

JUST NEWS

AUSGABE 8
AUGUST 2011

AFRIKA, AFRIKA!

Hintergrundinfos über den
ausgebeuteten Kontinent

GEPARD

Ein neuer Beta-Rassentyp



Markus Heitz'
JUSTIFIERS

GESCHÄTZTE JUSTIFIERS UND J-SYMPATHISANTEN!

Dieses Mal steht alles im Zeichen des neuen Romans von Thomas Finn MIND CONTROL. Damit rückt dieses Mal die Erde in den Mittelpunkt der Betrachtungen.

Fangen wir mal mit ihm an: dem schwarzen Kontinent, wie man ihn mal nannte.

Der Fokus liegt dabei in der Mitte und im Süden. Heute, also im Jahr 3042, wird er wegen des Zustandes so genannt: verbrannte Erde, zerstörte Städte, vernichtete Träume auf eine bessere Lebenswelt - alles hervorgerufen durch Gier und durch Konzerne.



Photo: Bernd Schuhmacher - www.ambur.de

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH,
Industriestrasse 11, 65529 Waldems

Redaktion: André Wiesler

Cover: Che Rossié

Zeichnungen: Che Rossié, Karsten Schreurs

Grafiken: Christian Lonsing

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Markus Heitz,
Markus Plötz, André Wiesler

Satz & Layout: Christian Lonsing

Lektorat: Christian Lonsing

Die JUST-News kann unter www.justifiers-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

© 2011 by Markus Heitz vertreten durch AVA international GmbH

www.ava-international.de

Justifiers® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Markus Heitz. Verwendung durch Ulisses Spiele GmbH erfolgt mit freundlicher Genehmigung.

Das Markus Heitz' Justifiers Abenteuerspiel © 2011 by Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Markus Heitz.

Die Ulisses Universalregeln und die nicht auf Justifiers basierenden Konzepte und Texte sowie Illustrationen und Layout © 2011 by Ulisses Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung des Verlages ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

Ich weiß, ich weiß, man könnte mir vorwerfen, im Justifiers-Universum zu pessimistisch zu sein, was die Zukunft des Kontinents angeht.

Aber bin ich das wirklich?

Immerhin sind die Afrikaner bei mir in der Lage, sich gegen die Intrigen und die Macht der ausländischen Staaten sowie Unternehmen zur Wehr zu setzen.

Die Abrechnung kommt nach vielen Jahrzehnten, nach Jahrhunderten der Ausbeutung, die eine konsequente Fortführung des Kolonialismus darstellt.

Dass ihr Anführer Zulu nicht eben zimperlich bei seiner Revanche ist, lässt sich locker ausmalen. Ganz ohne ist auch er bei der Umsetzung seiner Ziele nicht und geht über Leichen - die seiner Feinde und seines eigenen Volkes.

Im Gegensatz dazu steht natürlich At Lantis, die nette Kunstinsel der Reichen, der Schönen und der Verschönten. Dazu in einer der kommenden JN sicherlich mehr.

Nun aber aller Augen auf Afrikas Mitte und den Süden: Willkommen im Kingdom of Zulu!

Es grüßt
Markus Heitz

MIND CONTROL

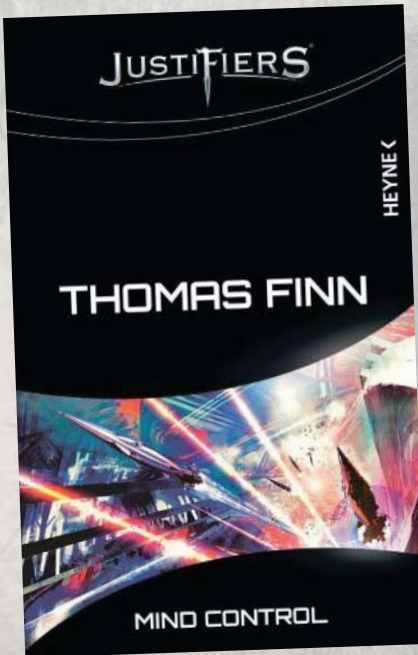
Der Titel des aktuellen Justifier-Romans von Tom Finn macht schon klar, dass PSI hier eine Rolle spielt, und wer vom afrikanischen Warlord und selbsternannten Befreiungskämpfer Zulu schon einmal gehört hat, der weiß, dass hier nicht die Rede von Heilkräften ist.

Tom nimmt uns mit auf einen actionreichen Reigen einmal quer durchs Universum und bis tief nach Afrika.

Afrika? Erde? Genau. Was da aktuell läuft, verrät uns Markus Heitz in einer exklusiven Geschichtsstunde.

Außerdem haben wir einen typisch afrikanischen Beta eingefangen, und das war gar nicht so leicht, immerhin handelt es sich um den flinken Geparden!

In diesem Sinne: Hakuna Matata
Ihr André Wiesler



MIND CONTROL

Held der Handlung ist der Russe Nikolaj Poljakow, Direktor des »Interstellar größten Xeno-Spektakulariums« - die euphemistische Bezeichnung für einen durch das All tingelnden Wanderzoo. Ausgerechnet er wird Opfer einer politischen Intrige, bei der der Führer des afrikanischen Kingdom of Zulu die Strippen zieht. Bei dem KoZ handelt es sich um einen durch Jahrhunderte illegaler Waffentests verseuchten afrikanischen Staat, der von der Sahara bis hinunter zum Westkap reicht.

Erst knappe 50 Jahre vor der Handlung in COLLECTOR wurde das KoZ von dem Albino und Psioniker Zulu vereint. Seitdem versucht Zulu mit wirklich allen Mitteln den Anschluss an die Moderne zu finden – und auch nach den Sternen zu greifen. Dass er zur Erreichung dieses Ziels ebenso rücksichtslos vorgeht, wie die übrigen Regierungen und Konzerne, werden Poljakow und sein Team schon bald erfahren.

AFRIKA, AFRIKA!

Ein Artikel über den jahrhundertlang ausgebeuteten Kontinent,
der zum Gegenschlag ausholt.

Und mit was?

Mit Recht!

verfasst von:

Salvador M. Ransom

- Sternenreporter -

Nkosi sikelel' iAfrika! Maluphakanyisw' uphondo lwayo.

übersetzt:

„Herr, segne Afrika. Gepriesen sei dein Ruhm.“ – die ersten beiden Zeilen der alten süd-afrikanischen Nationalhymne, übernommen von Zulu bei Ausrufung des Kingdom of Zulu und Wegfall des *Nkosi* (Herr, Befehlshaber, Gott), ersetzt durch: *Zulu*.

>>> Geschätzte Hörer der Audiodatei!

Willkommen zu meinem kleinen Special zum Thema Zulu.

Steuern Sie weiter Ihren Truck, Ihr Schiff – was auch immer, Sie gerade tun, fahren Sie damit fort und leihen Sie mir dabei ein halbes Ohr. Von mir aus auch ein ganzes.

Weswegen ich mich mit Afrika und dem Kingdom of Zulu beschäftige?

Ganz klar: Gegenpropaganda!

Sie sollen wissen, dass das KoZ, das englisch auch gerne *chaos* [käioß] ausgesprochen wird, nicht von primitiven Wilden bewohnt wird, wie Ihnen die gesponsorten und bezahlten Berichte von Konzernen glauben machen wollen.

Die Meldungen im Geiste des widerlichsten Kolonialdenkens, das durch einige Unternehmen von der Erde in den Weltraum getragen wurde, sollen lediglich die Wahrheit verschleiern. Die ganze Wahrheit über den Unruheherd mit seinem *maitre de cuisine* Zulu, der scheinbar ein Bedrohung für die übrigen Staaten sein soll.

Ich möchte Ihnen einen kleinen Einblick in die Hintergründe geben, damit Sie nicht das gleiche Pauschalurteil fällen wie neunzig Prozent der restlichen Welt.

Ich werde Zulu sicherlich nicht zu einem Heiligen stilisieren, das hat er nicht verdient. Und das ist er auch nicht. Er ist eine der gefährlichsten Personen unserer Zeit – aber was machte ihn dazu?

Also gut, fangen wir mit der älteren Geschichte an: die Zeit bis 2999 a.D.

Betrachtet man das heutige Kingdom of Zulu, das von vielen Staaten und Konzernen als *Piratenreich*, *Gesetzlosenland* oder *Endzeitpark* bezeichnet wird, in dem sich Verbrecher und Terroristen, Mörder und Killer frei bewegen könnten und sich zu Herrschern aufschwängen, muss man zunächst einen Blick in die Vergangenheit werfen.

Denn diese Staaten haben große Teile Afrikas rigoros ausgeplündert und danach verseucht.

Es begann damit, dass afrikanisches Land von fremden Staaten aufgekauft wurde.

Anfangs ging es dabei um Agrarfläche, wie die indischen Unternehmer, die den fruchtbarsten Boden aufkauften, um darauf Getreide anzubauen, um es für viel Geld auf dem Weltmarkt zu verkaufen oder die Heimat zu beliefern. Die afrikanischen Landwirte durften die Kanäle und errichteten Bewässerungsanlagen für das ihnen verbliebene Land natürlich NICHT nutzen.

Danach kauften oder pachteten Strohmannen von Waffenfabrikanten große Gebiete, um darauf ihre Neuentwicklungen „im Feld“ zu testen: Granaten, Strahlenwaffen, Bomben, Experimente mit Drohnen und Robotern oder chemischen und biologischen Mitteln, die Ermittlung von Explosionsradien sowie Primär- und Sekundärwirkungen.

Oh, wie schön ist Afrika, sangen die Militärs.

Anfangs verheimlichte man, was auf dem Land getrieben wurde. Die Erde wurde vernarbt und vergiftet an die Besitzer zurückgegeben, die sie aus Mangel an Alternativen bestellten und toxisches Getreide zu sich nahmen. Blindgänger gingen hoch und rissen die Bauern in den Tod, das Gift tötete viele Kinder und führte zu Missbildungen.

Es fand sich kein Anwalt, der die betroffenen Familien vor einem internationalen Gericht gegen die Konzerne vertreten wollte – die wenigen Mutigen wurden erschossen, andere bestochen.



Auf dem Höhepunkt der Ausbeutung ging sogar das Gerücht um, dass ein Unternehmen einen Unfall mit einer Neutronenbombe simulieren wollte, um Mittel- und Südafrika von den lästigen Bewohnern zu säubern.

Das wurde verworfen. Weil es schlicht zu teuer gewesen wäre ...

Um von den Konzernen und ihren Untaten abzulenken, versorgten die Rüstungs- und Pharmaunternehmen die verschiedenen Clans und afrikanischen Stämme mit Waffen und Medikamenten, damit sie sich selbst auslöschten und zugleich kostenlose Versuchsreihen mit neuen Präparaten starteten. Jetzt zeigten alle mit den Fingern auf Afrika und sagten kopfschüttelnd: „Nein, nein. Schaut euch die Wilden an. Sie lernen es niemals. Immer dieses Töten.“

Eine neue Phase der Ausnutzung durch die Konzerne setzte ein: Die afrikanische Bevölkerung dezimierte sich selbst, testete dabei die neusten Waffen und Medikamente, lieferte gratis Ergebnisse an die Unternehmen – und bezahlte dafür oftmals noch Geld. Die perfideste Ausbeutung, die man sich vorstellen kann.

Durch die Ablenkung des Kriegs konnten die Konzerne nebenbei in aller Ruhe auf die Suche nach Artefakten gehen und sie den rechtmäßigen Besitzern stehlen. Somit wurde den Afrikanern auch die außerirdische Technik genommen.

Wundert Sie da noch, geschätzter Zuhörer, dass sich irgendwann jemand erhob und aufbegehrte?

Aber bis dahin sollte es noch ein wenig dauern.

Im Jahr **2777 a. D.** hatten erst einmal die nordafrikanischen Staaten die Schnauze voll. Ihnen war es von Anfang an durch die Nähe zu Europa besser ergangen als der Mitte und dem Süden Afrikas. Aber sie wollten etwas vom Kuchen, nein, von den fetten Torten abhaben!

Nach dem Vorbild der *Feudal European Coalition* gründeten sich die *Sons of Ancients* (SoA) mit den drei Königreichen Ägypten, Tunesien und Libyen. Sie erheben bis heute Generalanspruch auf sämtliche Ruinen, Artefakte und Entdeckungen, die den Ancients zugerechnet werden, da sie sich als deren Nachfolger betrachten. Die Erben, wenn man so möchte.

Guter Ansatz, aber viel Arbeit.

Dazu nutzten sie zwei Wege.

1. Eine Prozessflut wurde von ihnen ausgelöst.
2. Ihre Söldnereinheiten, die sie natürlich aus dem armen, kriegsgeschüttelten Süden und der Mitte Afrikas zogen und in Schiffe stopften, überfielen gleichzeitig viele Ausgrabungsstätten und raubten mit offiziellen Karperbriefen alles, was nach Ancients aussah.

Die SoA zögerten auch nicht davor, die wenigen Ancients-Funde im armen Afrika an sich zu nehmen, welche die Konzerne übersehen oder nicht geborgen hatten. Bruderraub.

Sie erzielten anfangs große Überraschungserfolge, bevor die westlichen Staaten ihre Ancientsstätten besser schützten und mit massiven Vergeltungsschlägen drohten.

In Afrika plünderten sie weiter.

Nachdem Konzerne fast eintausend Jahre lang ihre Waffenarsenale in Mittel- und Südafrika in den grausamen Bruderkriegen der afrikanischen Menschen testeten und das Land zu einer Wüste wurde, zeichnete sich ein gewaltsames Ende ab.

Ein Albino, der sich selbst Zulu nennt, setzte sich durch und formierte nach und nach ein stetig wachsendes Heer, gegen das die anderen Clans und Stämme, schließlich ganze afrikanische Regierungen nichts aufbringen konnten.

Manche sagen, er sei die Wiedergeburt des legendären Shaka Zulu, andere sagen, er sei ein Hexer.

Tatsache ist, dass mehr als die Hälfte des mittleren und südlichen Teil Afrikas mit den Resten der Testwaffengeschosse verseucht ist: Verschiedenste Strahlungen und chemische Mittel waren zum Einsatz gekommen, in die Erde gesickert und in den Lebenskreislauf gelangt. Die Zahl der Mutationen sind in diesen Ländern unverhältnismäßig hoch.

Können Sie nun verstehen, dass Afrika sich erheben *musste*? Das würde kein Konzern der Welt oder des Weltalls ehrlich zugeben.

Wer ist nun der Mann, der 1999 sein Kingdom of Zulu, das Königreich Zulu ausruft?

Sicher ist nur, dass er in Harare im Jahr 1990 zum ersten Mal auftauchte und sofort von sich reden machte, weil der dem Shaka Zulu des 18 und 19. Jahrhunderts sehr ähnelt – abgesehen von seinem Albinismus.

Sein Alter ist schwer zu schätzen, mal wird er mit zwanzig angegeben, mal dreißig, mal ist er über zweihundert. Er mag Mythen um seine Person.

Er spielt bewusst mit dem Gerücht, der wiedergeborene Shaka Zulu zu sein, der legendäre Zulufürst, der unglaubliche Erfolge erzielte. Und daher betont er jedesmal, ein Häuptlingssohn zu sein. Es gibt die verschiedensten Geschichten von ihm und über ihn, er möchte Legenden um sich bilden, um seine wahre Herkunft zu schützen, wie ich bereits anmerkte.

Ich persönlich glaube nicht daran, dass er eine Reinkarnation ist.

Zulu schwang sich in Harare zum Kleinkönig der Stadt auf und gab sich selbst den Rang eines Generals, nennt sich „Besieger der Tausend“ und „Zier der Regimenter“. Aus den achtzig Millionen Einwohnern der GlobalCity rekrutierte er seine erste Armee und zog aus, um von der Stadt aus Clans und Stämme zu unterwerfen, die ein solcher Angriff aus Afrika heraus unerwartet traf.

Shaka trat dabei mit militärischer Taktik und Techniken an, die mich darauf schließen lassen, dass er eine besondere Ausbildung erhalten hat.

Vielleicht von einem Geheimdienst?

Hatte er einen Deal mit einer Staatsmacht, um sein Heer gegen Konzerne zu lenken?

Was hätte er für sie im Gegenzug tun sollen? Ist er auch heute noch eine Marionette, oder hat er die Fäden durchschnitten?

Shaka ernannte Harare zu seinem Königskraal, den kwaBulawayo, was übersetzt so viel wie „Stätte des Tötens“ bedeutet. Zu dieser Zeit hatte Zulu etwa 3,5 Millionen Soldaten unter zugegebenermaßen hauptsächlich primitiven Waffen. Aber gegen Clans und Stämme reichte die schiere Masse aus. Heute trägt Harare diesen Titel nicht mehr, doch sie brüstet sich damit, die heimliche Hauptstadt zu sein.

Was machte ihn so erfolgreich?

Zulus Taktik: Diejenigen Clans und Stämme, die er nicht assimilieren konnte, vernichtete er wie sein Vorbild aus lange vergangener Zeit.

Besiegte und einsichtige Stämme nahm er dagegen in seine Armee auf, was zu einem rapiden Wachstum führte.

Und er organisierte das Militärwesen um: Seine männliche Untertanen ab vierzehn Jahren leisten Militärdienst, erhalten zwei Jahre eine Ausbildung, bevor sie wieder in ihre Heimat entlassen werden. Regelmäßige Wehrübungen stellen sicher, dass sie nichts verlernen. Diese Menge an Soldaten besitzt enormes Abschreckungspotential.

Zulu benutzt in seinem Heer gerne die alten Bezeichnungen für seine Truppeneinheiten: Hörner, Brustkorb und Lenden.

Die „Hörner“ umzingeln den Gegner und greifen ihn in der Flanke an, der „Brustkorb“ ist die stärkste und schwerste Einheit und attackiert gerne frontal an, während die „Lenden“ die Reserve darstellen und Ausputzer sind. Natürlich variiert Zulu dabei, um seine Angriffe nicht zu vorhersehbar zu machen.

Experten gehen davon aus, dass Zulu ein extrem starker Psioniker ist, der wiederum eine Schar von ebenso Begabten um sich gesammelt hat, die sich in ihrem Können ergänzen und schier unbesiegbar sind.

Das macht vor allem den Sons of Ancients Angst, welche die unmittelbaren armen, verzweifelten Nachbarn als billige Soldaten genutzt hatten und ihnen dazu noch die Artefakte klauten. Tja, so kann es einem ergehen, der seine Brüder ausnutzt.

Das KoZ erstreckte sich zwei Jahre nach seiner Proklamation bereits von Südafrika bis zu den Grenzen der SoA, nördlich entlang der Grenzen von Ägypten und den Maghrebstaaten Tunesien, Algerien und Marokko, Libyen und Mauretanien.

Der Rest des afrikanischen Kontinents gehört zum Kingdom of Zulu, das um die dreihundert Millionen Menschen beherbergt. Eine unvorstellbare Fläche und Masse!

Die meisten Menschen leben in den drei GlobalCitys Bangui, Harare und Bamako (je 80 Millionen), der Rest lebt verstreut über das gewaltige Territorium, in erster Linie in den Wüsten, die sich am wenigsten verändert haben.

Ansonsten hat der Teil des Kontinents schwer unter den fast tausend Jahren Krieg unter den Clans und Ländern sowie unter den experimentellen Waffen gelitten.

Zulu hat die Kriege beendet, die Clanchefs zum Frieden gezwungen und viele Morde begangen, um den Ernst seiner Forderungen zu unterstreichen. Albinos wurden in Afrika beinahe schon mit abergläubischer Furcht verfolgt und umgebracht, weil sie über böse Kräfte verfügen sollen und Unglück bringen würden.

Für Zulus Feinde zumindest stimmt das.

Was ist noch über Zulu zu sagen?

Er ist immer auf Reisen, hat keinen festen Wohnort und bewegt sich in einer der drei GlobalCitys in seinem Reich.

Er verfügt über mehrere Wohnungen und Schlupflöcher, angeblich hat er auch eine Wohnung in At Lantis.

Er hat nicht weniger als zweihundert Attentate überlebt, von Scharfschützen, Killerkommandos, Bomben bis simplen Drive-bys, und es nährte den Nimbus der Unverwundbarkeit; manche Menschen beten ihn bereits als einen Gott an.

Auch wenn er innerhalb weniger Jahre die Kämpfe beendet hat, so kann er den technischen Rückstand zu den anderen Staaten nicht in der gleichen Geschwindigkeit aufholen.

Das KoZ steckt jedoch bei der eigenen Raumfahrt in den Kinderschuhen, weil es von anderen Nationen ausgeplündert und seiner außerirdischen Artefakte beraubt wurde. Es hat sich daher auf Piraterie verlegt und stiehlt sich Raumschiffe aus den Werften.

Die wenigen eigenen Raumschiffe sind nicht sprunghfähig, TransMatt-Portale stehen lediglich in den GlobalCity in minimaler Zahl zur Verfügung.

Zulu ist nicht zimperlich, wie ich schon sagte.

Nachdem er vergebens versuchte, die Konzerne sowie die SoA vor Gericht zu Entschädigungszahlungen wegen der Waffentests sowie der Ausplünderung des Kontinents zu zwingen, änderte er seine Taktik: Er beschloss Zwangsentschädigungen.

Im Klartext bedeutet dies, dass mit Cleverness, Rücksichtslosigkeit und Mut vorgegangen wird, um sprunghfähige Schiffe in die Finger zu bekommen. Als blinde Passagiere, als Piraten versuchen seine Leute ihr Glück, heuern auf Schiffen an und nutzen andere Tricks, um die Schiffe zu übernehmen.

Mehrmals gelangen ihnen solche Coups.

Insgesamt hat das KoZ auf diese Weise drei Planeten kolonisiert, bevor ihnen die Schiffe wieder abgenommen wurden; diese Kolonien sind nun vom KoZ abgeschnitten. Für TransMatt sind die Systeme zu weit entfernt.

Dennoch wird die Taktik des Infiltrierens weiterhin versucht, um zurück zu den Kolonien zu gelangen. Ich bin gespannt, wann das gelingen wird.

Ach ja, es gibt noch ein anderes Phänomen, das ich gerne „trojanisches Arbeiten“ nenne.

Es strömen derzeit sehr viele Arbeitskräfte vom KoZ in andere GlobalCities der Welt, um an Jobs in Boden- und Orbitalwerften zu kommen. Diese Leute werben damit, keinen Gewerkschaften anzugehören und schufteten für geringsten Lohn.

Was die meisten als Rückkehr der afrikanischen Sklaverei anprangern, vor allem die Gewerkschaften, erkennen nur die wenigsten als großangelegte Kampagne.

Ich kann – bei allem Verständnis – nur vor diesen vermeintlichen Wandersklaven warnen! Seien Sie auf der Hut.

Es gibt jedoch noch andere Gerüchte, geschätzte Zuhörer.

Die Kons sind von den Nachrichten beunruhigt, dass Zulu eine Sonderarmee zusammenstellt.

Er begeht nicht den Fehler, die Horte anzugreifen, sondern plant angeblich, eine komplette GlobalCity zu erobern!

Weil die Megastädte nur über CityTrooper verfügen, wären sie leichte Beute. Gerüchteweise sind einige Viertel in den Downtowns bereits komplett in der Hand des KoZ. Die Frage, die offen bleibt: in welcher Stadt?

Das wäre insofern extrem schlecht, weil Zulu mit einem solchen Schlag diverse Landesregierungen und Kon-Niederlassungen in die Finger bekommen würde.

Das Geld beziehungsweise die Waren, die er dadurch erpressen kann, lägen weit über dem, was er aus den Lagerstätten der Kons entwenden könnte.

Die GlobalCitys sind die Zentren des Kingdoms. **Bangui, Harare und Bamako** unterliegen einzig Zulus Wort.

Jede Stadt wird geführt von einem Kleinkönig, der die Weisungen des Königs umsetzt, ohne Wenn und Aber. Eine Beteiligung der Bevölkerung findet nicht statt.

Auf den ersten Blick wirken die drei Städte chaotischer, rückständiger, was auch stimmt – jedenfalls rudimentär.

Meine Quellen sagen jedoch: Zulu lässt die alte Architektur der teils maroden Wolkenkratzer von innen ersetzen. Die Modernisierung findet im Verborgenen statt, um die Kons und die anderen Städte zu täuschen. Je länger man denkt, das Kingdom of

Zulu sei vollkommen rückständig, umso besser. Meine Quellen behaupten auch, dass die Gebäude nichts anderes als Atomschutzbunker wären ...

Es gibt durchaus Niederlassungen von Konzernen in diesen Städten, meistens sind es jedoch die kleineren, die sich das trauen.

Zum einen versprechen sie Zulu Unterstützung gegen die Großen, zum anderen profitieren sie selbst von ihm. Die größeren Kons haben ein zu schlechtes Standing wegen der ausbeuterischen Vergangenheit. Die Faustregel besagt: je kleiner und jünger, desto besser. Zulu wiederum braucht jede technische Hilfe, die er bekommen kann.

So, geschätzte Zuhörer. Dann sind Sie ein bisschen schlauer und werden Verständnis für Zulu und seine Leute aufbringen, was jedoch seine Attentate und Anschläge, die Morde und anderen Verbrechen nicht entschuldigen darf.

Ob es eine Lösung für das Dilemma gibt?

Wohl nur, wenn die Konzerne, die Afrika bewusst zu Grunde richteten, Reparationen zahlen.

Und darauf können wir lange warten, fürchte ich. <<<



GEPARD

Der Gepard steht ständig unter Strom, ist durchgängig in Bewegung und das gilt auch für sein Mundwerk.

Selbst wenn dieser Betatyp schläft, liegt er dabei selten still und wenn man ihm nicht regelrecht den Mund verbietet, muss man ihn schon mit Süßigkeiten füttern, um mal ein paar Augenblicke Ruhe zu haben. Es gibt wohl nur eine Sache, die Geparden lieber tun als reden oder essen, und das ist laufen. Wobei sie auch das Laufen nicht zwingend von ihren beiden anderen Lieblingsbeschäftigungen abhält.

Geparden leiden an einer beabsichtigten chronischen Schilddrüsenüberfunktion. Die Unruhe und der erhöhte Kalorienbedarf werden jedoch von den Konzernen billigend in Kauf genommen, denn diese Besonderheit verleiht dem Geparden zusammen mit seiner besonderen Physiologie die Möglichkeit, unfassbare Geschwindigkeiten an den Tag zu legen. Während echte Geparden ausgesprochene Sprinter sind, hat man es bei den Betas durch rigorose Zucht und Lauftraining geschafft, sie zu Laufallroundern zu machen. Sie sprinten mit Geschwindigkeiten, für die andere ein Fahrzeug brauchen, können aber auch mit einer anderen Lauftechnik bequem einen Marathon hinlegen.

Neben ihrer Geschwindigkeit sind die Geparden für zwei weitere Besonderheiten bekannt. Das eine ist ihre ansteckende gute Laune, die mit einer unerschöpflich erscheinenden positiven Energie gekoppelt ist. Es ist darum kein Wunder, dass der wohl berühmteste Geparden-Beta, ein



Ex-Justifier, sich heute seine Schokobrötchen als Motivationstrainer verdient.

Das andere ist ihre unstillbare Gier danach, modisch stets auf dem neuesten Stand zu sein. Eine Standarduniform ist für einen Geparden eine ebenso große Qual wie ein ungepflegtes Äußeres. Sie strapazieren die Kleiderordnung ihrer Einheiten mit Accessoires bis aufs Äußerste und flirten so manche Verwarnung weg. Während ihr guter Stil und ihr ansprechendes Äußeres auf der einen Seite dafür sorgen, dass sie einen positiven ersten Eindruck machen, kann dieser Spleen zu einer echten Herausforderung werden, wenn es querfeldein durch Matsch und Sumpf geht. „Wartet mal, ich muss mich mal eben kämmen“ kann mitten im Kampf erhebliche Sympathiepunkte kosten.

BEVORZUGTE SPEZIALISIERUNGEN: Kontaktspezialist, Sicherheitsexperte

Ein Geparden-Beta schafft es, selbst dem griesgrämigsten Zeitgenossen mit unverhohlener Sympathie und einem begeisterten Ausdruck entgegenzutreten und dürfte wohl der einzige Betatyp sein, der sich beim Blick in die Waffe eines Geiselnahmens über die Gelegenheit freut, seine diplomatischen Fähigkeiten zu beweisen. Kurzum: Der Gepard ist der geborene Kontaktspezialist, wiewohl er für ernsthafte Konzernverhandlungen wohl weniger gut geeignet wäre.

Als Sicherheitsexperte gelingt es ihm oft, gefährliche Situationen zu beschwichtigen und in den Fällen, wo das schief geht, wird er schlichtweg nicht getroffen.

ATTRIBUTSBONUS: Seele + 1

ABENTEUERPUNKTE: 93

BESONDERE RASSENEIGENSCHAFTEN: Guter Läufer +2, Nachtsicht, Fesch, Fashionvictim

BUYBACK: 2570

TIPPS ZUR ERSCHAFUNG

Um aus seiner besonderen Eigenschaft „Fesch“ das Maximum herauszuholen, sollte jeder Geparden-Beta unbedingt die Fertigkeit Charisma erlernen, je höher desto besser. Aber auch ein ordentlicher Körperwert ist nicht zu vernachlässigen, damit „Sturmangriff“ und „Guter Läufer“ zur Entfaltung kommen. Und das Wichtigste zum Schluss: Ein Gepard braucht eine Nahkampfwaffe!

Guter Läufer

Vorteil, Athletik

Dein Beta läuft, wo andere gehen und hat Spaß daran. Er ist schnell, kann dabei aber auch lange Strecken am Stück laufen. Sprint, Dauerlauf, Marathon ... alles kein Problem.

Auswirkung: Wenn der Justifier sich einer Herausforderung auf **Körper+Athletik [Laufen]** stellt, erhält er hierfür einen Bonus in Höhe der bei der Eigenschaft angegebenen Zahl.

Fesch

Vorteil, Charisma

Kleider machen Leute und ein gepflegtes Äußeres sagt viel aus – mehr sogar als eine Waffe oder Bestechungsgeld. Dein Beta weiß, in welchem Aufzug er die beste Chance hat und legt außerordentlich viel Wert auf ein gepflegtes Äußeres – manchmal sogar mehr, als ihm gut tut.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Seele + Charisma** darf der Justifier alle 1en neu würfeln. Auch nachdem er andere Eigenschaften oder Schicksalspunkte eingesetzt hat. Sich aus diesem Wurf ergebende 1en werden nicht erneut gewürfelt.

Sturmangriff

Angriff

Es dauert Sekunden, eine Fernkampfwaffe feuerbereit zu machen – in der Zeit bis du schon zum Gegner hingesprintet und hast mundfertige Filetstücke aus ihm herausgeschnitten. Bon Appetit ...

Auswirkung: Der Justifier kann als Handlung einen beliebigen Gegner in RW 1 mit einer Nahkampfwaffe angreifen. Dies wird wie ein normaler Nahkampfangriff im Nahbereich abgehandelt, allerdings erhält der Justifier auf Grund des Momentums seines Angriffs noch einen Bonus von +1 auf Körper + Nahkampf.

Fashionvictim

Nachteil

Wer behauptet, dein Beta habe eine Leidenschaft für gute Kleidung und stilvolle Accessoires, der untertreibt gewaltig! Stilvolle Klamotten sind der Lebensinhalt deines Betas und er würde eher nackt als schlecht gekleidet auftreten. Jede Situation hat ihre passende Kleidung und auch ein Feuergefecht ist kein Grund, schlampig herumzulaufen.

Auswirkung: Der Erzähler erhält die an diesen Beta gebundene Erzählerkarte „Fashionvictim“.

Fashionvictim

Gebundene Erzählerkarte

Sicher, es gibt Wichtigeres als ein perfektes Äußeres. Aber nicht viel, und das hier gehört nun mal nicht dazu! Also, wo habe ich meinen Kamm?

Der Justifier darf sich einer vom Erzähler festgelegten Herausforderung, die nicht auf Seele + Charisma geht, nicht stellen, sofern noch mindestens ein anderer Justifier vorhanden ist, der sich ihr stellen kann. Dies kann auch ein Angriff sein (der Justifier greift dann in dieser Runde nicht an), niemals aber eine Verteidigung oder eine Herausforderung, der sich alle Justifiers stellen *müssen* (wohl aber eine, der sich alle Justifiers stellen *dürfen*).

Diese Karte kann einmal pro Zone eingesetzt werden.