch die Anlage statt. Der Kommandant führt die Baracken, die Hallen mit den Fahrzeugen, den unterirdischen Schießstand und die Computerzentrale vor [Er drückt erst den Knopf, der den Lift in den Computerraum II bringt - der Raum nimmt die ganze Etage ein, der Lift fährt also in der Mitte hindurch - korrigiert aber dann und drückt den Knopf für die oberste Etage [Hauptzentrale].

14.00 Uhr: Der Besuch ist beendet, die Gruppe verläßt die Basis wieder. Die SCs sollten sich beeilen, den kurz nachdem sie raus sind, findet ein Soldat die beiden betäubten Computerexperten. Sie sollen nun laut Plan das Fahrzeug dort, wo sie es übernommen haben, gegen die Wand setzen und die bewußtlosen, ehemaligen Insassen wieder hineinsetzen.

Jetzt ist es Zeit für die Runner, eine Weile von der Bildfläche zu verschwinden. Nicht jeder darf einfach eine große Menge Geld von einem militärischen Konto abbuchen [Wo kämen wir da hin?]. Während die SCs daheim sitzen, sich über den kaputten Chip ärgern und bei der Überprüfung ihrer Konten feststellen, daß statt der erwarteten Million nur die geringe Summe von 50.000¥ auf jedem Spielerkonto hinzugekommen ist, werden der stellvertretende Gouverneur William Wipsome und seine Begleiter verhaftet. Die haben natürlich keinen blassen Schimmer, was eigentlich vorgeht. Und da ist noch jemand, der ziemlich schockiert aus der Wäsche kuckt: die zwei japaner Rob Yorikata und Semmer Yakatashi. Der einzige Zugang, den sie auf ihren Konten beobachten konnten, betrug genau 1¥!  
Da hatte sie jemand ganz schön sauer gemacht.

Wie wild beginnen jetzt die Wissenschaftler, nach dem Aufenthaltsort der Runner zu forschen. Außerdem ruft Semmer bei der Yakuza an und mietet noch einmal die Leute an, die am Anfang des Abenteuers schon aufgetreten waren. Diesmal schießen sie mit scharfer Munition, versuchen jedoch, die Runner lebend zu erwischen, da diese - so glauben die Yaks jedenfalls - noch eine Rechnung von 5 Mio ¥ zu begleichen haben. Die einzige Möglichkeit, das Drama zu Überleben, ist die Stadt zu verlassen.  
Wie es dann weitergeht, das soll ein anderes Abenteuer zeigen ...

## **NACH DEM ABENTEUER**

Karma:

Punkteverteilung nach Regelwerk (S. 149)

1 Punkt extra für die erfolgreiche Vertretung von William Wipsome

2 Punkte für alle

(im Ganzen etwa 5-7 Punkte pro Spieler)

## DIE NSC'S

Sicherheitgardist: Typ Konzern-Sicherheitsgardist, wie Regelwerk (S. 166)

falsche LoneStar-Cops: Typ Straßen-Cop (S. 171), jedoch zum Teil Platzpatronen, damit die Runner entwischen können

Yakuza-Mitglieder: Typ Mafiasöldner, siehe Asphalt-Dschungel, jedoch zum Teil Platzpatronen (nur bei der ersten Begegnung)

William Wipsome: Typ Regierungs-Offizieller, siehe Asphalt- Dschungel

Wipsomes Begleiter: Leibwächter, Sekretär (Typ Regierungsbeamter), Chaffeur (Typ Taxifahrer), siehe jeweils Asphalt-Dschungel

Joseph Reizenbaum: Typ Söldner (Regelwerk S. 40), Führung 5, Psychologie 3, Militärische Theorie 6

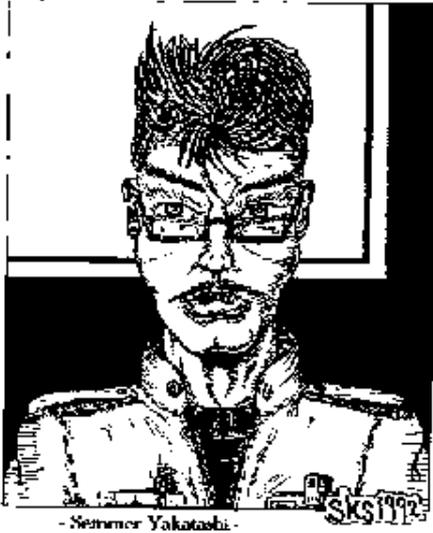
Computer-Experten: Typ Konzern-Decker, siehe Asphalt-Dschungel

Rob Yorikata: Typ Konzern-Wissenschaftler, siehe Asphalt-Dschungel, Computer/Hardware 7, Decking 8, Elektronik/Diagnostik 7



- Rob Yorikata -

Semmer Yakatashi: Typ Konzern-Wissenschaftler, siehe Asphalt- Dschungel, Biotech 8, Psychologie 6



## SUNRISE

In der Zeit während des Coups, in der Reggae Yeah auf die Aktionen der Runner warten muß, überträgt er alle seine gespeicherten Informationen komplett auf seine Persona in der Matrix, das Kunstrukt einer schwarzen Kugel, die von grauem Geflecht überzogen ist. Außerdem hängt er sich schließlich selbst in die Matrix ein und beginnt systematisch alle zugänglichen Pfade, Datenbanken u.ä. zu kartographieren, zu untersuchen und auszuwerten. Dazu löst sich ein Strang des grauen Geflechts, lagert sich auf dem betreffenden Objekt an und wächst, bis das Objekt fast komplett umschlossen ist. Dann löst es sich und legt sich wieder auf die Kugel und scheint von der Kugel schließlich aufgesogen zu werden, deren Umfang sich dadurch vergrößert. Das wiederholt sich von Objekt zu Objekt, bezieht sich schließlich auch auf Daten an Orten, an die nicht so leicht heranzukommen ist.

Als die Kugel schließlich einen gigantischen Umfang erreicht hat, dehnt sie sich plötzlich noch weiter aus, fällt dann plötzlich in sich zusammen und es gibt einen grellen Lichtblitz. Es scheint, als ob die Kugel verschwunden ist. Aber irgendetwas ist anders als sonst ... dieses Licht ... am Matrixhimmel leuchtet eine Sonne!

[Der Chip hat seine 'Seele' komplett in die Matrix übertragen! Als der Lichtblitz in der Matrix geschieht, brennt der Chip durch. Hiermit ist eine ECHTE 'Künstliche Intelligenz' geboren. Je nachdem wie sich die Charaktere gegenüber dem Chip verhalten, hat der (haben die) Decker der Gruppe eine hilfreiche Hand (neuer Kontakt) bzw. einen harten Gegner in der Matrix.

---

**Seattle News**

**Samstag, 14. August 2052**

**Skandal?**

Die sieben Mitglieder der anti-metamenschlich eingestellten Yan- Khi-Sekte, die letzte Woche den elfischen Politiker Roger Chapterman auf offener Straße brutal zusammengeschlagen haben, wurden heute früh wieder auf freien Fuß gesetzt. Die Geschworenen kamen überein, daß der

Politiker mit seiner Aussage, Elfen seien die besseren Menschen zu weit gegangen und die plötzliche Entladung von Aggressivität nur allzu verständlich sei.

### **Wirtschaft**

Wie wir aus Konzernkreisen erfahren haben, wurden die Werke der KruppStahl AG vom japanischen Masato Konzern-Bund aufgekauft. Die Kaufsumme beläuft sich auf etwa 16 Mrd Nuyen. Die KruppStahl AG hatte sich lange gegen die Übernahme gewehrt, konnte jedoch das Angebot der Masato-Gruppe nicht länger abschlagen, da die Umsätze der Firma seit dem Kaufgebot rapide sanken.

### **Technik**

Die Matrix hat neuerdings eine Sonne! Keiner kann so genau sagen wo sie herkam, und es gibt niemanden, der genauere Informationen über ihren Zweck besitzt.

FastJack, einer der bekanntesten Decker von Seattle meinte dazu: 'Es steht ein neuer Stern am virtuellen Himmel. Bisher hat es niemand vermocht, aus dem relativ festen Gefüge des Matrix-Konstrukts auszubrechen. Jetzt schwebt aber eine Sonne oberhalb aller Grenzen. Ich habe keine Ahnung, wer das wie geschafft hat, aber ich glaube, wir werden in Zukunft umdenken müssen. Ich kann nur hoffen, daß es sich dabei nicht um ein wie auch immer geartetes Kontrollinstrument handelt, das möglicherweise auch in unsere Handlungen in der Matrix eingreifen kann.' - Wir rufen hier alle Leser auf, Seattle News auf dem neuesten Stand der Dinge zu halten.

Denn Seattle News soll weiterhin interessant, informativ und brandaktuell sein!

### **Sport**

Bob Finley, der als 'Bomber Bruno' bekannte Wrestle-Großmeister, besiegte in einem äußerst spannenden Kampf den Herausforderer Steven 'Bulldog' Rider durch einen Wurf aus dem Ring. Der tragische Tod eines als Zuschauer anwesenden Abgeordneten, der sich stets für ein Verbot der 'Universellen Bruderschaft' eingesetzt hatte, ging in den Siegesfeierlichkeiten völlig unter.

Wie der Pressewart der Seattle Seahawks mitteilte, wird die Football-Mannschaft diese Saison wieder antreten. In der letzten Saison hatten sich vier der Spieler geweigert anzutreten, nachdem diverse Morddrohungen von Unbekannten ausgesprochen worden waren. Billy Rogers, der Star der Mannschaft, war nur knapp einem Attentat entgangen, das ihm immerhin noch einen Krankenhausaufenthalt von 8 Wochen bescherte. Dort mußten ihm zwei Leibwächter zugewiesen werden, da ein als Arzt verkleideter Mann versuchte, Rogers mit einem Skalpel zu zerlegen. Beide Attentäter konnten jedoch unerkannt entkommen.

### **Wetter**

Kommende Woche weniger freundlich, an der Küste zeitweise Niederschläge. Smog-Alarm wird in den nächsten Tagen nicht erwartet, die Großfeuer durch die Rassenunruhen (siehe auch 'Skandal?') könnten die Lage jedoch schnell ändern.

