

Schattenwelt

Organisiertes Verbrechen

Das organisierte Verbrechen ist vor allem in den traditionellen kriminellen Geschäften tätig. Dazu gehören Drogenhandel, sowohl mit natürlichen und synthetischen Drogen sowie mit Chipdrogen, Schutzgelderpressung, Korruption, Schmuggel und Menschenhandel.

Italienische Mafia

Die klassische Mafia ist auch im 22. Jahrhundert noch stark vertreten, insbesondere im Süddeutschen Bund und in Südeuropa sowie natürlich in Nordamerika. Sie betrachtet sich, ebenso wie einige andere Organisationen, gerne als "Familie". Die Mafia ist besonders stark im Drogenhandel und in der Schutzgelderpressung vertreten.

Russische Mafia

Die Russenmafia betätigt sich vor allem in den Bereichen Menschenhandel (mit Arbeitern und Prostituierten sowie mit menschlichen Versuchsobjekten) und im Organhandel (für jene, die sich das Züchten eines Organs nicht leisten können). Sie erpresst Schutzgeld und veranstaltet illegale Kämpfe. Ein Großteil ihres Einkommens wird durch den Schmuggel erzielt.

Indische Mafia

Die Indermafia entwickelte sich Anfang des 21. Jahrhunderts durch die Einbürgerung von indischen IT-Spezialisten, die durch die wirtschaftliche Rezession arbeitslos geworden waren. Ihr Hauptgeschäftsbereich ist die technische Kriminalität, insbesondere die Herstellung von Chipdrogen.

Yakuza

Die Yakuza kam ursprünglich aus Japan, verbreitete sich jedoch schon im 20. Jahrhundert über den ganzen Globus. Sie hat ihre Zentren ausschließlich in Megaplexen und Großstädten. Für die Yakuza gilt noch mehr als für die anderen Organisationen: Der einzige Weg auszusteigen, ist "mit den Füßen voran". Auch heute noch spielt in der Yakuza die Ehre eine große Rolle und Versagen wird rigoros bestraft.

Die Yakuza beschäftigt sich mit Schutzgelderpressung, Matrixverbrechen, Drogenhandel, Menschenhandel und Schmuggel.

Andere Organisationen

Es gibt weltweit noch einige andere größere Organisationen wie die Kolumbianische Mafia, den Elfenring, oder die Afrikanische Mafia; diese spielen jedoch in Mitteleuropa eine untergeordnete Rolle.

Gangs

Gangs sind oftmals Gruppierungen von meist nicht allzu alten Personen, die sich entweder in den Großstädten und Plexen in einem abgegrenzten Gebiet aufhalten und dieses, ihr Revier, zu kontrollieren versuchen oder, was allerdings seltener ist, umherstreifende Gangs, die die Gegend unsicher machen, in der sie sich gerade befinden.

Ganggebiete befinden sich meistens in den Slums und ärmeren Stadtvierteln. In ihren Gebieten erpressen Gangs Schutzgelder, verkaufen Drogen, führen Raubzüge durch und überfallen Personen oder beschädigen Autos und Gebäude. Es gibt auch immer wieder durch Gangs verursachte Todesfälle. Größere Probleme kann ein Gangkrieg verursachen, bei dem je nach Ganggröße und -Ausstattung verstärkte Schäden an Menschen und Material vorkommen können. Wenn ein solcher Gangkrieg zu viele öffentliche Ressourcen kostet, müssen die Sicherheitskräfte einschreiten.

Plex-Gangs

Diese Großstadtgangs haben ein genau abgegrenztes Revier, das meist an das Revier einer anderen Gang grenzt. Hier kommt es immer wieder zu Streitigkeiten zwischen den Gangs, da einige Gangs ihr Gebiet immer weiter vergrößern wollen. Diese Streitigkeiten können in Straßenkriege ausarten, bei denen viele Gangmitglieder verletzt oder getötet werden. Die Gangzusammengehörigkeit ist fast immer durch eine bestimmte Kleidung oder ein anderes äußerlich auffallendes Merkmal erkennbar. Auch gibt es bei vielen Gangs feste Regeln was den Aufnahmeeritus und das Verhalten betrifft.

Rockergangs

Weniger bedeutend sind die Rockergangs, welche meist auf Motorrädern von Stadt zu Stadt ziehen und dort Ärger machen. Meist legen sie sich mit ansässigen Gangs an, überfallen ein paar kleine Geschäfte, ärgern eine Oma und ziehen dann weiter. Es gibt aber auch einige wenige straff organisierte Rockergangs mit festen Territorien und gut organisierten Geschäften.

Schattenwelt

Die Schattenwelt umfaßt all jene Kriminalität, bei der die Kriminellen, egal ob alleine oder in Gruppen, einen Auftrag von einem Auftraggeber, meist einem Konzern, erhalten und dieser Auftrag illegale Aktivitäten einschließt. Diese Auftraggeber bleiben meist anonym und die beauftragten Personen, meist "Schattenläufer" genannt, sind identitätslos. Diese Schattenwelt hat sich insbesondere durch die 2059 geschaffenen international geltenden Gesetze, die hohe Geld- und Freiheitsstrafen für Industriespionage festlegten, gebildet. Die Konzerne umgehen diese Gesetze, indem sie Mittelsmänner, die sogenannten Schieber, und Schattenläufer für illegale Operationen einsetzen. Dadurch können die Konzerne nicht belangt werden. Insbesondere sind hier auch Matrixverbrechen von freiberuflichen, nicht registrierten Deckern zu beachten. Die hohe Bezahlung wird durch das hohe Risiko der Beauftragten begründet, wobei insbesondere auf professionelle Arbeit Wert gelegt wird.

Auftragskriminalität

Die Auftragskriminalität umfaßt viele Bereiche:

- Wetwork: Die Zielperson soll eliminiert werden. Es können an den Mord noch bestimmte Zusatzaufgaben gekoppelt sein, z.B. eine möglichst brutale Ausführung oder das Vortäuschen eines Unfalls.
- Einschüchterung: Die Zielperson soll durch Androhung bzw. seltener Ausübung von Gewalt zu einem bestimmten Verhalten gebracht werden.
- Entführung: Die Zielperson soll gegen ihren Willen dem Auftraggeber übergeben oder einen gewissen Zeitraum in Gewahrsam gehalten werden.
- Extraktion: Das Ziel soll gemäß seinem Willen aus einer bestimmten Situation, aus der sie ohne Hilfe nicht entkommen kann, herausgeholt und dem Auftraggeber übergeben oder für einen gewissen Zeitraum bewacht werden.
- Einbruch: Es soll in ein Zielobjekt eingebrochen und dort eine Sache beschafft, beschädigt oder zerstört werden.
- Datenbeschaffung: Es sollen Daten über die Matrix beschafft, geändert, oder entsprechende Sicherheitsvorrichtungen ausgeschaltet werden.
- Schutz: Eine Zielperson oder ein Zielobjekt soll für einen bestimmten Zeitraum geschützt werden.

Schieber

Schieber sind die Mittelsmänner zwischen Auftraggebern und Schattenläufern. Sie sind oft auch Anlaufpunkte für zu beschaffende Informationen und Gegenstände.