

Gemeinsam Einsam

Der Rat der Länder hat den ersten Kontakt mit einem externen Feind seit seiner Gründung vor 100 Jahren überstehen müssen und dabei bewiesen, dass er bei allen internen Streitigkeiten doch eine stabile Hülle besitzt. Aber kaum ist Liberty zurückgeschlagen, kommt es erneut zu Zwist und Ränkeschmiederei unter den Ländern. Wie das auf dem öffentlichen Parkett aussieht, zeigen Ihnen die anderen Abschnitte dieses Buches.

Es stellt sich die Frage, ob der im Jahr 99 sE gewählte neue Rat der Länder in der Lage ist, dieses Netz voller Wittlinge zu kontrollieren. Machen Sie sich selbst ein Bild: Im Folgenden werden die zwölf Mitglieder beschrieben, die den wiederholten Wahlgang als Sieger beschlossen.

Lod-Abgeordnete

Kapitän a. D. Abel Ittendock - Vorsitzender



Der ehemals bei der LTG angestellte Kapitän ist wenige Monate vor seiner Kandidatur zur RDL-Wahl in den Vorruhestand gegangen und wurde mit überraschenden 22,2%

aller Stimmen gewählt. *Ittendock* setzt sich für den Ausbau des Sozialsystems ein und möchte Lod im RDL (noch) stärker vertreten sehen - ein Ziel, dem er mit seiner Wahl zum Vorsitzenden des Rates schon ein gutes Stück näher gekommen ist. Sein Steckenpferd - die umfassende Kartographierung der Meere des RDL - ist jedoch durch den Liberty-Krieg in weite Ferne gerückt. Im Moment muss man andere Dinge im Auge behalten als den Boden.

Ittendock hat sich während des Krieges als bedachter und erfahrener Anführer gezeigt und es geschafft, die URT und die Länder in der schweren Stunde zu einen.

Gerüchte: Der Kapitän lässt sich auch weiterhin gut von der LTG bezahlen.

Er bekommt alle Daten von gemeldeten Wrackfundstellen und hat eine kleine, aber schlagkräftige Bergungsflottille, die lohnende Fundstellen abgrast, bevor die Eigner von der Registrierung zurückkehren.

Sein Interesse für die Kartographierung des Meeresbodens rührt daher, dass ihm da draußen wohl etwas abhanden gekommen ist oder er etwas Bestimmtes sucht. Das kann nur verlorene Fracht des *Rochens* sein, den er früher mal fuhr.

Max Bethisa

Max ist ein **weißer Fleck** und steht voll und ganz dem Spielleiter zur Verfügung.

Kai Buschmüllertz



Kai zehrt von und leidet unter dem Image des „perfekten Schwiegersohns“, dem er bösen Zungen zufolge auch seine Wahl zu verdanken hat. Die große

Überraschung war, dass das ehemalige Ratsmitglied *Stawas* 99 sE für Lod kandidierte und tatsächlich von den Lods gewählt wurde. Er möchte den Zusammenhalt des RDL stärken, das Gemeinschaftsrecht ausweiten und die Wirtschaft noch näher zusammenbringen. Es wird sich zeigen, ob er im Herzen wirklich ein Lods ist.

Gerüchte: Die SAG hat ihn in der Tasche und wenn es hart auf hart kommt, stimmt er für *Stawa*.

Kai hat eine heiße Affäre mit *Irina Kantner*, weshalb sie sich in letzter Zeit auch nicht mehr wirklich in die Quere gekommen sind. Sie sind sich gegenseitig schon hörig.

Miriam Chagall



Als Chefin der CTHG (*Chagall Transports- und Handels-Gesellschaft*) liegt *Miriam* zum einen das Leiten und Organisieren im

Blut, zum anderen ist sie an Widerstände und harte Gegenströmungen gewöhnt. Die CTHG weigert sich bisher hartnäckig, sich in die LTG einzugliedern und schafft es durch die Spezialisierung auf hochwertige Uppland-Waren auch, der mächtigen Gesellschaft zu widerstehen. Seit sie Ratsmitglied ist, führt ihr Bruder *Jorgen* die Geschäfte. Sie arbeitet auf Steuersenkungen hin, möchte ein Subventionsprogramm für Kleinunternehmen ins Leben rufen und die allgemeine Bürokratie verringern.

Gerüchte: Die guten Verbindungen zum Uppland liegen vor allem darin begründet, dass *Miriam* sich mit den Kobul verbündet hat.

Sie ist eine der verrufensten Arbeitgeberinnen in ganz Lod. Ihre CTHG bezahlt, wenn überhaupt, unregelmäßig, kümmert sich keinen Deut um Gesetze und Vorschriften und Kündigungen führten angeblich schon dazu, dass der Angestellte danach nirgends mehr zu finden war.

Sarah Mandelbaum



Die attraktive junge Sarah war vermutlich selbst überrascht, dass Lod sie als seine Repräsentantin wollte. Als Sängerin der „Röhrenden Rochen“, einer Hard Rock-Band, wollte sie

nach allgemeiner Ansicht lediglich etwas Publicity abstauben. Doch in Lod ist alles möglich: Die Rockerin wurde - vorrangig von Jung- und Erstwählern - in den Rat gewählt. Sie hatte genug gesunden Menschenverstand, mit ihrem „Spaß und Umsturz“-Programm zu warten, bis der Liberty-Konflikt abflaute, aber in den kommenden Monaten dürfen wir uns wohl auf einige spektakuläre, semipolitische Aktionen freuen.

Gerüchte: Sarah hat eine Vergangenheit im LND hinter sich.

Dr. Rena Schaul



Rena Schaul - seit sie Anfang 100 sE in Volkswirtschaft promoviert hat: *Doktor Schaul* - ist in der politischen Szene kein unbeschriebenes Blatt. Es muss wohl der Vitalité-Krise zugeschrieben

werden, dass sie mit ihrer Forderung nach vermehrtem URT-Einsatz und vehe-

Monarchia Wolnosc

Torpedos

In der Monarchia Wolnosc gefertigte Sprengkörper fallen, je nach Können des Herstellers, in eine der drei Kategorien von Billigtorpedos, die im *Tiefenrausch*, Kapitel *Schiffskampfsystem*, beschrieben sind.

So landet beispielsweise eine Ladung schnell verderblicher Lebensmittel aus einer Über- oder Fehlproduktion am Ende in den Quartieren, wo noch das eine oder andere Gut dafür eingetauscht werden kann.

Drogenhändler aus dem BFS und dem Uppland machen auch guten Gewinn, denn um der elenden Realität zu entgehen sind viele gewillt, buchstäblich ihr letztes Hemd für schnelle und billige Glückmacher herzugeben. Abgesehen von den Bemühungen der Hilfsorganisationen gibt es in Wolnosc kein **Sozialsystem** und keine gesundheitliche **Grundversorgung**.



Religion

Die Religionen aller Länder sind in Wolnosc vertreten. Da sie oft das einzige konstante Sinnsystem in den Quartieren sind, gibt es häufig fanatische Gruppen, die unter den Verzweifelten schnell Anhänger finden. Die größte Anhängerschaft haben jedoch die mildtätigen Barbaristen und die Mareser, die sich in den Quartieren mit der Kirche des Meeres zusammenschlossen haben.

Der Einsatz der **barbaristischen Kirche** sorgt dafür, dass weniger Bewohner verhungern oder an einer einfachen Infektion sterben. Seit Jahrzehnten richten die Anhänger der heiligen Barbara eine tägliche Speisung aus, verteilen Trinkwasser und ausgediente Kleider, die in den RDL-Städten gesammelt wurden und gewährleisten eine grundlegende medizinische Versorgung. Die Barbaristen werden deshalb von den Quartiersbewohnern geschätzt und verehrt. Um die Missionsstätten

herum, die wie weiße, reine Perlen aus den verdreckten Müllhalden herausragen, die die Quartiersbewohner „Heimat“ nennen, sind immer einige freiwillige Wachen postiert, die bei Speisungen für Ordnung sorgen und die Belegschaft der Mission vor Übergriffen schützen.

Die **Mareser** in Wolnosc verehren das Meer als eine (oft grausame) Gottheit, die mit Gebeten und Ritualen besänftigt und milde gestimmt sein will. Bilder von fantastischen Meeresungeheuern, Raubfischen mit dreireihigen Gebissen und der Meerjungfrau *Marelia*, der sanften Todesgöttin, bestimmen die Ikonenwelt der Mareser.

Bildungssystem

Es gibt kein öffentliches Bildungssystem in Wolnosc. Kinder werden von ihren Eltern erzogen, sollten diese lange genug leben und sich überhaupt um die Nachkommen kümmern, anstatt die schreienden, immerhungrigen Bündel gleich nach der Geburt bei einem Menschenhändler abzugeben oder sie in der Gosse liegen zu lassen. Andererseits sind Kinder in einem Land ohne jegliches Sozialsystem die einzige Altersvorsorge. Dieser Umstand und die hohe Kindersterblichkeit sorgen für **große Familien** und einen hohen Anteil von Kleinkindern in der Bevölkerung.

Kulturelle Errungenschaften wie **Lesen und Schreiben** sind ebenso wie weitergehende **mathematische Kenntnisse** wenig verbreitet, sofern sie über das Zählen von Freunden auf der einen und Feinden auf der anderen Seite hinausgehen.

Den meisten Lords ist die Bedeutung von **Wissen** klar, darum halten sie sich Experten und Wissenschaftler – oftmals als Sklaven von Piraten gekauft – an ihren Höfen und lassen sie auch ihre Kinder unterrichten. Einige Wolnosca versuchen ihre Kinder an den Höfen unterzubringen, damit sie von den dortigen Handwerkern und Experten etwas lernen, denn auch sie wissen, dass Wissen und Erfahrung Anerkennung, Geld und damit Nahrung bedeuten. Die Quartierlords machen sich das zunutze, indem sie Mitgiften – notfalls über Jahre zahlbar – fordern, bevor sie Kinder an ihren Hof lassen. Manche erhalten dort wirklich eine Art Ausbildung, die meisten werden nur als billige Arbeitskräfte genutzt.

Freizeitgestaltung

In Wolnosc wird Freizeit nur von den **Quartiersfürsten** als Zerstreuung und Ablenkung gesehen – Strataquaspiele mit Untergebenen als Spielsteine, Festbankette nach einer Großlieferung ranziger Algenmasse, Menschenhätzen oder Bälle sind die Entspannung vom täglichen Kampf um die Macht. Besonders in Mode ist derzeit das Gang-Golf, bei dem die Fürsten versuchen, mit möglichst wenigen Schlägen einen Ball durch eine vorher festgelegte Strecke zum Zielpunkt hin zu befördern. Hierzu werden oft ganze Gangsysteme geräumt, was natürlich auch im Interesse der Untertanen ist – denn wer den Weg des Spielballs kreuzt und so das perfekte Spiel ruiniert, muss

gratis

Lod

Die Hauptstadt aller Länder



Lekkerkoppler

hungsprogramm auch an einem standesgemäß hohen Lebensstil aus. Neben ersten Übungen in angemessenem Verhalten stehen auch Sprachtraining und sogar Spiele auf dem Programm, die den Kindern historisches Wissen vermitteln sollen. Kurzum: Bereits hier wird die Bodenplatte für den zukünftigen Erfolg gelegt. Dass die Räume des Horts in kindgerechter Aufmachung von den besten Designern Lods erstellt wurden, die neueste Spielzeug- und Edutainmenttechnik gerade mal gut genug ist und man mit den Referenzen der Erzieherinnen meine Wohnung tapezieren könnte, brauche ich wohl nicht extra zu erwähnen.

Sonar-Club

Qualität: 5
Preis: 4
L1-S3-11-#22



Ein Kontrollgang im Sonar-Club ist bei uns vom Ordnungsmann so etwas wie Geburtstag und *Tag der Arbeit* auf einmal. Nicht genug, dass man in den Genuss kommt, Lod1 zu betreten und zu bestaunen - man darf auch noch die einmalige Atmosphäre des Clubs erleben. Tag für Tag bekommen die Gäste des Tanzlokals in gediegenem Ambiente aus dunklem Bambusparkett und Edelstahl Getränke zu scientianischem Lounge und E-Pop serviert. Aber der Club wäre nur einer unter vielen, wenn nicht jeden Mittwoch eine Band oder ein Musiker auf der kleinen Bühne ein RDL-exklusives Vorabkonzert seiner nächsten VASK geben würde. Bei solchen Gelegenheiten verliert selbst der steifste Goldene schon mal die Selbstbeherrschung und flüpft völlig aus. Verständlich, bei dem Aufgebot an Stars: Allein im letzten Jahr durfte ich bei solch illustren Künstlern wie „Madame Clarié“, „Die Quartierer“ oder „7-Nations“ zugegen sein. Ich erspare mir zu erwähnen, dass wir hier noch nie irgendeine Ordnungswidrigkeit anzumerken hatten. Fünf Seesterne!

Park & Cafe Eden

Qualität: 4
Preis: 4
L1-S1-17-#12



Stawische Luftblumenfelder, uppländische Bambushaine, Zierfischbecken mit Springbrunnen, geharkte Kies-Kunstwerke. Dies und noch viel mehr bietet der Park Eden, der fast den vollständigen Sektor-1 von Ebene 17 einnimmt. Die Luft duftet nach zarten Blumen und entspannendes Plätschern der Zierfischbecken paart sich mit feinsten uppländischer Streichmusik. Im Herzen der weitläufigen Anlage, bei der natürlich bereits der Eintritt von 1.000 LEX ein tiefes Loch in die ordinäre Brieftasche reißt, liegt das Café Eden, das voll auf den Naturansatz setzt. Die Wände bestehen aus Glas (zur besseren Sicht auf den Park), alle Möbel wurden von den besten Handwerkern aus uppländischem Bambus und Holz gefertigt. Doch der Blick der Gäste wird beim Eintritt unweigerlich von der massiven Marmor-Bar angezogen, aus edelstem stawischen Gestein und in ihrer geschwungenen Form designt vom arbiträischen Künstler Luc Mercur. Entspannung und soziale Kontaktpflege vereint der Park Eden in vollendeter Form und nicht selten wird er von namhaften Modedesignern, allen voran Carl Konrad und seinem Gegenspieler Michel Despeaux, für eine erlesene Modenschau angemietet.

**Halle der Kultur
Ausbau 99sE**

Qualität: 5
Preis: 2
L1-S1-0 und L1-S2-0

Die Beschreibung des Theaterbaus der Halle der Kultur finden Sie im Grundregelwerk, Kapitel „Die Stadt Lod“.

Die Halle der Kultur auf dem Grundgeschoss (Ebene 0) beherbergte schon immer eine unglaublich gut besuchte Attraktion für den geistig Aufgeschlossenen: eine erstklassige Theaterbühne, die auch für Opern und Musicals genutzt wurde. Mitte 99 sE legten einige einflussreiche und vor allem enorm liquide Mäzene zusammen und innerhalb von nur 3 Monaten gesellte sich in der Halle der Kultur dem Theater auch noch eine umfangreiche Bibliothek hinzu - natürlich nur mit Büchern aus echtem Papier, ein Museum der internationalen Musik (mit Schwerpunkt auf klassischer Instrumentalmusik) und ein Museum der Kunst, das wechselnde Ausstellungen diverser Künstler beherbergt. Durch monatliche Zuwendungen der Mäzene wird der Eintritt auf einem geringen Niveau gehalten. Je nach den aktuellen Ausstellungen schwankt er zwischen 20 und 100 LEX für die vollständige Halle der Kultur. Der Theaterbesuch ist natürlich nicht inklusive und mit Preisen von 700 bis 4.000 LEX auch finanziell ein „Highlight“ der Goldkuppel.

Elitär

Qualität: 4
Preis: 5
L1-S3-0-#46



Wenn Sie die Gelegenheit haben, die Goldkuppel zu besuchen, sollten Sie auf jeden Fall versuchen, einen Besuch im *Elitär* einzuschleusen, dem teuersten Club Lods - der Eintritt schlägt mit 1.500 LEX zu Buche, das billigste Getränk kommt auf 360 LEX. Dafür wird garantiert Szeneparty der Oberklasse geboten: Prominente Musiker reißen sich darum, hier aufzuspielen oder zu mixen und so kann man hier von Sonntag bis Freitag die großen Bands und DJs des RDL sehen. Samstags ist im *Elitär* Themenabend, und wer da nicht passend kostümiert ist, braucht sich gar nicht erst vor der Tür aufstellen - auch an den anderen Abenden findet natürlich eine strenge Stilkontrolle statt. Beliebte Themen sind Ereignisse (Stärkster Mann von Lod, RDL-Wahl), Länder (Arbiträa-Abend, Stawa-Nacht) oder Ehrengäste (Präsident Kravitsch oder meine Wenigkeit). Um eine Mittelbühne sind zahlreiche Emporen gelagert, auf denen man sich bei Getränken und leichten Speisen vom Tanzen erholen kann.



Das andere LOD

Nova Lieferservice

Qualität: 4
Preis: 2
L4-S4-10-#21

Die wohl praktischste Einrichtung in Schacherstadt ist der *Nova Lieferservice*. Die Jungs geben sich wirklich alle Mühe auf Bestellung die bekannten Nova-Produkte heiß und frisch zu den Kunden zu liefern. Das kostet nicht mal deutlich mehr, als wenn man sich das Essen in der Filiale abholt. Mit ihren zum Teil recht wild umgebauten Rollern, Rädern, Rollschuhen und Elektrowagen haben die Kuriere zwar schon so manchen Unfall gebaut, aber immer innerhalb von 30 Minuten geliefert. Die Jungs geben alles und werden seltsamerweise vom Departement auch gerne mal in Ruhe gelassen. Außerdem verdienen sie echt nicht das meiste. Daher können sie in ihrem Liefergebiet (Lod2, Lod4 und Lod5) für ein wenig „Trinkgeld“ als unauffällige und zuverlässige Boten eingesetzt werden.

Lod5



Wenn ihr das ganz heiße Pflaster wollt, dann Glückwunsch - eure Suche hat ein Ende. Hier Unten findet ihr den Höhepunkt der Verbrecherwelt, den kriminellen Tango in Perfektion, getanzt zum stampfenden Rythmus tausender Arbeiterschuhe und schnaufender Fabriken.

Die Tanzpartner: Verdeckte Ermittler und Agenten, Schwarzarbeiter und Flüchtlinge, Verbrecherbosse und Menschenschleuser-Ringe - um nur Einige zu nennen. Was sich hier unter dem Schleier der industriellen Strebsamkeit abspielt, würde reichen, um Allahavet oder den Lod-Gerichtshof für Jahrzehnte mit Material zu versorgen. Flögen beispielsweise von einem Tag auf den anderen all die Scheinfirmen auf, die nichts als Weichen im ewigen Strom des Geldes sind - die Wirtschaft bräuche zusammen.

Es ist wie ein Wettbewerb zwischen den Hütern des Gesetzes und denen, die es brechen - wer bootet wen aus? In der Masse der Arbeiter und durch die ständigen, nischen- und hohlraum-schaffenden Umstrukturierungen der Ebenen haben jene, die etwas verbergen wollen, meist die Nase vorn. Wenn ihr also etwas Bestimmtes sucht, kommt hier runter und sorgt dafür, dass die richtigen Leute es erfahren - beispielsweise könntet ihr es dem verbeulten, rostigen Lüftungsgitter auf L5-S5-73 erzählen... nur ein Tipp.

Die richtige Nachricht an den richtigen Adressaten zu schicken ist eine Kunst. Wenn ihr mit offenen Augen durchs Unten wandert und auf Zeichen wie Graffitis, auffällig platzierte Objekte oder öffentliche Terminals achtet, die beim Vorübergehen eine leises Piepen von sich geben, lernt ihr schnell, euch Unten sicher zu bewegen.

Dem gleichen Weg könnt ihr folgen, wenn ihr etwas loswerden wollt. Am Leichtesten handelt es sich natürlich mit Informationen - sofern sie korrekt sind.

Zuletzt ist Unten ein hervorragender Ort, um für einige Zeit abzutauchen - ihr findet dort eine Menge Experten, die Verständnis für euren Wunsch haben, eure Vergangenheit hinter euch zu lassen und die euch dabei helfen, sie zu tilgen.

Bei euren Aktivitäten solltet ihr euch allerdings von den erwähnten Gesetzeshütern in Acht nehmen. Viele von denen verstehen es ebenfalls, die richtigen Fäden zu ziehen und warten seit Jahren auf einen Unerfahrenen, der sie zum ganz großen Coup führt - oder notfalls als kleiner Erfolg herhalten muss. Wenn irgendeiner eurer Gesprächspartner euch nach eurem Namen, eurer Identität oder gar eurer BID fragt - nehmt Reißaus!



Arne hat in seinem Eifer vergessen, euch eine wichtige Warnung mitzugeben: Wenn ihr bisher dachtet, die schlimmsten Verbrecher Unten wären die Unternehmer, die in ihren Fabriken die Arbeiter verheizen, dann löscht jetzt diese Datei und jeden Verweis darauf, geht ordentlich einen saufen und redet euch morgen ein, ihr hättet das alles nur geträumt. Wenn ihr einmal „durch den Schleier“ gefallen seid und seht, was sich alles hinter dem Unscheinbaren verbirgt, könnt ihr euer Leben nicht mehr führen wie zuvor - der Mann, der jeden Tag an der gleichen Ecke steht und mit der Wand spricht, ist nämlich plötzlich kein liebenswerter Kauz mehr und der neue Arbeitskollege - wo kommt der eigentlich her?



Und ich dachte, ich wäre paranoid...



Ich habe noch einen ganz heißen Tipp für alle, die dauerhaft pleite sind: Wenn ihr mal wieder völlig blank seid und dringend ein paar Loddies braucht, seid ihr Unten genau richtig. Hier kriegt ihr auch Geld, wenn eure Bank nichts mehr rausrückt. Fragt einfach mal auf Ebene 55 nach „Tata Smerf“. Der Gute ist gerne bereit, euch mit ein bisschen Kleingeld unter die Arme zu greifen - mit entsprechenden, zweistelligen Zinsen natürlich. Wenn ihr ein paar „besondere Talente“ habt, könnt ihr euch bei ihm vielleicht sogar was verdienen - ab und an sucht er „fähige“ Leute für spezielle Jobs.

Zwei Warnungen hab ich noch für euch, die ihr euch zu Herzen nehmen solltet.

Erstens: Passt auf euren Arsch auf, wenn ihr euch so tief Unten bewegt, sonst ist das neue Geld schneller wieder weg, als euch lieb sein kann. Zweitens: Niemand verarscht Tata Smerf. Ihr haltet euch besser an die Abmachungen, die ihr mit ihm trefft, sonst kann der „Papa“ wirklich ungemütlich werden.

Juris Stangendreher

Qualität: 2
Preis: 3
L5-S6-38-#33



Nach außen hin gibt sich dieses kleine Unternehmen als altherwürdiger und alteingesessener metallverarbeitender Betrieb, mit einer Spezialisierung auf Gestänge aller Art. Inoffiziell allerdings sollte es eure erste Adresse sein, wenn ihr ein paar Schläger braucht, die für euch ohne Fragen zu stellen eine Versammlung oder Privatwohnung aufmischen. Und die kräftigen Jungs, hauptsächlich Stawas und Lodi, zeigen bei dieser Gelegenheit, dass sie mit Metallstangen nicht nur an ihren Maschinen exzellent umgehen können.

Die "Liberty-Botschaft"

Qualität: -
Preis: -
L5-S7-18-#433



Klar, dass so was nicht im offiziellen Reiseführer steht, aber hier darf es natürlich nicht fehlen. Unter der obigen Adresse tummeln sich zurzeit die offiziellen Abgesandten Libertys. Was die Inoffiziellen betrifft mache ich mir sogar noch weitaus mehr Sorgen! Die dunkelhäutigen Fremden und ihre brutalen Soldaten mit verspiegelten