



## Allgemeines

Johannesburg, auch liebevoll *Die Zuflucht* genannt, ist im 55. Jahrhundert eine wachsende Metropole. *Das Zentrum* hat hier wenig bis gar keinen Einfluss, wenngleich es immer wieder versucht die Lebensweisen und Hierarchien der Stadt aufzubrechen oder sie zu unterwandern. Zumindest empfinden die Johannesburger es so. Im folgenden Text werden einige Besonderheiten der Stadt näher beleuchtet und auch, warum sich Johannesburg so erfolgreich gegen eine Übernahme des *Zentrums* verteidigen kann. Gerüchten zufolge, ist es dennoch *das Zentrum*, welches im Hintergrund die Fäden zieht. Lediglich die subtile Herangehensweise und besonders die Umsetzung der Kontrolle, hätte dann neue Züge angenommen.

## Die Regierung

Johannesburg wird von drei großen Gruppen kontrolliert, von denen die eine von der anderen abhängig ist.

## BLUE BLOODS

Da wären die *Blue Bloods*, die sich selbst für intelligente Akademiker halten, und dabei gar nicht mal so im Unrecht sind. Auf den Dächern der Stadt sind sie zu Hause und bauen auf ihren sogenannten *Terrassen* Pflanzen, Obst, Gemüse und Gewürze an. Die größte Anbaufläche wird aber dem Drogenanbau spendiert. In Johannesburg wird das berühmte *Red Earth* produziert. Ein Pulver, welches an die rote Erde vom Mars erinnert. Auch die beliebte Droge *Painless* wird hier in Laboren produziert. Wie der Name bereits verrät, schwindet nach Einnahme jegliches Schmerzempfinden. Dabei macht diese Droge nicht einmal abhängig. Ein angenehmer Nebeneffekt. Auch für die Gewinnung verschiedenster Medikamente zeichnen sich die *Blue Bloods* verantwortlich. Mit dem Know-How der Drogenherstellung und dem Monopol des Pflanzenanbaus auf den Dächern der Stadt, haben sich die *Blue Bloods* ihren hohen Stand gesichert. Sie versorgen die Einwohner mit Obst und Gemüse, also mit wertvollen Vitaminen und bringen dabei auch noch die Drogen unters Volk.

## Rusty Knights

Was aber wären die *Blue Bloods* ohne Fahrzeuge oder Waffen? Ohne Sicherheitsanlagen und Apparaturen, die für die Bewässerung ihrer *Terrassen* unabdinglich sind? Die zweite große Gruppe in Johannesburg sind die *Rusty Knights*. Ein gigantischer Clan voll technikverrückter Individuen.

Vom Fahrzeug bis zur Drohne, alles wird auseinandergenommen, repariert und wieder zusammengesetzt. Auch Waffen werden modifiziert und nach Wunsch des Kunden angepasst. Die *Rusty Knights* sind ständig unterwegs. Ein physisches Hauptquartier haben sie nicht. Das macht sie nicht besonders greifbar, was in einer kriminellen Stadt wie Johannesburg nicht unbedingt von Nachteil ist. Dennoch aber stellen sie ein wichtigen Bestandteil im Stadtdschungel von Johannesburg dar. Ohne die professionelle Organisation von Teilen jeglicher Art, wäre die Stadt, aus technischer Sicht, heute noch im Mittelalter. Besonders, weil die Einwohner *das Zentrum* ablehnen.

## Wasserwerkern

Die *Wasserwerker* komplettieren das große Trio. Durch ihre gewaltigen Wasseraufbereitungsanlagen die sie kontrollieren, genießen sie ein hohes Ansehen und das Monopol der Wassergewinnung. Für über 75.000 Lebewesen täglich Wasser zu produzieren, macht sie zu einer ziemlich mächtigen Organisation. Dabei sind die genauen Abläufe der Wassergewinnung ein Geheimnis, welches sehr gut behütet wird. Aufgrund dieser Tatsache, sind die ausgebauten Anlagen wie Festungen aufgebaut. Es gibt zwei dieser mächtigen Bauwerke in Johannesburg. Ein Mikrokosmos in einer Metropole.

### Stadtaufbau

Im Zentrum der Stadt, mit leichter Neigung nach Westen, befindet sich die Festung *Watergate*, welche von den *Wasserwerkern* kontrolliert wird. Im äußersten Südosten befindet sich die zweite Festung der *Wasserwerker*. Diese trägt den Namen *African Aqua*. Beide Gebäudekomplexe sind von gigantischen Mauern umgeben, in denen viele der Mitarbeiter der *Wasserwerker* leben. Die Festungen gelten als Wahrzeichen der Stadt und als sehr sicher. In den zahllosen Gassen der Stadt kann man sich schnell mal verlaufen. Die Festungen dienen hier als Orientierungspunkt.

### Der Wilde Westen

Der Westen der Stadt wird auch der *Wilde Westen* genannt. Eine Gegend, die man lieber meiden sollte. Die Bevölkerungsdichte ist hier wesentlich höher als anderswo in der Stadt. Hier lebt der Abschaum. Bewaffnet und ohne Nahrung. Die kriminelle Energie der Bewohner aus diesen Teilen der Stadt ist in Worten kaum zu beschreiben. In kleinen Gruppen ziehen sie los, überfallen andere Gruppen, nehmen diese aus, töten sie aber nicht zwingend, damit sie später nochmal wiederkommen können. Die Gangs im Westen der Stadt sind militant und ohne Gnade.

### Verlassene Gebäudekomplexe

Es gibt unbeschreiblich viele leerstehende Gebäude- bzw. Gebäudeabschnitte, ja ganze Geisterstadtviertel. Dabei ist Johannesburg keinesfalls dekadent. Im Gegenteil: Die Stadt erfährt eine Art Aufschwung, was besonders die steigende Bevölkerungszahl deutlich macht. Dennoch sind viele Gebäude leerstehend. Noch.

### Der Markt

Der Markt wird im Zentrum der Stadt abgehalten, und das täglich. Im Zentrum, damit jeder Besucher es gleich weit hat. Er wird von Sicherheitsunternehmen oder Söldnern schwer bewacht. Der Markt wird meistens in Tiefgaragen abgehalten und ist sehr groß und vielseitig. Es gibt so gut wie alles zu kaufen. Dabei sind auch Drogen und Waffen absolut legal. Eine vorsichtige Schätzung der Anzahl von Verkäufern liegt bei durchschnittlich 650. Es gibt noch kleinere Märkte in der Stadt, doch diese sind nicht annähernd so gut besucht wie der große im Zentrum.

### Das Umland

Außerhalb der Stadt geht es ziemlich brutal zur Sache. Während im Inneren der Stadt noch ein gewisses Maß an Respekt gewahrt wird, bekämpft man sich außerhalb ganz offen. Da die Stadtgrenze aber fließend ist, verschwimmt auch der Grad der Brutalität. Schrottsammler und

Räuber sind ein alltäglicher Anblick außerhalb der Stadt.

## Johannesburg grob in Stichpunkten

**Einwohnerzahl:** 75.351 (mit steigender Tendenz)

**Menschen:** 71%

**Adivasi:** 11%

**Evos:** 1%

**Prodigy:** unbekannt

**Zeneritonen:** unbekannt

**Mutanten:** 8%

**Blendlinge:** 9%

**Bewohnbare Gebäude:** 65%

**Davon bewohnt:** 78%

**Kriminalität:** Sehr hoch

**Währung:** New-Dollar, Tauschhandel

**Wichtigstes Gut:** Wasser, Medikamente, Drogen, Naturalien

### Gibt es...

**ein Gesundheitssystem?** Nein, dieses befindet sich derzeit im Aufbau

**einen Friedhof?** Nein

**einen Markt?** Ja, dieser wird meistens in riesigen Tiefgaragen abgehalten

**eine Verfolgung der Mutanten durch das Zentrum?** Nein, zumindest nicht offiziell

**feste Gesetze?** Nein, momentan setzt sich noch immer der Stärkere durch

**nutzbare Straßen?** Ja, diese werden derzeit von den *Rusty Knights* instand gehalten

**Wasser?** Ja, es gibt etliche Ausgabestellen, wo die *Wasserwerker* ihr Wasser in Kanistern verkaufen

**Treibstoff?** Ja, die *Rusty Knights* haben gigantische Vorräte

**Energie?** Ja, hier wird Wind, Wasser und Sonne genutzt

**öffentliche Einrichtungen?** Nein, noch nicht

**berufliche Perspektiven?** Ja, meistens im Bereich der Dienstleistungen wie Prostitution, Schutz oder Beschaffung

**Wohnfläche?** Ja, mehr als genug

**Freizeitgestaltung?** Ja, diese fällt aber sehr unterschiedlich aus. Vom Dossenschießen bis zur *Rape-Challenge* ist alles dabei. Aufgrund des guten Zustands der Straßen, sind Autorennen auch sehr beliebt.

**sichere Gegenden?** Nein. Die Festungen der *Wasserwerker* gelten als sehr sicher. Ansonsten sollte man es vermeiden, alleine und unbewaffnet durch Johannesburg zu marschieren.

**Gangs?** Ja, die gibt es. Unzählige kleine Gangs bzw. Clans machen die Straßen unsicher. Jeder hält Ausschau nach Profit.

**Terrorismus?** Natürlich

**das Zentrum?** Spione und Saboteure *des Zentrums* haben oft versucht Löcher in die Organisation der drei großen Gruppen zu reißen. Gelungen ist es ihnen bisher nicht. Man vermutet aber, dass das *Zentrum* bereits die Fäden zieht. Ob das stimmt, weiß niemand.

## **Abenteuerideen**

### **Organhandel**

Die Charaktere machen Jagd auf einige Individuen, denen sie bei Festnahme die Organe entnehmen sollen. Diese bringen sie dann zu einem Zwischenhändler, der sie dann weiterverkauft. Zwar ist die Arbeit sehr gefährlich, aber auch lukrativ; vorausgesetzt man hat jemanden dabei, der die Organe unbeschädigt zu entnehmen weiß.

### **Für das Zentrum**

Die Charaktere sind angehalten Informationen über Johannesburg zu sammeln, vordergründig über die Führung. Dabei können auch Sabotage oder Mord auf dem Auftragszettel stehen. Im Fokus stehen hier ganz klar die *Rusty Knights*, die *Wasserwerker* und die *Blue Bloods*.

### **Wasserbeschaffung**

Eine der bewachten Wasserausgabestellen der *Wasserwerker* wird Ziel eines Überfalls der Charaktere. Hier werden gleich mehrere Hundert Liter gestohlen. Der Überfall muss gründlich organisiert werden.

### **Gründung einer Gang**

Johannesburg befindet sich im Aufschwung. Grund genug sich etwas von dem Kuchen abzuschneiden. Die Charaktere sind auf der Suche nach geeigneten Mitgliedern, um eine eigene Gang zu gründen um anschließend ihr eigenes Viertel zu kontrollieren.

### **Flucht vor dem Zentrum**

Ein namhafter Mutant ist Mitglied der Gruppe um die Charaktere. Sein Wissen *das Zentrum* betreffend, ist sehr umfassend, was ihn zur Zielscheibe macht. Er wird gejagt, bis nach Johannesburg. Ob die Charaktere ihm helfen werden?

**JOHANNESBURG**  
- 5407 -



Die Informationen über *Johannesburg des Jahres 5407 IPK* sind reine Fan-Arbeiten für das Pen&Paper Rollenspiel **NoReturn**. Gleiches gilt für die selbsterstellte Stadtkarte zu Johannesburg. Das Material ist kein offizielles.



**NORD-NERD.DE**