



Freistaat Westphalen - Das Wichtigste in Kürze



„Alle Neuerungen sind böse. Böse Dinge und Metamenschen sollten am nächsten Baum aufgeknüpft werden.“

Bevölkerung

Außer Menschen finden sich in Westphalen je 2% Trolle und Orks als Schwerstarbeiter in Häfen oder Fleischfabriken, 1% Zwerge, wahrscheinlich als insektizidresistente Traktorenmechaniker, weniger als 1% Elfen und noch nicht mal ein Promille sonstige Metarassen.

Rechtliche Besonderheiten

Reisende ohne gültige Aufenthaltsgenehmigung werden sofort ausgewiesen.

Allgemeines

Treibhäuser, Fleischfabriken,

Massenställe sowie „Fraßraffinerien“ bestimmen das Landschaftsbild.

Das Leben in Westphalen verläuft in geordneten Bahnen: Das Land verfügt über eines der besten Sozial- und Bildungssysteme der ADL, für die Sicherheit der Bevölkerung wird gesorgt und die Verbrechensrate innerhalb Westphalens ist dementsprechend niedrig. Vor diesem Hintergrund ist es nicht weiter verwunderlich, dass das Mitführen selbst leichter Waffen im Freistaat zu umfangreichen Untersuchungen seitens der Bischofsgarde führen kann.

Modernen und unkonventionellen Ideen steht der Freistaat skeptisch gegenüber. Dasselbe gilt für Cyber- und Bioware, die nicht direkt medizinischen Zwecken dient, sowie nichttheurgischer Magie.

All dies wird als unangemessener Eingriff in Gottes Schöpfung von der deutschkatholischen Kirche geahndet. Selbst nicht offiziell als illegal angesehenen technischen oder magischen „Hilfsmittel“, rufen bei der konservativen Bevölkerung Misstrauen hervor.



Kirche

Die deutschkatholische Kirche wird von der Bischofsversammlung geführt, deren Vorsitz Kardinal Bernhard Freiherr von Heeremann innehat. Die Bischöfe regieren die westphälischen Städte und zentral von Münster aus werden im Rahmen der Bischofsversammlung politische Entscheidungen getroffen.

Auch die niederen geistlichen haben einen großen Einfluss auf die Bevölkerung. Durch sie wird dafür gesorgt, dass christliche Ansichten in das tägliche Leben der Bürger Einzug finden. Die Kirche verbietet jegliche Form der Hexerei (Teufelswerk!) außer die an der Wilhelms - Universität in Münster gelehrt Theurgie (weiße, gottgefällige, hermetische Magie zur Abwehr gotteslästerlicher Einflüsse).

Städte

Münster

Zentrum Westfalens. Kern der Hauptstadt ist die bei menschlichen Touristen beliebte, verkehrsberuhigte, historische Altstadt.

Im Friedenssaal, einem der vielen historischen Bauwerke der Stadt, finden die Besprechungen und Konferenzen der Bischofsversammlung statt, aus diesem Grund ist diese Attraktion die meiste Zeit im Jahr für Touristen gesperrt.

In Münster findet sich zudem die Wilhelms- Universität, die neben den bekannten geisteswissenschaftlichen und theologischen Fakultäten auch den einzigen Lehrstuhl für Theurgische Magie beheimatet.

Paderborn

Ebenso konservativ wie Münster. Dem dort ansässigen Bischoff Ignatius Brand ist Magie ein Dorn im Auge. Niedrigster Metamenschenanteil der gesamten ADL.

Locations: Restaurant „Zum Wildpferd“, Papst-Leo-Weg 100,

Osnabrück

Im Gegensatz zu Münster und Paderborn kann man Osnabrück unter dem jüngeren Bischof Sigismund von Croy als besonders liberale Stadt ansehen.

Papenburg

Das an der Emismündung neu errichtete Papenburg und der dazugehörige Hafen „Portus Christi“ weisen im Gegensatz zu anderen westphälischen Städten moderne, hoch aufragende Architektur und ausgefeilte Infrastruktur auf. Die Stadt ist energietechnisch und logistisch vom Rest des Freistaates unabhängig. Der Großteil der Bewohner ist mit Angehörigen der Kirche, der Garde oder der Fleischbarone verwandt.

Wirtschaftlicher Kern Papenburgs ist der Hafen, der für ganz Westphalen eine entscheidende Rolle im Außenhandel spielt. Ein großer Teil des Geländes besteht neben Lagerhallen und Frachtterminals aus einem Arkologiekomplex in futuristischem Design, der auch den obengenannten Kriegshafen des Freistaates beinhaltet. In diesem Hafen finden sich üblicherweise 5 Schnellboote, 10 Hovercrafts sowie die 3 leichten Kreuzer „Gabriel“, „Michael“ und „Raphael“.

Viele Einrichtungen des Landes, wie das zentrale Datenarchiv, das Einwohnermeldeamt und der Hauptsitz der Bischofsgarde wurden innerhalb der letzten Jahre nach Papenburg verlegt.

Ludgershaven

Ludgershaven ist ein kleinerer Güter- und Personenhafen (Landw. Export, HighTech Import) in der Nähe von Papenburg.

Politik

Immer wieder auftretende, politische Streitpunkte sind die Schutzgeldforderungen bezüglich der durch Westphalen verlaufenden Transrapidstrecke. Des Weiteren der aufgrund der Trinkwasserversorgung entfachte Gebietsstreit um das Sauerlandgebiet. Hauptrivale des Freistaates ist Nordrhein-Ruhr. Neben der Kirche agiert in Westphalen die DNP (Deutschnationale Partei).

Magie

Wichtige Orte der Naturmagie in Westphalen sind die Visbeker Gräber (gesperrt) sowie die Externsteine (von Bischofsgarde bewacht, +2 Würfel auf das Beschwören von Naturgeistern).

Weitere Informationen zu Westphalen finden sich im „Deutschland in den Schatten II“ S. 49ff.

Abenteuerbasis „Dreiecksbeziehung“

Hintergrund

Die Landeskassen des strukturschwachen Hessen-Nassau sind leer. Da das Land kaum exportierbare Überschüsse erzeugt und von dortigen Betrieben wenig Steuereinnahmen zu erwarten sind, müssen die Regional- und Kommunalpolitiker förderungswürdige Projekte mit anderen Mitteln finanzieren. Eine der wenigen Möglichkeiten hierzu bietet sich in Form einer neuartigen „Kooperation“ mit dem reichen Nachbarn Nordrhein-Ruhr. Dieser ist zwar industriell stark und dementsprechend einflussreich, muss aber 50% seiner Nahrung und fast das gesamte Trinkwasser aus dem Freistaat Westphalen beziehen. Der Regent des Freistaates nutzt diese Abhängigkeit zu diversen Erpressungen (Sperrung des Halterner Stausees 2048, 2000 verdursteten in Recklinghausen und Gelsenkirchen). Die Situation zwischen NRR und FW ist aus diesem Grunde angespannt.

Da NRR sich keine offene Feindschaft zu Westphalen erlauben kann, sollen nun verdeckte Aktionen den Einfluss des Rivalen schwächen. Letztes Ziel wäre der Sturz des erzkatholischen Freiherrn von Heeremann, der den aktuellen Zustand herbeiführte.

Um die Aufmerksamkeit Westphalens bei Störaktionen von der NRR abzulenken, soll Hessen-Nassau für deren verdeckte Durchführung sorgen. Im Gegenzug leistet NRR „Entwicklungshilfe“. An dieser Nachbarschaftshilfe sind insbesondere die Regionalpolitiker der von der Wasserverweigerung betroffenen Gebiete in NRR und der grenznahen Städte Hessen-Nassaus beteiligt. Da Hessen-Nassau keine großen Summen zur Durchführung zur Verfügung stellen kann, werden gerne auch Metamenschenvereinigungen als Mitsponsoren und Aktivisten gewonnen. Auch der Bischof von Limburg ist den Aktionen nicht abgeneigt, solange dabei niemand verletzt wird.

Der Auftrag

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Was soll ich sagen, Chummer ? Dein Telekom klingelt. „Sag` mal, hast Du Deine Kirchensteuer schon bezahlt ?“ Dein Schieber scheint echt gut gelaunt zu sein. „Ich hab` einen“, er grinnt und zieht eine Grimasse die wohl irgendwie mysteriös wirken soll, „ungewöhnlichen Kunden am Start...“

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Um Gelder für den Aufbau „seiner“ Region zu gewinnen, geht Herr Robert Schmidt, Bürgermeister von Kassel, auf die „Wünsche“ des reichen Nachbarlandes NRR ein, welches im Falle einer erfolgreichen Kooperation gegen Westphalen einen großzügigen horizontalen Finanzausgleich zusichert...

Um die Wünsche seiner Sponsoren zufriedenstellend erfüllen zu können, sucht Herr Schmidt fortlaufend Aktivisten, die möglichst auch persönliche Aversion gegen die Landespolitik Westphalens hegen (durch das Meta-, Magie- und Cyberverbot betrifft die Ausgrenzung fast jeden Runner).

Da die schlechte Wirtschaftslage Nordhessens in allen Bereichen ihren Tribut fordert, gelingt es Herrn Schmidt, Sympathisanten für das Projekt „Aufbau Nordhessen“ aus den verschiedensten Berufsgruppen anzuwerben.

Zu seinen Vertrauten gehören unter anderem Prof. ökol. Anton Baumann (Regimekritiker), Angehörige der Stadtverwaltung Hameln, die IG „Kooperation“ (Siegen), diverse Meta-Vereinigungen (Gießen) als auch vereinzelte Mitarbeiter der Bundeswehr und Landespolizei (die wie immer besonders stark unter den Mittelkürzungen leiden).

Da es dem überwiegenden Teil dieser Personen nicht möglich ist, die „Bitten“ des Sponsors persönlich zu erfüllen und grenznahe Gebiete zunehmend unter Beobachtung (Westphalen is watching you!) werben Schmidts „Recruiting-Teams“ motivierte Mitarbeiter nun auch aus dem Umland (Großfrankfurt und den Rhein-Ruhr Sprawl) an.

Sein Unterhändler ist in diesem Fall Gernot Gaardner (Zwerg / Schamane), der mittels diverser Kontakte an Deinen Schieber geraten ist. „Ich suche Leute, die nicht NORMAl sind und keine Kirchensteuer zahlen.... eigentlich wären mir Elfen am liebsten, denn die anderen Metas werden bei dieser Sache gewaltige Schwierigkeiten bekommen“. Er besteht darauf, die in Frage kommenden Runner in einer Kneipe zu treffen, die vorwiegend von Metamenschen frequentiert wird. Selbst ein Treffen in einer reinen Elfenkneipe (Beispielsweise im Telesma (siehe „Der Elf in Dir“, www.credstick.de, Elfenkneipe am Osthafen) ist im recht, da er die Anwesenheit „kirchentreuere“ Ohren hier für äußerst unwahrscheinlich hält.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

SR Material- und Ideenpack „Westphalen“ © Tanoshii

Die Gegend um den Frankfurter Osthafen beherbergt heruntergekommene Firmengeländen mit teilweise bereits leerstehenden Lagerhäusern. Auf einem der Gelände entdeckst Du die Leuchtreklame des Telesma.

Ihr erkennt den Kontaktmann ohne jegliches Problem; er ist der einzige Zwerg im Raum und offensichtlich erleichtert, als Ihr Euch als „Arbeitnehmer“ zu erkennen gebt.

Nachdem die Gruppe vollständig versammelt und die wesentlichsten Floskeln ausgetauscht wurden, erläutert Gaardner den Auftrag: „In aller Kürze: Sie begeben sich an einen nicht näher bezeichneten Ort, richten größtmöglichen materiellen Schaden an und werden dafür bezahlt. Probleme ergeben sich in 3 Bereichen: der Ort ist für sie schwer zugänglich, bei der Aktion soll niemand getötet werden und sie müssen von einer Verfolgung ausgehen, da sich das Zielobjekt nicht unbemerkt zerstören lässt. Ihre Entlohnung beträgt je nach Erfolgsgrad zwischen 30.000 und 110.000 EC. Sind sie an diesem Auftrag interessiert?“

[Bei Zusage der Runner übergibt Gaardner ihnen einen Datenchip (bei Bedarf hat er auch das nötige Lesegerät zur Hand) -> Handout 1]

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Unter „Aktivitäten, die Einfluss des Regenten und der katholische Kirche untergraben“ fallen beispielsweise Sabotage der Agrofabriken, Befreien gefangener Metamenschen, Überfälle auf Stützpunkte der Bischofsgarde, Aufspüren von Agenten des Freiherrn.

Falls die Runner Gaardner vertrauenswürdig vorkommen (das heißt, wenn Sie persönliche Aversionen gegen Westphalen zu hegen scheinen, Elfen oder Schamanen sind), überlässt er Ihnen einen Chip, der Telekomnummern einiger Kontakte in Westphalen enthält. -> Handout 2

Primär:

Zerstörung oder Beschädigung der Exportschiffe „Maria“, „Anna“ und „Ute“ in Ludgershaven.

Sekundär:

Störung der Ostermesse am 23.4. in Münster sowie alle Aktivitäten, die Einfluss des Regenten und der katholische Kirche untergraben, ohne Menschenleben zu gefährden.

Entlohnung:

Primärziel	erreicht (Exportschiffe zerstört)	60.000 EC
	teilweise erreicht (Exportschiffe schwer beschädigt) (diese Prämien sind nicht additiv!)	30.000 EC
Sekundärziel	erreicht (Regent wird zum Gespött der Masse)	50.000 EC
	teilweise erreicht (bemerkenswerte Störung)	10.000 EC

Handout 1: Auftragsziele und Prämien

Kontakte in Westphalen

St. Florians Rast, Osnabrück, Greenwar-Zelle, Inhaber Michael Dreißig (Mike)
 Erichskeller, Münster, Inhaber Horst Schuhknecht (Harry)
 Maria´s Schneiderstube, Papenburg, Inhaberin Marianne Fromm (Mary)

Handout 2: Kontakte in Westphalen

Die aufgeführten Kontaktpersonen sind Willens und in der Lage, die Runner mit Informationen zur aktuellen politischen Situation in Westphalen zu versorgen (jedoch nicht per Telekom, sondern nur persönlich, an Ort und Stelle), ihnen Unterkunft zu gewähren und sie in begrenztem Maße vor Nachforschungen seitens der Obrigkeit zu decken.

Um Vorab nähere Daten über Westphalen zu sammeln, können die Runner Gaardner befragen, ihre Connections zu Rate ziehen oder in öffentlichen Systemen und Data Havens nach weiteren Informationen forschen.

SR Material- und Ideenpack „Westphalen“ © Tanoshii

Wie detailliert die von den Runnern erlangten Informationen (Anhang: Hintergrund Westphalen) ausfallen, sollten Sie in Abhängigkeit von der Intensität und Qualität Ihrer Bemühungen festlegen. Eine erfolgreiche Politik (ADL) Probe (4) ergibt folgende Informationen:

Anzahl

Erfolge Informationen

- 1 ungewöhnlich Metamenschenfeindlich
- 2 zusätzlich: die deutschkatholische Kirche hat einen wesentliche Einfluss auf den Freistaat. Bekannte Schinken- und Wurstspezialitäten werden dort produziert.
- 3+ zusätzlich: amtierender geistiger Führer ist Freiherr von Heeremann, der Vorsitzende der Bischofsversammlung. Westphalen produziert allein bereits 33% der innerdeutschen Nahrung. Cyber- und Bioware sind ebenso wie Naturmagie und Waffenbesitz verpönt. Schamanen, Hexen und Elfen ist die Einreise verboten. Politische Brennpunkte und weitere Daten nach Ermessen.



Handout 3: Ludgershafen, Luftaufnahme des Exporthafens

Zur Ausformulierung der Abenteueridee solltest Du die Sicherheitsvorkehrungen des Handelshafens, Personalwerte und wahrscheinliche Reaktionen, Umgebung und Kneipen sowie typische Bewohner Ludgershavens ausarbeiten.

Falls Du Dir diese Mühe machst, würde ich mich freuen, dieses Materialpack mit Deinen Daten zu ergänzen. Mail einfach an tanoshii@technoschamane.

SR Material- und Ideenpack „Westphalen“ © Tanoshii
Subplot „Hexenprozess“

Während ihrer Aktionen in Westphalen werden die Runner auf die Ankündigung eines öffentlichen Prozesses aufmerksam. Sollten sie sich entschließen, der Sache nachzugehen, werden Sie Zeugen eines modernen Hexenprozesses. Falls sie sich entschließen, die Angeklagte zu befreien, können sie mit der Hilfe der nachfolgend erwähnten schamanischen Gruppe rechnen.

Hintergrund des Geschehens

Das Dragon Projekt wird von Greenwar-Zellen vorangetrieben und dient der Bekämpfung naturzerstörender Einflüsse. Nach einer Idee von Paul Devereux sollen dazu die Kräfte der Natur, ihre Geister und Elemente gezielt genutzt werden. Um dies umzusetzen formieren sich die Zellen des Dragon Projekts vorwiegend in der Nähe „mächtiger Orte“, an denen die Anrufung von Naturkräften die größte Wirkung entfaltet.

Zu den Aktivisten zählen Schamanen und Anhänger des Hexenkultes sowie etliche Weltliche, die sich den Zielen des Projekts verpflichtet fühlen. Auch sie tragen in verschiedenster Weise zum Gelingen diverser Aktionen bei.

Auch in Westphalen ist eine derartige Zelle des Dragon Projekts aktiv. Ihr Ziel ist es, die gegenwärtige, umweltverachtende Regierung Heeremanns u.a. durch die Beschwörung großer Naturgeister zu schwächen. Der hierzu bevorzugte Ort der Magie sind die legendären Externsteine, welche seit der Machtübernahme von kirchlichen Kräften aufs Schärfste bewacht werden.

Leslie ist Greenwar-Mitglied. Sie arbeitet am Dragon Projekt und folgt Bär. Ihr bürgerlicher Name in Westphalen lautet Anetta Sailer. Aufgrund der Aussage eines Denunzianten, der sie bei der Anrufung ihres Totems belauschte, wurde sie der Ketzerei angeklagt.

Das übliche Verfahren beginnt mit der öffentlichen Anprangerung der Angeklagten. Steht der Angeklagte unter dem Verdacht „unchristlicher“ Hexerei oder anderweitiger magischer Begabung, werden ihm bei dieser Prozedur zusätzlich die Augen verbunden. Auch auf Beschallungen mit liturgischen Gesängen kann die Kirche bei Bedarf zurückgreifen. Bereits während der Anprangerung steht der Angeklagte unter strenger Bewachung seitens der Bischofsgarde.

Nach dieser Demütigung wird der Angeklagte im meist öffentlichen Verfahren dem Volke vorgeführt. Hierbei wird die Bevölkerung erneut aufgerufen, gegen den Angeklagten auszusagen. Den hierbei hervortretenden Personen wird der Erlass ihrer Sünden in Aussicht gestellt. Findet sich wider Erwarten niemand, der den Angeklagten denunzieren möchte, wird dieser solange ins Kreuzfeuer genommen, bis die Fragmente seiner Aussagen ein hinreichendes Schuldbekennnis ergeben.

Sobald dieses schriftlich dargelegt und vom Angeklagten gegengezeichnet wurde, wird er der Läuterung zugeführt. Die hierbei angewandten Verfahren sind unbekannt. Verurteilte tauchen entweder geläutert wieder auf oder verschwinden. Die aus der Läuterung zurückgekehrten findet man entweder unter den besonders fanatischen Anhängern der „Wahren Kirche“ oder als apathische Verrückte in den Dorfkneipen.

schamanische Gruppe „grünes Licht“ (Greenwar-Zelle/ Naturheiligtum Hohlestein bei Dörnberg)

Name	Christina Köhler	Rainer Moosbach	Anetta Sailer	Peter Erikson
Kurzform	Chris	Mors	Leslie	Erik
spe/sex/ age	norm / w / 26	norm / m / 35	norm / m / 23	norm / m / 29
Totem/ Idol	Maus	Dachs	Bär	Fuchs
Aussehen	kurz braun / blau 1,60m / 48kg	kurz grau / grau 1,70m / 80kg	lang braun/ braun 1,85m / 90kg	rotbraun / blau 1,70m / 68kg
sonstiges Verhalten	kindlich schüchtern, ängstlich,			
Besonderes	misstrauisch spricht wie ein Jedi- Meister			
Konstitution	1	5	6	3
Schnelligkeit	5	3	3	5
Stärke	1	6	5	2
Charisma	4	3	3	5
Intelligenz	5	4	4	6
Willenskraft	3	6	6	5
Reaktion	5	3	3	5
Initiative	5 +1W6	3 +1W6	3 +1W6	5 +1W6
Cyberwear	-	-	-	-
Essenz	6	6	6	6
Magie	6	6	6	6
Zauberpool	4	4	5	5
Kampfpool	4	4	4	5
Beschwören	5	4	3	6
Hexerei	6	6	6	6
Fertigkeiten	Auto 1 Heimlichkeit 6 Athlethik 2 - - Überreden 4 - -	Auto 4, B/R 4 Heimlichkeit 3 Athlethik 2 waffenlos 5 Biotech 1 - - Wildnisleben 4	Auto 2 Heimlichkeit 3 - waffenlos 5 Biotech 6 - Unterricht 3 Wildnisleben 4	Auto 2 Heimlichkeit 5 Athlethik 3 waffenlos 2 - Verhandlung 5 Unterricht 4 -
	deutsch 5 englisch 4 - - Biologie 3 Flötespielen 5	deutsch 5 englisch 2 - - Biologie 6 -	deutsch 5 englisch 2 russisch 2 Psychologie 3 Biologie 5 Trommel 4	deutsch 6 englisch 5 französisch 4 Psychologie 5 Biologie 3 Gitarre 4 Computertech 3
Totemboni	Wahrnehmung	Kampf	Heilen	Illusion
Zauber	Verwandlung 6 Winterschlaf 5 Wahrheit ana. 7	Betäubungsball 8	Heilen 8	Zauberfinger 5

Beispielwerte

	Bischofs- garde	Ritter Christi	Theologie- student	Bauer
Konstitution	5	6	2	3
Schnelligkeit	4	5	3	3

SR Material- und Ideenpack „Westphalen“ © Tanoshii

Stärke	4	5	2	3
Charisma	3	4	3	2
Intelligenz	4	4	4	3
Willenskraft	3	5	3	2
waffenlos	3	5		