

UNTER DRUCK HANDELN [RUHE]

Wenn es um die Wurst geht, du dich in Gefahr befindest oder Gefahr aus dem Weg gehen willst, würfelle **Ruhe**.

10+

Du schaffst es, kein Thema.

7-9

Du stolperst, zögerst oder zuckst: Der SysOp wird dir ein schlechteres Ergebnis anbieten, z.B. die Wahl zwischen zwei Übeln oder einen schlechten Deal.

EINSCHÄTZEN [SCHNEID]

Wenn du eine Person, einen Ort oder eine Situation genau beobachtest oder schnell einen Gegner oder eine aufgeladene Situation einschätzen willst, würfelle **Schneid**.

10+

Du bekommst 3 Halt.

7-9

Du bekommst 1 Halt.

In der darauffolgenden Situation kannst du 1 Halt einsetzen, um dem SysOp eine Frage aus der folgenden Liste zu stellen – sofern deine Beobachtung die Antwort liefern könnte. Der SysOp kann Rückfragen stellen, um deine Absicht besser abwägen zu können. Du bekommst Einmalig +1, wenn du auf die Antwort entsprechend reagierst.

- ▶ Auf welche potentiellen Komplikationen sollte ich vorbereitet sein?
- ▶ Was entdecke ich trotz der Bemühungen, es zu verstecken?
- ▶ Wo entdecke ich eine Schwachstelle?
- ▶ Wie kann ich Ärger aus dem Weg gehen oder mich verstecken?
- ▶ Welcher ist der beste Weg hinein/hinaus/drum herum?
- ▶ Wie kann ich den größten Vorteil für mich herausholen?
- ▶ Wer oder was stellt die größte Bedrohung für mich dar?
- ▶ Wer oder was hat hier das Sagen?

AUSRÜSTUNG RAUSHOLEN

Wenn du zur Lösung eines Problems bestimmte Ausrüstung benötigst, beschreibe mithilfe deiner Erfahrung und Missionsplanung, warum du sie dabei hast und bezahle sie mit **[Ausrüstung]**. Du musst **[Ausrüstung]** ausgeben, um **Ausrüstung Rausholen** zu können.

ÜBERZEUGEN [STIL]

Wenn du jemanden dazu überreden willst, zu tun, was du willst, und dazu Versprechungen machst, lügst oder laut rumtönst, würfelle **Stil**.

10+

NSCs machen, was du willst. Spielercharaktere können wählen. Wenn sie tun was du willst, gewinnen sie an Erfahrung. Wenn nicht, müssen sie **Unter Druck Handeln** (S. 53), um sich gegen dich zu stellen.

7-9

NSCs machen, was du willst, aber jemand bekommt Wind davon: Der SysOp zählt einen passenden Countdown hoch. Für Spielercharaktere wähle eine Option:

- ▶ Wenn sie machen, was du willst, gewinnen sie an Erfahrung.
- ▶ Wenn sie es nicht machen, müssen sie **Unter Druck Handeln** (S. 53), um sich gegen dich zu stellen.

Dann liegt es an ihnen.

AUF DIE STRASSE GEHEN [STIL]

Wenn du einen Kontakt um Hilfe bemüht, würfelle **Stil**.

7+

Du bekommst, was du willst.

10+

Du bekommst noch etwas obendrauf (wähle zwischen **[Infos]** und **[Ausrüstung]**).

7-9

Wähle zwei Optionen aus der folgenden Liste:

- ▶ Deine Anfrage kostet dich was extra.
- ▶ Deine Anfrage braucht einige Zeit, um bearbeitet zu werden.
- ▶ Deine Anfrage erregt ungebetene Aufmerksamkeit, birgt Komplikationen oder hat Konsequenzen.
- ▶ Dein Kontakt benötigt deine Hilfe bei etwas anderem. Wenn du ablehnst, bekommst du Dauerhaft -1 für diesen Zug, bis du es wiedergutmachst.

AUFMISCHEN [FLEISCH]

Wenn du gegen die gegnerische Seite Gewalt anwendest, um dein Ziel zu erreichen, benenne dein Ziel und würfelle **Fleisch**.

7+

Du erreichst dein Ziel.

7-9

Wähle zwei Optionen aus der folgenden Liste:

- ▶ Du machst zu viel Krach. Zähle den Missions-Countdown hoch.
- ▶ Du nimmst – der Erzählung entsprechend – Schaden.
- ▶ Ein Verbündeter nimmt – der Erzählung entsprechend – Schaden.
- ▶ Etwas von Wert wird zerstört.

NACHFORSCHUNGEN ANSTELLEN [VERSTAND]

Wenn du eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand untersuchst, oder eine Recherche anstellst (online sowie offline), dann stelle eine Frage aus der folgenden Liste und würfelle **Verstand**.

10+

Erhalte **[Infos]**; der SysOp wird deine Frage sowie eine weitere Frage aus der gleichen Liste beantworten:

- ▶ Wo würde ich finden?
- ▶ Wie ist abgesichert?
- ▶ Wer oder was steht mit in Beziehung?
- ▶ Wer besitzt oder bezahlt?
- ▶ Wer oder was ist für das Wertvollste?
- ▶ Welche Beziehung besteht zwischen und?

7-9

Erhalte **[Infos]**; der SysOp wird deine Frage beantworten.

6-

Der SysOp wird deine Frage beantworten ... und ist am Zug.

HELFE ODER EINMISCHEN [VERBINDUNGEN]

Wenn du einem anderen Charakter helfen möchtest, würfelle deine **Verbindungen** mit ihm.

7+

Bei einem Treffer nimmt der andere Charakter Einmalig +1 oder -2 (deine Wahl).

7-9

Du wirst in die Auswirkungen eines Zuges des anderen Charakters hineingezogen und könntest dadurch Schaden erleiden, Opfer von Vergeltungsschlägen werden oder finanzielle Schwierigkeiten bekommen.

MIT HARTEN BANDAGEN KÄMPFEN [SCHNEID]

Wenn du jemandem Gewalt androht und auch bereit bist, das durchzuziehen, würfelle **Schneid**.

10+

NSCs machen, was du ihnen sagst. Spielercharaktere können wählen: Entweder tun sie, was du ihnen sagst, oder sie müssen unter den angedrohten Konsequenzen leiden.

7-9

Für NSCs wählt der SysOp eine Option aus:

- ▶ Sie versuchen, dich loszuwerden, müssen aber erst die angedrohten Konsequenzen hinnehmen.
- ▶ Sie machen, was du sagst, schwören aber Rache. Füge sie als Bedrohung hinzu.
- ▶ Sie machen, was du sagst, erzählen es aber weiter. Zähle den entsprechenden Missions-Countdown hoch.
- ▶ Spielercharaktere können wählen: Entweder tun sie, was du ihnen sagst, oder sie müssen unter den angedrohten Konsequenzen leiden. Sie bekommen Einmalig +1, wenn sie gegen dich handeln.

DEN AUFTRAG ANNEHMEN

[SCHNEID]

Wenn du die Einzelheiten eines Auftrags verhandelst, würfele **Schneid**.

10+ Wähle drei Optionen aus der Liste.

7-9 Wähle eine Option aus der Liste.

- ▶ Der Arbeitgeber versorgt euch mit brauchbaren **[Infos]**.
- ▶ Der Arbeitgeber beschafft euch nützliche **[Ausrüstung]**.
- ▶ Der Auftrag wird gut bezahlt.
- ▶ Das Treffen bleibt unbemerkt.
- ▶ Der Auftraggeber kann identifiziert werden.

BEZAHLUNG EINSTREICHEN

[BEINARBEIT]

Wenn ihr euch mit eurem Auftraggeber trifft, um die **Bezahlung Einstreichen**, wird gewürfelt, und die **nichtausgefüllten Segmente des Beinarbeits-Countdowns** werden addiert.

10+ Wähle drei Optionen aus der Liste.

7-9 Wähle eine Option aus der Liste.

- ▶ Es ist kein abgekartetes Spiel und kein Hinterhalt.
- ▶ Ihr werdet vollständig bezahlt.
- ▶ Das Treffen bleibt unbemerkt.
- ▶ Der Auftraggeber kann identifiziert werden.
- ▶ Ihr habt aus der Mission etwas gelernt; jeder Spielercharakter gewinnt an Erfahrung.

EINEN KONTAKT BENENNEN

Wenn du einen Gefallen von einem neuen Kontakt einfordern willst, verpasst du diesem einen Namen und eine Beschreibung und erzählst dann, warum er dir einen Gefallen schuldet (oder du ihm). Der SysOp wird dir einige Fragen zu dem Kontakt und eurer Beziehung zueinander stellen. Dann kannst du den Kontakt zu deiner Liste hinzufügen.

Du kannst nur einmal **pro Mission einen Kontakt Benennen**. Es gibt aber einige Charakterzüge, die es dir erlauben, weitere Kontakte auf ähnlichem Wege zu aktivieren.

SCHADEN EINSTECKEN

Die Straßen des *Sprawl*s sind ein gefährliches Pflaster, erst recht in deiner Branche. Wenn du **Schaden Einsteckst** (auch 0-Schaden oder B-Schaden), ziehst du deine Panzerung (sofern vorhanden) davon ab. **Das, was an Schaden übrig bleibt**, füllt deinen Schadens-Countdown und dient als Modifikation für einen **Schadenswurf**.

10+ Wähle eine Option aus der folgenden Liste:

- ▶ Du bist raus: bewusstlos, gefangen, nicht zurechnungsfähig oder panisch.
- ▶ Du bekommst den gesamten Schaden, ohne Panzerungsabzug. Falls es keinen Panzerungsabzug gab, steigt der Schaden um +1.
- ▶ Ein Teil deiner Cyberware geht kaputt und ist nutzlos, bis sie wieder repariert wurde.
- ▶ Du verlierst ein Körperteil (Arm, Bein, Auge, usw.)

7-9 Der SysOp wählt eine Option aus der folgenden Liste:

- ▶ Dir wird der Boden unter den Füßen weggerissen.
- ▶ Du lässt fallen, was auch immer du gerade in Händen hältst (oder lässt los, egal, woran du dich gerade festhältst).
- ▶ Du verlierst jemanden oder etwas, um das du dich gerade kümmerst, aus dem Blick.
- ▶ Irgendjemand bekommt dich ins Visier.

INS GRAS BEISSEN

[FLEISCH]

Wenn dein Gesundheits-Countdown 00:00 erreicht, würfele **Fleisch**.

10+ Du überlebst, bis der Notarzt eintrifft.

7-9 Du überlebst, aber nicht ohne Folgen. Wähle aus: **+Besitz**, notdürftige Behandlung (-1 auf eine Eigenschaft), Cyberware-Schaden (ein Teil deiner Cyberware erhält ein negatives Tag).

6- Du verblutest elendig auf der Straße.

ERSTE HILFE LEISTEN

[RUHE]

Wenn du mit medizinischer Ausrüstung die Wunden eines anderen versorgst, würfele **Ruhe**.

10+ Wenn der Schadens-Countdown 21:00 oder weniger zeigt, wird er um zwei Segmente heruntergezählt. Ist der Schadens-Countdown höher als 21:00, wird er nur um ein Segment heruntergezählt.

7-9 Der Schadens-Countdown wird um ein Segment heruntergezählt. Ist der Countdown danach immer noch höher als 21:00, bekommt der behandelte Charakter Dauerhaft -1, bis er richtige medizinische Hilfe erfährt.

UNTERS MESSER LEGEN

[KRED]

Wenn du dir von einem Straßendoc neue Cyberware implantieren lassen willst, würfele die **Anzahl bezahlter Kreds** (maximal +2).

10+ Die Operation verläuft problemlos und erfolgreich.

7-9 Die Cyberware arbeitet nicht wie angenommen. Wähle aus: **+Unzuverlässig**, **+Minderwertig**, **+Hardwareverfall**, **+Schädigend**.

▶ **+Unzuverlässig**: Manchmal funktioniert es nicht oder setzt aus.

▶ **+Minderwertig**: Es funktioniert, aber nicht so gut, wie es sollte. Es ist billig gemacht.

▶ **+Hardwareverfall**: Jetzt funktioniert es noch, aber das ist nur eine Frage der Zeit...

▶ **+Schädigend**: Manchmal schmerzt es wie blöd – irgendwann sind die Nerven permanent geschädigt.

6- Es gab ... Komplikationen.

WISSEN PREISGEBEN

Wenn du Informationen über die Vorgehensweise der Gegenseite, ihre Pläne, ihre Umgebung, ihre Aufstellung und Ähnliches preisgibst, beschreibst du, wie du an diese Infos gekommen bist, und bezahlst sie mit **[Infos]**. Du musst **[Infos]** ausgeben, um **Wissen Preisgeben** zu können. Nimm Einmalig +1, um dieses Wissen auszunutzen.

AGENDA

Es gibt vier wichtige Regeln, die du als SysOp im Hinterkopf behalten musst. Behalte sie im Auge und filtere jeden Zug, den du ausführst, mit dieser Linse.

- ▶ Mache den *Sprawl* dreckig, technisch und exzessiv
- ▶ Verkompliziere das Leben der Charaktere und fülle es mit Action und Intrigen
- ▶ Verwickle die Charaktere in ihre Umgebung
- ▶ Spiele, um herauszufinden, was passiert

Zusätzlich zu deiner Agenda solltest du die folgenden Dinge mitteilen:

- ▶ Was die Prinzipien verlangen
- ▶ Was die Mission an Vorbereitung benötigt
- ▶ Was die Ehrlichkeit gebietet
- ▶ Wie die Regeln lauten

HANDLUNGSAUFFORDERUNGEN

Wenn du einen Zug ausführst, ist es dein erklärtes Ziel als SysOp, die Spieler zu einer Entscheidung zu zwingen, die das Spiel vorantreibt. Das kann wie folgt aussehen:

- ▶ Biete den Charakteren mehrere Wege oder Möglichkeiten an, die eine Mischung aus bekannten und unbekanntem Ergebnissen haben.
- ▶ Stelle den Charakteren ein Hindernis in den Weg, das sie überwinden müssen – oder eine Rechnung, die sie begleichen müssen, um einen bestimmten Weg einschlagen zu können.
- ▶ Beschreibe mögliche Konsequenzen in der Erzählung, die die Charaktere vermeiden wollen.
- ▶ Stelle einen Charakter vor eine schwere Entscheidung, z.B. zwei gleich schlechte Alternativen, oder biete eine Belohnung an, die nicht mit den anderen geteilt werden kann.

Als SysOp führst du Züge durch, um das Leben der Charaktere zu verkomplizieren und sie in Gefahr zu bringen. Bedenke immer: Wenn ein Spieler-Zug danebengeht, dann ist das keine Niederlage, die seine Bestrebungen zunichte macht – es ist nur eine Komplikation, die sein Leben interessanter gestaltet! Gib den Spielern Infos, auch wenn ihre Züge danebengehen. Das sind die besten Gelegenheiten, schlechte Nachrichten zu überbringen!

PRINZIPIEN

Prinzipien sind deine Werkzeuge, um die Agenda zu erfüllen. Sie beschreiben die besten Methoden, wie du deine Züge einsetzt, um das zu tun.

- ▶ Verchrome alles, dann mach es dreckig!
- ▶ Beginne und ende mit der Erzählung!
- ▶ Sprich die Charaktere an, nicht die Spieler!
- ▶ Stelle Fragen und baue die Antworten in die Erzählung ein!
- ▶ Gib allem einen Namen!
- ▶ Drücke allem einen Konzernstempel auf!
- ▶ Mache alles persönlich, verkompliziere alles!
- ▶ Behandle deine NSCs wie Einwegartikel!
- ▶ Denke über den Tellerrand hinaus!
- ▶ Sei ein Fan der Charaktere!

SCHADEN

Die folgende Liste beschreibt, welche Bedeutung die verschiedenen Schadensstufen in der Erzählung haben:

- ▶ **0-Schaden:** Blaue Flecken und Kratzer. Nichts Wildes.
- ▶ **1-Schaden:** Relativ kleine Verletzungen. Schlimme Kratzer, Schürfungen, kleinere Schnittwunden, Verstauchungen und kurzfristige Atemnot. Das tut weh, braucht aber in der Regel keine medizinische Versorgung.
- ▶ **2-Schaden:** Diese Verletzungen benötigen Erste Hilfe. Aufgeplatzte Haut, Schnittwunden, angeknackste Knochen. Ein Infektionsrisiko ist vorhanden.
- ▶ **3-Schaden:** Schwere Verletzungen. Tiefe Schnittwunden, Schusswunden, gebrochene Knochen. Normale Menschen stehen unter Schock und warten auf den Rettungswagen. Abgehärtete Veteranen machen weiter.
- ▶ **4-Schaden:** Die Verletzungen bringen einen auf die Intensivstation. Abgehärtete Veteranen brauchen eine Pause.
- ▶ **5-Schaden oder mehr:** Diese Verletzungen überlebt man nur mit viel Glück oder unter ganz besonderen Umständen.

SYSOP-ZÜGE

Deine Züge dienen als Inspirationsquelle und lassen dich Aktionen ausführen, die der Stimmung und der Darstellung des *Sprawl* zuträglich sind.

- ▶ Eine Gefahr aufzeigen
- ▶ Ihnen das Leben schwer machen
- ▶ Jemanden in die Enge treiben
- ▶ Jemandem Schaden zufügen
- ▶ Ihre Ressourcen verbrauchen
- ▶ Ihnen eine Chance geben, mit oder ohne Haken
- ▶ Kläre die Voraussetzungen oder Konsequenzen und frage weiter
- ▶ Führe einen Konzern-, Missions- oder Bedrohungszug aus
- ▶ Nach jedem Zug fragst du: „Was tut ihr?“ oder „Was tust du?“

NSCS UND SCHADEN

Die meisten NSCs im *Sprawl* sind keine abgehärteten Veteranen, die ihre Körper und Fähigkeiten an die multinationalen Großkonzerne verhuhen. Die Beschreibungen der verschiedenen Schadensstufen helfen dabei, festzulegen, wie viel Schaden es braucht, einen NSC aus dem Spiel zu nehmen. Generell gilt:

- ▶ **1-Schaden** schaltet einen durchschnittlichen Zivilisten aus, der Gewalt nicht gewohnt ist.
- ▶ **2-Schaden** schaltet die meisten Sicherheitskräfte und Wachleute aus.
- ▶ **3-Schaden** schaltet spezielle Einsatzkräfte und gut ausgebildete Wachleute aus.
- ▶ **4-Schaden** schaltet nicht vercyberte Elitekämpfer aus.

Vercyberte Elitekämpfer und andere Bösewichte haben Namen, richtige Schadens-Countdowns und stellen wahrscheinlich auch ausgearbeitete Bedrohungen mit eigenen SysOp-Zügen dar.

NAME

CHARAKTERBUCH

TAGS

NOTIZEN

NAME

CHARAKTERBUCH

TAGS

NOTIZEN

NAME

CHARAKTERBUCH

TAGS

NOTIZEN

NAME

CHARAKTERBUCH

TAGS

NOTIZEN

NAME

CHARAKTERBUCH

TAGS

NOTIZEN

NAME

CHARAKTERBUCH

TAGS

NOTIZEN

Cyberaugen: Ersatzaugen verleihen dir un- bzw. übermenschliche visuelle Fähigkeiten. Ästhetische Modifikationen stehen ebenfalls hoch im Kurs.

- ▶ Wenn du dir Cyberaugen implantieren lässt, wähle zwei der folgenden Optionen: *+Aufnahmefähig, +Blitzkompensation, +Restlichtverstärkung, +Infrarot, +Vergrößerung, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.*
- ▶ Wenn dir deine verbesserte Sicht von Nutzen ist, würfelst du Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

Cyberohren: Ersatzohren verleihen dir un- bzw. übermenschliche auditive Fähigkeiten.

- ▶ Wenn du dir Cyberohren implantieren lässt, wähle zwei der folgenden Optionen: *+Aufnahmefähig, +Breites Frequenzband, +Schalldämpfung, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.*
- ▶ Wenn dir dein verbessertes Gehör von Nutzen ist, würfelst du Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

Cyberkom: Interne Headware, die es dir erlaubt, unhörbar und gedankenaktiviert zu kommunizieren.

- ▶ Wenn du dir ein Cyberkom implantieren lässt, wähle zwei der folgenden Optionen: *+Aufnahmefähig, +Satellitenverbindung, +Störsender, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.*
- ▶ Wenn du hiermit in einer taktischen Umgebung Befehle gibst oder die Kommunikation überwachst, würfelst du Synth zum **Einschätzen**.

Cyberarm: Ersatzarme können einfache Prothesen oder ausgewählte Verbesserungen sein. Erste ersetzen einfach die natürlichen Gliedmaßen, während letztere bestimmte Fertigkeiten unterstützen oder Werkzeuge im menschlichen Körper unterbringen – oftmals mit dem Vorteil präziser neuro-mechanischer Kontrolle. Cyberarme gibt es in den verschiedensten ästhetischen Ausführungen, von übermäßig mechanisch oder synthetisch aussehenden Varianten bis hin zu solchen, die von natürlichen Armen kaum noch zu unterscheiden sind.

- ▶ Wähle eine der folgenden Optionen. Es können später weitere Modifikationen nachinstalliert werden (nach dem gleichen Verfahren wie für neue Cyberware):
- ▷ **Kraftverstärker:** +2-Schaden, wenn du eine Nahkampfwaffe verwendest, die auf physische Stärke angewiesen ist.

▷ **Implantatwerkzeug:** Wenn du Zeit und Platz hast, dich mit einem Gerät zu verbinden, das du reparieren, **Umgehen** oder manipulieren willst, bekommst du Einmalig +1.

▷ **Implantatwaffe:** Wähle eine Option: Einziehbare Klingen (2-Schaden *+Hand +Dreckig +Implantat*), Holdout-Pistole (2-Schaden *+Nah +Unauffällig +Schnell +Laut +Implantat*) oder eine Monofilamentpeitsche (4-Schaden *+Hand +Dreckig +Flächendeckend +Gefährlich +Implantat*).

Cyberbeine: Ersatzbeine können einfache Prothesen oder ausgewählte Verbesserungen sein. Erstere ersetzen einfach die natürlichen Gliedmaßen, während letztere übermenschliche athletische Fähigkeiten verleihen, insbesondere im Hinblick auf Laufgeschwindigkeit und Sprungdistanz.

- ▶ Wenn deine verbesserten athletischen Fähigkeiten von Vorteil sind, wenn du **Unter Druck Handelst** (S. 53), bekommst du Einmalig +1. Wenn du ein Ergebnis von 12+ erzielst, während du **Unter Druck Handelst** (S. 53), bekommst du 1 Halt, den du wie um Zug **Einschätzen** (S. 42) beschrieben ausgeben kannst.

Dermalpanzerung: Subdermale Synthetik-Platten schützen kritische und wichtige Organe.

- ▶ Wenn du **Schaden Einsteckst** (S. 50), ziehe –2 von deinem Wurf ab. Ziehe –3 ab, wenn der Schaden von einer Waffe mit dem *+Flechette*-Tag kommt.

Implantatwaffen: Einziehbare oder intern versteckte Waffensysteme, die direkt in den Körper implantiert sind – inklusive angemessener Strukturverankerung und Hitzeableitungsmechanismen. Dazu gehören reguläre Waffen, die für diesen Einsatz optimiert wurden, und Spezialwaffen wie die oral geladene, brustgelagerte „Cyberschlange“, die von gewissen Konzernassassinen bevorzugt eingesetzt wird.

Wähle eine Option:

- ▶ Einziehbare Klingen (2-Schaden *+Hand +Dreckig +Implantat*)
- ▶ Holdout-Pistole (2-Schaden *+Nah +Unauffällig +Schnell +Laut +Implantat*)
- ▶ Monofilamentpeitsche (4-Schaden *+Hand +Dreckig +Flächendeckend +Gefährlich +Implantat*)
- ▶ Attentäter-Implantat (4-Schaden *+Intim +Langsam +Implantat*)

Muskeltransplantate: Synthetische Muskelstränge, die in den menschlichen Muskel transplantiert werden, um physische Stärke, Flexibilität und Widerstandsfähigkeit zu erhöhen.

- ▶ Wenn du mit einer Nahkampfwaffe **Aufmischst** (S. 34), kannst du Synth statt Fleisch würfeln und zusätzlich +1-Schaden verursachen.

Neurale Schnittstelle: Ein Headware-Implantat, das die neuralen Signale des Gehirns in elektrische Kontrollimpulse

umwandelt und es dem Benutzer erlaubt, entsprechend ausgestattete externe Gerätschaften (wie z.B. Fahrzeuge, Waffensysteme, Aufzeichnungsapparate oder gehackte elektronische Systeme) instinktiv mit neuraler Geschwindigkeit zu kontrollieren.

- ▶ Du kannst den Fahrer-Zug **Zweite Haut** (S. 90) als Fortschritt wählen.
- ▶ Du kannst den Hacker-Zug **Einklinken** (S. 196) als Fortschritt wählen.
- ▶ Wähle eine der folgenden Optionen. Es können später weitere Modifikationen nachinstalliert werden (nach dem gleichen Verfahren wie für neue Cyberware):
 - ▷ **Datenspeicher:** Erweitert die Schnittstelle um die Möglichkeit der direkten neuralen Kommunikation zwischen Gehirn und einem matrixfähigen Computersystem. Diese enthält üblicherweise einen brauchbar dimensionierten Headware-Datenspeicher. Wenn du **Nachforschungen Anstellst** (S. 48) und dabei interne oder externe Daten durchforstest, bekommst du zusätzliche **[Infos]** pro Treffer. Wähle zwei der folgenden Tags: *+Hohe Geschwindigkeit, +Hohe Kapazität, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.*
 - ▷ **Fernbedienungsmodul:** Das Fernbedienungsmodul erweitert die Schnittstelle um drahtlose Send- und Empfangsmöglichkeiten zur Fernsteuerung von Fahrzeugen und Drohnen. *Wähle zwei der folgenden Tags: +Multi-Tasking, +Satellitenverbindung, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.*
 - ▷ **Zieleinrichtung:** Ermöglicht die direkte neurale Verbindung zu einer entsprechend ausgestatteten Handfeuerwaffe; projiziert Zielinformationen in das Sichtfeld des Benutzers. Wenn du eine Waffe abfeuerst, mit der du *+Verbunden* bist, kannst du zusätzlichen Schaden in Höhe deiner Synth-Eigenschaft verursachen. Zusätzlich kannst du beim **Aufmischen** (S. 34) Synth statt Fleisch würfeln. Bei Waffen mit dem *+Automatik*-Tag kannst du den Wirkungsbereich präzise bestimmen, um potentielle Ziele auszunehmen oder hinzuzufügen.
 - ▷ **Synthetische Nerven:** Weite Teile des Nervensystems werden durch synthetische Nerven ersetzt, was deine Reaktionszeit drastisch erhöht. Du reagierst so schnell, dass du beinahe Kugeln ausweichen kannst. Wenn keiner deiner Gegner Synthetische Nerven hat, bekommst du Einmalig +1, um sie **Aufzumischen** (S. 34). In Situationen, in denen deine Reaktionszeit von kritischer Bedeutung ist, bekommst du Einmalig +1, um **Unter Druck Zu Handeln** (S. 53).
 - ▷ **Expertensystem:** Ein Headware-Expertensystem, das die Muskelkontrolle des Kleinhirns anspricht und dort auf Basis von programmiertem Expertenwissen Instinkte und Aktionen anregt und simuliert. Das System verfügt über mehrere externe Steckplätze, die

verschiedene Expertenchips aufnehmen können. So ist es möglich, mehrere Fertigkeiten gleichzeitig zu verwenden. Expertenchips verfügen meist auch über eine Wissensdatenbank, die die nichtkörperlichen Aspekte der entsprechenden Fertigkeit abdeckt. Solange die Expertenchips stecken, bekommst du Dauerhaft +1 auf alle Züge, die von der programmierten Fertigkeit unterstützt werden. Expertensysteme haben in der Regel zwei Steckplätze, sodass du zwei verschiedene Expertenchips gleichzeitig aktiv haben kannst. Wenn du das Spiel mit einem Expertensystem beginnst, erhältst du einen Expertenchip pro Steckplatz. Im Spiel kannst du weitere Expertenchips erwerben, genau wie andere Ausrüstung auch. Beispiele für Expertenchips: Kampfkunst, Einbrechen, Klettern, Fallschirmspringen, Tauchen, Planung & Logistik, Feuergefechte, Extremes Fahren, Parkour, Erste Hilfe, Militärgeschichte und Taktik.

- ▷ **Taktischer Computer:** Ein Expertensystemkern, der Entfernungen, Umwelt- und Bewegungseinflüsse analysiert und dem Benutzer durch eine Reihe von taktischen Anwendungen zur Verfügung stellt. Dieser erhält so einen besseren Überblick über die taktische Umgebung. Wenn du in einer taktischen Situation **Einschätzt** (S. 42), bekommst du +1 Halt, selbst wenn der Zug danebengeht.

CYBERWARE TAGS

Wie Tags im *Sprawl* funktionieren, wird in **Kapitel 6: Ressourcen** (S. 155) erläutert.

- ▶ **+Aufnahmefähig** Du kannst die Daten, die das System verarbeitet oder erzeugt, aufnehmen und speichern. Große Datenmengen erfordern **+Hohe Kapazität**.
- ▶ **+Blitzkompensation** Schützt gegen visuelle Betäubungseffekte.
- ▶ **+Breites Frequenzband** Erlaubt es, Töne außerhalb der natürlichen menschlichen Wahrnehmung zu hören.
- ▶ **+Hardwareverfall** Jetzt funktioniert es noch, aber das ist nur eine Frage der Zeit...
- ▶ **+Hohe Geschwindigkeit** Ermöglicht es dir, schneller auf Daten zuzugreifen und diese schneller zu streamen.
- ▶ **+Hohe Kapazität** Erhöht die Speicherkapazität des Systems drastisch. Nützlich, um große Datenmengen zu speichern und zu transportieren. Ermöglicht es dir, mehr Nutzdaten aus den Konzernspeichern zu holen und generell mehr Daten aufzunehmen.
- ▶ **+Implantat** Implantatwaffen können **+Diskret** sein und nicht entfernt werden, ohne dir Schaden zuzufügen.
- ▶ **+Infrarot** Erlaubt die Sicht auf Wärmebilder im Infrarotbereich.
- ▶ **+Minderwertig** Es funktioniert, aber nicht so gut, wie es sollte. Es ist billig gemacht.
- ▶ **+Multi-Tasking** Du kannst mehrere Fahrzeuge oder Drohnen gleichzeitig steuern.
- ▶ **+Restlichtverstärkung** Ermöglicht normale Sicht bei schwachen Lichtquellen und Dunkelheit.
- ▶ **+Satellitenverbindung** Die Cyberware kann von Dritten ferngesteuert werden. Dieses Tag wird oftmals als Hintertür verwendet, um Konzernen den Zugang zum System zu ermöglichen.
- ▶ **+Schädigend**
- ▶ **+Schalldämpfung**
- ▶ **+Störsender**
- ▶ **+Unzuverlässig**
- ▶ **+Vergrößerung**
- ▶ **+Verschlüsselt**
- ▶ **+Versteckte Partition**

Manchmal schmerzt es wie blöd – irgendwann sind die Nerven permanent geschädigt.

Schützt gegen akustische Betäubungseffekte.

Erlaubt das Stören jeglicher Kommunikation, die nicht **+Verschlüsselt** ist.

Manchmal funktioniert es nicht oder setzt aus.

Erlaubt es, über größere Distanzen zu blicken. Die Treffgenauigkeit der Waffe wird dadurch nicht beeinflusst.

Widerstandsfähiger gegen Hacking-Versuche. Der SysOp muss einen Zug ausführen, um die Verschlüsselung zu knacken, bevor er die Cyberware hacken kann.

Im Kuriermodus kann der Benutzer nicht auf die aufgenommenen, übertragenen oder gespeicherten Daten zugreifen.

FAIRE PREISE

In den meisten Fällen müssen die Charaktere **Auf die Straße Gehen** (S. 32), um die nötige Ausrüstung zu besorgen. Wenn der Preis fair ist, verwendet ihr die nachfolgende Preisliste. Wenn die *Anfrage was extra kostet*, wird der Preis entweder verdoppelt, oder es kommt eine Bedingung hinzu („*Sicher, Loulou, ich mache dir einen guten Preis für die TWC-9 ... wenn du mit Max redest und mir die Kohle zurückbringst, die er mir schuldet.*“).

- ▶ Für **1 Kred** bekommst du:
 - ▷ Brauchbare Informationen von einem Kontakt
 - ▷ Basisausrüstung von einem Mittler (Handfeuerwaffen, Jagdwaffen, Munition)
 - ▷ Ersatzteile für ein Cyberdeck
 - ▷ Unzuverlässige Ganger zur Unterstützung
 - ▷ Einen Chauffeur
- ▶ Für **2 Kreds** bekommst du:
 - ▷ Einen Fahrer für den Fluchtwagen
 - ▷ Einen Hacker für einen Matrix-Einsatz (bei der Bezahlung wird er aber nebenbei nach zusätzlichen Daten suchen, die er zu Geld machen kann)
 - ▷ Professionelle Unterstützung (ein gefährlicher Einzelkämpfer oder eine kompetente Gang)
 - ▷ Einen Straßendoc, um Schusswunden zu behandeln
 - ▷ Spezielle und schwere Ausrüstung von einem Mittler (Granaten, Sturmwaffen, legale Drohnen, einfache Hacking-Programme)
- ▶ Für **4 Kreds** bekommst du:
 - ▷ Einen Hacker, der eine Vorstellung von professioneller Integrität hat
 - ▷ Diskrete medizinische Versorgung für lebensgefährliche Verletzungen
 - ▷ Teure oder illegale Ausrüstung von einem Mittler (Fahrzeuge, Sicherheitsdrohnen, Schwere Waffen, brandneue russische Angriffssoftware, einfache und billige Cyberware)
- ▶ Für **8 Kreds** bekommst du:
 - ▷ Brandneue, militärische oder extrem teure Ausrüstung von einem Mittler (Cyberdecks, Militärfahrzeuge, Cyberware)

SCHUSSWAFFEN

Jede Schusswaffe kann ohne zusätzliche Kosten *+Verbunden* werden.

- ▶ Anti-Materiel-Kanone (3-Schaden *+Weit/Extrem +Laut +Dreckig +Brechend +Klobig*)
- ▶ Armbrust oder Jagdbogen (2-Schaden *+Nah/Kurz/Weit +Nachladen*)
- ▶ Automatische Schrotflinte (3-Schaden *+Nah/Kurz +Laut +Dreckig +Automatik*)
- ▶ Flechette-Pistole (3-Schaden *+Nah/Kurz +Schnell +Flechette*)
- ▶ Granatwerfer (4-Schaden *+Kurz/Weit +Flächendeckend +Laut +Dreckig +Klobig*)
- ▶ Halbautomatische Pistole (2-Schaden *+Nah/Kurz +Laut +Schnell*)
- ▶ Holdout-Pistole (2-Schaden *+Hand/Nah +Unauffällig +Schnell +Nachladen +Laut*)
- ▶ Integrierter Granatwerfer (4-Schaden *+Kurz +Flächendeckend +Nachladen +Laut +Dreckig*)
- ▶ Jagdgewehr (2-Schaden *+Weit/Extrem +Laut*)
- ▶ Leichtes Maschinengewehr (3-Schaden *+Kurz/Weit +Laut +Dreckig +Automatik +Klobig*)
- ▶ Maschinenpistole (2-Schaden *+Nah/Kurz +Laut +Automatik*)
- ▶ Raketenwerfer (5-Schaden *+Weit +Flächendeckend +Dreckig +Brechend +Klobig*)
- ▶ Revolver (2-Schaden *+Nah/Kurz +Nachladen +Laut +Schnell*)
- ▶ Scharfschützengewehr (3-Schaden *+Weit/Extrem +Laut*)
- ▶ Schrotflinte (3-Schaden *+Nah/Kurz +Laut +Dreckig +Nachladen*)
- ▶ Schwere Pistole (3-Schaden *+Nah/Kurz +Laut*)
- ▶ Schwerer Revolver (3-Schaden *+Nah/Kurz +Nachladen +Laut*)
- ▶ Sturmgewehr (3-Schaden *+Kurz/Weit +Laut +Automatik*)
- ▶ Sturmkanone (4-Schaden *+Kurz/Weit +Flächendeckend +Dreckig +Brechend +Klobig*)

GRANATEN

Auf den Reichweiten *+Intim*, *+Hand* und *+Nah* sind Granaten *+Gefährlich*.

- ▶ Gasgranate (B-Schaden *+Nah +Flächendeckend +Nachladen +Gas*)
- ▶ Schockgranate (B-Schaden *+Nah +Flächendeckend +Laut +Nachladen*)
- ▶ Splittergranate (4-Schaden *+Nah +Flächendeckend +Nachladen +Laut +Dreckig*)

NAHKAMPFWAFFEN

- ▶ Hand-Taser (B-Schaden *+Hand +Nachladen*)
- ▶ Knüppel (2-Schaden *+Hand*)
- ▶ Messer (2-Schaden *+Hand*)
- ▶ Monofilament-Peitsche (4-Schaden *+Hand +Dreckig +Flächendeckend +Gefährlich*)
- ▶ Schwert (3-Schaden *+Hand +Dreckig*)
- ▶ Wurfsterne oder Wurfmesser (2-Schaden *+Nah +Zahlreich*)

PANZERUNG

Gepanzerte Kleidung oder Synthleder (0-Panzerung *+Unauffällig*, -1 auf **Schaden Einstecken**, S. 50)

- ▶ Körperpanzerung (2-Panzerung)
- ▶ Militärische Hartrüstung (3-Panzerung *+Klobig*)
- ▶ Panzerjacke, Panzerweste oder gepanzerter Mantel (1-Panzerung)

MUNITION

Im *Sprawl* zählst du deine verschossenen Kugeln nicht, aber in einigen Missionen benötigst du alternative Munition. In den meisten Fällen wird die Waffe, in die diese Munition geladen wird, einfach mit einem entsprechenden Tag versehen.

- ▶ **ABM-Geschosse** explodieren in der Luft, wenn sie dem Ziel nahe sind – entweder durch die Nähe oder durch eine Zieleinrichtung. ABM steht für Airburst-Munition. Eine Waffe mit ABM-Munition erhält die Tags *+Flächendeckend* und *+Dreckig*.
- ▶ **Explosivgeschosse** detonieren beim Aufschlag. Eine Waffe mit Explosivgeschossen erhält +1 Schaden und kann nicht mit einem Schalldämpfer versehen werden.
- ▶ **Gelmunition** ist darauf ausgelegt, weniger tödlich zu sein – eine Waffe mit Gelgeschossen verursacht B-Schaden anstelle des ansonsten aufgelisteten Schadenswertes. Ein Ziel, das von einem Gelgeschoss getroffen wird, addiert den Original-Schadenswert (minus Panzerung) auf **Schaden Einstecken**, S. 50).
- ▶ **Panzerbrechende Geschosse** durchdringen Rüstungen leichter – eine Waffe mit panzerbrechender Munition erhält das Tag *+Panzerbrechend*.

WAFFENTAGS

- ▶ **+Automatik** Der Benutzer kann die Waffe kurzzeitig auf **+Flächendeckend** und **+Nachladen** umstellen. Wenn die Waffe mit Gurtmunition versehen ist, kann sie auch nur auf **+Flächendeckend** umgeschaltet werden.
- ▶ **+Brechend** Diese Waffen reißen große Löcher in harte Ziele wie z.B. Wände oder Panzer. Sie sind **+Panzerbrechend** und **+Laut** und können nicht mit einem Schalldämpfer versehen werden.
- ▶ **+Dreckig** Der Effekt dieser Waffe ist inkonsistent und hinterlässt eine ziemliche Schweinerei. Wenn eine dreckige Waffe zudem **+Laut** ist, kann sie nicht mit einem Schalldämpfer versehen werden.
- ▶ **+Flächendeckend** Die Waffe verletzt jeden im Wirkungsbereich.
- ▶ **+Flechette** Der Panzerungswert des Ziels wird verdoppelt.
- ▶ **+Gefährlich** Geht der Wurf daneben, kommt der Benutzer der Waffe zu Schaden.
- ▶ **+Klobig** Die Waffe oder Panzerung ist groß und unhandlich. Es ist schwierig, sie schnell oder leise zu bewegen, insbesondere auf engem Raum. Waffen mit dem Tag **+Klobig** werden normalerweise von einer

▶ **+Langsam**

Halterung oder vom Boden aus abgefeuert (oder von einem gyro-skopischen Exoskelett).

▶ **+Laut**

Wenn es um Schnelligkeit geht, sind Waffen mit diesem Tag zuletzt an der Reihe.
Das Geräusch, das diese Waffe macht, ist eindeutig und unüberhörbar – jeder in der Nähe nimmt es wahr und kann – sofern die Umstände dies zulassen – feststellen, woher das Geräusch kam.

▶ **+Nachladen**

Nach dem Abfeuern muss der Benutzer etwas Zeit aufwenden, um nachzuladen.

▶ **+Panzerbrechend**

Das Ziel erhält einen Malus von -2 auf den Panzerungswert.

▶ **+Schnell**

Wenn es um Schnelligkeit geht, sind Waffen mit diesem Tag zuerst an der Reihe.

▶ **+Unauffällig**

Die Waffe lässt sich leicht verstecken und wird oft übersehen.

▶ **+Verbunden**

Die Waffe kommuniziert mit einer Neuralen Schnittstelle mit Zieleinrichtung.

▶ **+Zahlreich**

Diese Waffen sind leicht zu verstecken (**+Unauffällig**), und es sind immer noch ein paar mehr da, wenn sie gebraucht werden.

REICHWEITEN-TAGS

Die Reichweiten-Tags definieren, auf welcher Distanz eine Waffe am effektivsten ist. Unter idealen Bedingungen kann man eine Waffe auch auf anderen Reichweiten einsetzen, erhält dann aber einen Malus von -1.

▶ **+Intim** ist nahe genug für einen Kuss

▶ **+Hand** ist nahe genug für eine Berührung

▶ **+Nah** sind nur wenige Schritte

▶ **+Kurz** sind ein paar Dutzend Meter

▶ **+Weit** ist ein Straßenblock

▶ **+Extrem** sind mehrere Hundert Meter

WEITERE AUSRÜSTUNG

- ▶ Aufzeichnungsausrüstung (**+Audio**, **+Video**, Optionale Tags: **+SimStim**, **+Unauffällig**, **+Verschlüsselt**)
- ▶ Ersthilfe-Set (erlaubt es, auch für Schwere Wunden **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44).
- ▶ Flügelnzug, Gleitfallschirm, Ultraleichtflieger
- ▶ Gyroskopisches Exoskelett: Stellt eine mobile Halterung für schwere Waffen zur Verfügung, die präzise Stabilisierung oder Rückstoßkompensation benötigen.
- ▶ Kletter-/Abseilausrüstung
- ▶ Kommunikationssystem (Optionale Tags: **+Aufnahmefähig**, **+Satellitenverbindung**, **+Störsender**, **+Verschlüsselt**)
- ▶ Mikrotronic-Werkzeug: Erlaubt es, jederzeit Reparaturen an Cyberware und sonstiger Elektronik durchführen zu können.
- ▶ Musikinstrument (Optionale Tags: **+Aufnahmefähig**, **+Satellitenverbindung**, **+SimStim**)

▶ **Portabler OP**: Erlaubt die Behandlung lebensgefährlicher Verletzungen, Operationen und das Implantieren von Cyberware.

▶ **Schalldämpfer**: Eine Waffe, die hiermit ausgestattet wird, verliert das **+Laut**-Tag. **+Dreckige** oder **+Brechende** Waffen können nicht mit einem Schalldämpfer versehen werden.

▶ **Sichtverstärkende Geräte** (z.B. Brillen, Sichtmasken, Ferngläser): Einfache Modelle haben ein oder zwei Tags, fortgeschrittene (und teurere) Modelle können weitere Tags haben. Verfügbare Tags: **+Aufnahmefähig**, **+Blitzkompensation**, **+Restlichtverstärkung**, **+Infrarot**, **+Vergrößerung**. Der Datenstrom von Sichtverstärkern kann über ein Kommunikationssystem an ein externes Display gesendet werden (egal ob entfernt oder vor Ort).

▶ **Spezialisten-Set** (z.B. ein Survival-Kit): Kann bis zu dreimal verwendet werden. Jede Benutzung gibt Einmalig +1 auf einen Zug, der der Spezialisierung des Sets entspricht.

▶ **Sprengstoff** (z.B. Sprengschaum, um Türen aufzubrechen; kleine Streifen Plastiksprengstoff, um Fahrzeuge zu zerstören oder Wände zum Einsturz zu bringen; professionelle Sprengmeister-Ausrüstung): Alle Sprengstoffarten haben folgende Tags: **+Brechend**, **+Dreckig**, **+Gefährlich**, **+Laut**, **+Panzerbrechend**.

▶ **Tarnanzug** (Dauerhaft +1, um nicht entdeckt zu werden, wenn man alleine und versteckt ist)

▶ **Taucherausrüstung**

▶ **Trauma-Derms** (erlauben es, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44)

▶ **Verkleidungskiste**: Dauerhaft +1, um in seiner gespielten Rolle nicht erkannt zu werden.

BEDROHUNGEN

BEDROHUNGEN

Eine Bedrohung ist ein bedeutsamer Antagonist mit eigenen Zielen, unabhängig von allen anderen Count-downs. Die Bedrohung kann über mehrere Spielsitzungen aktiv sein und trägt einen wichtigen Teil zur Erzählung bei. Eine Bedrohung kann dabei alles sein, jede Art von Opposition gegen die Aktivitäten der Charaktere oder sie selbst – so stark, dass sie eine genauere Betrachtung verdient. Die vier verschiedenen Bedrohungs-Typen sind: Gruppen, Einzelgänger, Orte und Schlagzeilen.

GRUPPEN-ZÜGE

- ▶ Plötzlich, direkt und hart angreifen
- ▶ Verbündete und Aktivposten aufkaufen
- ▶ Jemanden oder etwas festnehmen oder in Besitz nehmen
- ▶ Ein Gebiet in Besitz nehmen (mit Gewalt oder durch Intrigen)
- ▶ Jemanden oder etwas zerstören
- ▶ Drohen, jemanden oder etwas auffliegen zu lassen
- ▶ Forderungen stellen
- ▶ Auf Zeit spielen und Beinarbeit machen
- ▶ Schwächen identifizieren
- ▶ Konzernunterstützung suchen

Gruppenziele: Besetzen, Besitzen, Stürzen, Terrorisieren, Zerstören, Beherrschen

EINZELGÄNGER-ZÜGE

- ▶ Den Verfall der Gesellschaft und ihrer Strukturen reflektieren
- ▶ Den Konflikt zwischen Mensch und Maschine, Fleisch und Chrom veranschaulichen
- ▶ Den Exzess im *Sprawl* veranschaulichen
- ▶ Ein Angebot machen, das einen Haken hat
- ▶ Aus einer unerwarteten Richtung angreifen
- ▶ Direkt und frontal angreifen
- ▶ Jemandem oder etwas Gewalt oder Bloßstellung androhen
- ▶ Etwas stehlen oder jemanden festnehmen
- ▶ Für laute Ablenkung sorgen
- ▶ Eine Person oder Gruppe beleidigen oder kränken
- ▶ Konzernunterstützung suchen

Einzelgänger-Ziele: Korumpieren, Manipulieren, Fehlleiten, Stehlen, Morden

BEDROHUNG

TYP

BESCHREIBUNG/ZIEL

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

BEDROHUNG

TYP

BESCHREIBUNG/ZIEL

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

ORT-ZÜGE

- ▶ Jemanden aussperren oder einsperren
- ▶ Sich von der Umgebung abgrenzen
- ▶ Interne Kohärenz zeigen
- ▶ Kriminelle Aktivitäten im Hintergrund zeigen
- ▶ Jemanden in Intrigen, Gewalt oder Bürokratie verwickeln
- ▶ Verzweiflung aufzeigen oder jemandes Traum zerstören
- ▶ Die Gleichgültigkeit eines Konzerns zur Schau stellen
- ▶ Den Zusammenbruch oder die Abwesenheit der Gesellschaft aufzeigen
- ▶ Sich dem Einfluss der Konzerne ergeben

Ort-Ziele: Binden, Brüten, Frustrieren, Konsumieren, Isolieren

BEDROHUNG

TYP

BESCHREIBUNG/ZIEL

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

BEDROHUNG

TYP

BESCHREIBUNG/ZIEL

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

SCHLAGZEILEN-ZÜGE

- ▶ Einen Konflikt in der Gesellschaft aufdecken
- ▶ Vernachlässigung der Gesellschaft aufdecken
- ▶ Die Gleichgültigkeit eines Konzerns zur Schau stellen
- ▶ Den Exzess der Gesellschaft veranschaulichen
- ▶ Jemanden zwingen, Hilfe zu suchen
- ▶ Jemanden oder etwas isolieren
- ▶ Die Wahrheit verbergen
- ▶ Anschuldigungen provozieren
- ▶ Zerstörerischen oder sinnlosen Aktionismus schüren
- ▶ Maßnahmen verhindern

Schlagzeilen-Ziele: Vergiften, Aufdecken, Explodieren, Verarmen, Hineinziehen

KONZERNE

KONZERNE

Konzerne haben ihre eigenen Pläne und verfolgen ihre Ziele nach einer eigenen Agenda. Auf der Straße läuft das auf drei Dinge hinaus. Wenn du einen Konzern-Zug ausführst, solltest du diese drei Dinge beachten:

- ▶ Konzerne maximieren ihren Profit und minimieren ihre Ausgaben
- ▶ Konzerne übernehmen keine Verantwortung und unterdrücken Dissens
- ▶ Konzerne nutzen Mensch und Maschine bis zum Limit aus

KONZERN-ZÜGE

Prinzipien sind deine Werkzeuge, um die Agenda zu erfüllen. Sie beschreiben die besten Methoden, wie du deine Züge einsetzt, um das zu tun.

- ▶ Eine subtile Nachricht senden
- ▶ Eine brutale Nachricht senden
- ▶ Ein Problem aus dem Weg räumen
- ▶ Ein Problem wegkaufen
- ▶ Externe Ressourcen anheuern
- ▶ Permanente Ressourcen abstellen
- ▶ Kleinere Konkurrenten aufkaufen
- ▶ Jemandem das Leben schwer machen
- ▶ Eine Kortextbombe implantieren
- ▶ Technologie einsetzen (Drohnen, Wanzen, Programme)

KONZERN

HAUPTINTERESSEN

ZÜGE

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

KONZERN

HAUPTINTERESSEN

ZÜGE

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

KONZERN

HAUPTINTERESSEN

ZÜGE

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

KONZERN

HAUPTINTERESSEN

ZÜGE

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

KONZERN

HAUPTINTERESSEN

ZÜGE

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

KONZERN

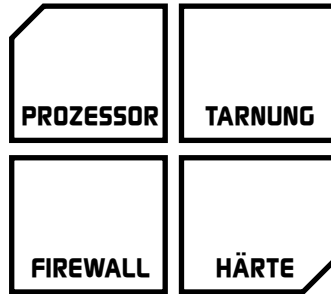
HAUPTINTERESSEN

ZÜGE

15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

AVATAR

CYBERDECK



PROGRAMME

◆ **Absichern:** Wenn du erfolgreich die **Sicherheit Kompromittierst**, bekommst du +1 Halt.

◆ **Alarmieren:** Wenn du in der Matrix erfolgreich **Einschätzt** (S. 42), darfst du eine zusätzliche Option wählen.

◆ **Auswerfen:** Einmalig +1, um dich **Auszuklinken**.

◆ **Durchsieben:** Du bekommst Dauerhaft +1, um **Nachforschungen Anzustellen**, S. 48, oder in sicheren Datenbanken **Nach Wertvollen Daten zu Suchen**.

◆ **Effizienzroutinen:** +2 Prozessor

◆ **Identitäts-Schutz:** +2 Tarnung

◆ **Manipulieren:** Wenn du erfolgreich ein **System Manipulierst**, bekommst du +1 Halt.

◆ **Verteidigen:** +2 Firewall

◆ **Not-Aus:** Unterbricht bei einem erfolgreichen Angriff durch Schwarzes EIS die Stromzufuhr zu allen Systemen des Decks: du erleidest keinen Schaden, die Verbindung ist unterbrochen. Das Deck kann allerdings nicht mehr verwendet werden und muss repariert werden.

EINKLINKEN

[SYNTH]

Wenn du dir Zugang zu einem System verschaffen willst, würfelle **Synth**.

10+ Du kommst sauber rein.

7-9 Du kommst rein. Wähle eine Option:

- ▶ Passive Aufspür-Routine (Verfolgung +1)
- ▶ EIS wird aktiviert
- ▶ Ein Alarm wird ausgelöst (der aktive Missions-Countdown wird hochgezählt)
- ▶ Dein Zugang ist eingeschränkt: Du bekommst auf alle Matrix-Züge in diesem System Dauerhaft -1.

6- Du kommst rein. Der SysOp wählt zwei Optionen.

SICHERHEIT KOMPROMITTIEREN

[VERSTAND]

Wenn du versuchst, die Sicherheitsvorkehrungen eines Subsystems zu knacken, würfelle **Verstand**.

10+ Du bekommst 3 Halt für dieses Subsystem.

7-9 Du bekommst 1 Halt.

6- Du löst einen Alarm aus, was weitere Konsequenzen nach sich ziehen kann.

Du kannst 1 Halt ausgeben, um eine Sicherheitsvorkehrung in diesem Subsystem zu manipulieren.

SYSTEM MANIPULIEREN

[SYNTH]

Wenn du versuchst, einen elektronisch gesteuerten Aspekt einer Anlage zu manipulieren, würfelle **Synth**.

10+ Du bekommst 3 Halt für dieses Subsystem.

7-9 Du bekommst 1 Halt.

Du kannst 1 Halt ausgeben, um eine Routine in diesem Subsystem zu auszuführen.

EIS SCHMELZEN

[SCHNEID]

Wenn du versuchst, einem EIS-Konstrukt im Abwehrmodus (S. 193) auszuweichen, es auszuschalten oder zu zerstören, würfelle **Schneid**.

7+ Du kannst wählen, ob du dem EIS-Konstrukt ausweichst, es zerstörst oder es temporär ausschaltest.

7-9 Das EIS-Konstrukt führt eine Routine aus, bevor du es zerstörst oder ausschaltest.

AUSKLINKEN

[RUHE]

Wenn du, deine Programme oder dein Cyberdeck von EIS angegriffen werden, kannst du versuchen, dich **Auszuklinken**, um Schaden zu vermeiden. Dazu würfelle **Ruhe**.

10+ Du trennst die Verbindung zum System, bevor es zu nennenswerten Beschädigungen kommt.

7-9 Du klinkst dich aus und wählst eine Option:

- ▶ Du verlierst einige Daten.
- ▶ Du erleidest einige der in der Erzählung etablierten Konsequenzen.
- ▶ Die Besitzer des Zielsystems spüren deine aktuelle Position auf.

6+ Du erleidest alle der in der Erzählung etablierten Konsequenzen ... und bleibst eingeklinkt!

NACH WERTVOLLEN DATEN SUCHEN

[VERSTAND]

Wenn du in einer Datenbank nach Daten suchst, die du zu Geld machen kannst, würfelle **Verstand**: Bei einem Treffer findest du etwas Heißes, das sich verkaufen lässt.

10+ Wenn du **Auf die Straße Gehst** (S. 32), wählst Du bei einem Ergebnis von 7-9 eine Option weniger aus der Liste.

CYBERDECKS

Ein Cyberdeck bietet dir zusätzliche Optionen und eine bessere Verteidigung beim Hacken. Cyberdecks haben vier Werte – Härte, Firewall, Prozessor und Tarnung – und können Programme laufen lassen.

Ein Cyberdeck von der Stange bekommt insgesamt 5 Punkte auf diese Werte verteilt. Dabei darf kein Wert unter 0 oder über 2 liegen. Fortschrittlichere Modelle können 6 oder mehr Punkte haben, wobei kein Wert höher als 3 sein darf.

- ▶ **Härte** schützt die Hardware des Cyberdecks vor Schaden. Gib einen Punkt Härte aus, um einen EIS-Angriff davon abzuhalten, dein Deck zu beschädigen.
- ▶ **Firewall** schützt die Software des Cyberdecks vor Schaden. Gib einen Punkt Härte aus, um einen EIS-Angriff davon abzuhalten, deine Programme zu beschädigen.
- ▶ **Prozessor** gibt an, wie viele Programme das Cyberdeck aktiv haben kann. Jeder Prozessor-Punkt erlaubt es, ein Programm laufen zu lassen. Von jedem Programm kann nur eine Instanz gleichzeitig laufen.
- ▶ **Tarnung** hält das EIS eines gesicherten Systems davon ab, dich zu lokalisieren. Solange der Verfolgungswert des Systems deinen Tarnungswert nicht übersteigt, kann das EIS nicht **den Eindringling identifizieren** und nicht **die Verbindung des Eindringlings kappen**.

SUBSYSTEME

Zugangs-Tore regeln den Zugang zu den Matrixsystemen. Per Definition haben alle sicheren Systeme ein Zugangs-Tor. Benutzer authentifizieren sich hier mit ihren Zugangsdaten. Hacker täuschen diese mit **Einklinken** vor.

- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Zugang Gewähren oder Ablehnen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Sicherheitsknoten verwalten physische Sicherheitssysteme. Die meisten sicheren Systeme überwachen genauso sichere physische Bereiche – mit Kameras, Bewegungsmeldern und verschiedenen anderen Sensoren. Manchmal ist es am einfachsten, sich über die Matrix Zugang zu diesen Geräten zu verschaffen und diese dann einfach abzuschalten.

- ▶ Routinen
 - ▷ Kameranetzwerk: Einschalten, Ausschalten, Überwachen, Aufzeichnen, mit falschen Informationen füttern (z.B. Aufzeichnungsschleife)
 - ▷ Physischer Alarm: Einschalten, Ausschalten
 - ▷ Elektronisches Schloss: Öffnen, Schließen
 - ▷ Automatisches Waffensystem: Einschalten, Ausschalten, Einstellungen Ändern
 - ▷ Geländeabriegelung: Aktivieren, Aufheben
 - ▷ Elektronische Falle: Einschalten, Ausschalten
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Dienstknoten regeln den Ablauf üblicher Vorgänge auf dem physischen Gelände bzw. im Gebäude. Die meisten Anlagen verfügen über automatisierte Systeme, die Licht, Klimaanlage, Stromzufuhr und ähnliches kontrollieren. Dabei sollte beachtet werden, dass kritische Systeme – wie z.B. Sicherheitssysteme und Lebenserhaltungssysteme – üblicherweise mit Notstromaggregaten ausgestattet sind, die über separate Matrixsysteme gesteuert werden.

- ▶ Routinen
 - ▷ Gebäudesystem: einschalten, ausschalten, Einstellungen ändern
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Produktionskontrollsysteme überwachen die Herstellungsabläufe in einer Anlage. Größere Konzernanlagen (wie z.B. die virtuelle Umgebung einer großen Arkologie) verfügen meist über mehrere Produktionskontrollsysteme, die für die verschiedenen Labore, Lager und Fabriken zuständig sind. Die Routinen dieser Systeme hängen stark von den Waren ab, die dort gefertigt oder hergestellt werden: Die Keimungsanlage eines Agrarkonzerns wird andere Routinen haben als die einer Waffen-Testeinrichtung.

- ▶ Beispiele für Routinen
 - ▷ Produktionsband: Starten, Anhalten, Teilweise abschalten, Einstellungen Ändern
 - ▷ Produktionslauf oder Auslieferung: Initiieren
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Forschungskontrollsysteme überwachen Labore und Datenbanken verschiedener Forschungseinrichtungen. Ähnlich wie bei Produktionskontrollsystemen hängen die Routinen stark davon ab, was in der Einrichtung erforscht und getestet wird: Gen-Spleißen, Entwicklung von Sprengstoffen und Organbanken benötigen allesamt verschiedene Steuerungsmechanismen.

- ▶ Beispiele für Routinen
 - ▷ Hermetisch Abgeriegelter Bereich: Öffnen, Versiegeln
 - ▷ Testprozess: Starten, Stoppen, Einstellungen Ändern
 - ▷ Evakuierung: Starten, Stoppen
 - ▷ Notfallprotokolle: In Kraft Setzen, Aussetzen
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Datenbanken enthalten Daten. Diese sind oft das eigentliche Ziel einer Mission: das Lokalisieren und Extrahieren bestimmter Datensätze, die Manipulation von Daten oder auch das Fischen nach wertvollen Informationen (was viele Hacker als sinnvollen Nebenerwerb in Betracht ziehen – auch wenn es bedeutet, dass man gut darin sein muss, heiße und wertlose Daten unterscheiden zu können).

- ▶ Routinen
 - ▷ Datensätze: Erstellen, Verändern, Löschen
 - ▷ Backups: Erstellen, Löschen
 - ▷ Logs: Erstellen, Verändern, Löschen
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Root kontrolliert das gesamte System. Dies ist üblicherweise der Ort, an den sich der Systemadministrator begibt, um das System gegen Eindringlinge zu verteidigen.

- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Benutzerrechte: Ändern (damit kann der eingeschränkte Status nach dem **Einklinken** wieder aufgehoben werden)
 - ▷ Subsystem: Isolieren, Re-Integrieren
 - ▷ Logins: Trennen (intern und/oder extern)
 - ▷ Virtuelle Umgebung: Abschalten, Neu Starten (hat üblicherweise starke Auswirkungen auf die physischen Systeme)
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS (bestimmtes Subsystem): Aktivieren oder Deaktivieren

SYSTEME



EINKLINKEN

[SYNTH]

Wenn du dir Zugang zu einem System verschaffen willst, würfelle **Synth**.

- 10+** Du kommst sauber rein.
- 7-9** Du kommst rein. Wähle eine Option:
 - ▶ Passive Aufspür-Routine (Verfolgung +1)
 - ▶ EIS wird aktiviert
 - ▶ Ein Alarm wird ausgelöst (der aktive Missions-Countdown wird hochgezählt)
 - ▶ Dein Zugang ist eingeschränkt: Du bekommst auf alle Matrix-Züge in diesem System Dauerhaft -1.
- 6-** Du kommst rein. Der SysOp wählt zwei Optionen.

EIS SCHMELZEN

[SCHNEID]

Wenn du versuchst, einem EIS-Konstrukt im Abwehrmodus (S. 193) auszuweichen, es auszuschalten oder zu zerstören, würfelle **Schneid**.

- 7+** Du kannst wählen, ob du dem EIS-Konstrukt ausweichst, es zerstörst oder es temporär ausschaltest.
- 7-9** Das EIS-Konstrukt führt eine Routine aus, bevor du es zerstörst oder ausschaltest.

EIS

Blaues EIS lokalisiert Eindringlinge, löst Alarm aus und versucht, den physischen Standort des Eindringlings zu ermitteln, damit der Systembesitzer Einsatzkräfte dorthin schicken kann (konzerneigene Sicherheitskräfte oder die der ansässigen Polizeibehörden). Dann kappt das Blaue EIS die Verbindung des Eindringlings und wirft ihn aus dem System. Wenn Blaues EIS eine Routine ausführt, wählt der SysOp eine Option:

- ▶ Alarm auslösen (ein passender Missions-Countdown wird hochgezählt)
- ▶ Den Standort des Eindringlings ermitteln (Verfolgung +1)
- ▶ Den Eindringling identifizieren (Konzern-Countdown +1)
- ▶ Die Verbindung des Eindringlings kappen
- ▶ Verstärkung rufen (Gegen-Hacker)

Rotes EIS lokalisiert Eindringlinge, löst Alarm aus, versucht den physischen Standort des Eindringlings zu ermitteln und greift den Eindringling dann an, um sein Cyberdeck mit Feedback-Algorithmen zu beschädigen. Wenn Rotes EIS eine Routine ausführt, wählt der SysOp zwei Optionen:

- ▶ Alarm auslösen (ein passender Missions-Countdown+1)
- ▶ Den Standort des Eindringlings ermitteln (Verfolgung +2)
- ▶ Den Eindringling identifizieren (Konzern-Countdown +1)
- ▶ Die Verbindung des Eindringlings kappen
- ▶ Ein Programm des Eindringlings korrumpieren (bzw. ein aktives Programm zerstören)
- ▶ Das Cyberdeck des Eindringlings beschädigen (eine Eigenschaft des Cyberdecks wird um -1 gesenkt)

Schwarzes EIS lokalisiert Eindringlinge, löst Alarm aus, versucht den physischen Standort des Eindringlings zu ermitteln und greift den Eindringling dann direkt mit tödlichen Feedback-Algorithmen an. Hier kommen oft psycho-elektronische Techniken zum Einsatz, um den Eindringling davon abzuhalten, seine Verbindung selbst zu kappen. Er bleibt so in der Matrix gefangen, bis das Schwarze EIS ihn getötet hat oder die Einsatzkräfte seinen Standort erreicht haben. Wenn Schwarzes EIS eine Routine ausführt, wählt der SysOp zwei Optionen:

- ▶ Alarm auslösen (ein passender Missions-Countdown +1)
- ▶ Den Standort des Eindringlings ermitteln (Verfolgung +3)
- ▶ Den Eindringling identifizieren (Konzern-Countdown +1)
- ▶ Das Cyberdeck des Eindringlings beschädigen (eine Eigenschaft des Cyberdecks wird um -2 gesenkt)
- ▶ Einem **Eingeklinkten** (S. 196) Eindringling physischen Schaden zufügen (1-Schaden +*Panzerbrechend*)
- ▶ Einen **Eingeklinkten** (S. 196) Eindringling davon abhalten, sich auszuklinken, und seinen Verstand gefangen halten.

Wenn du dich mit dem digitalen System direkt anlegst (EIS ausgenommen), verwendest du **Sicherheit Kompromittieren**.

Wenn du mit der Anlage rumspielst, verwendest du **System Manipulieren**.

SICHERHEIT KOMPROMITTIEREN [VERSTAND]

Wenn du versuchst, die Sicherheitsvorkehrungen eines Subsystems zu knacken, würfelle **Verstand**.

- 10+** Du bekommst 3 Halt für dieses Subsystem.
- 7-9** Du bekommst 1 Halt.
- 6-** Du löst einen Alarm aus, was weitere Konsequenzen nach sich ziehen kann.

Du kannst 1 Halt ausgeben, um eine Sicherheitsvorkehrung in diesem Subsystem zu manipulieren.

SYSTEM MANIPULIEREN [SYNTH]

Wenn du versuchst, einen elektronisch gesteuerten Aspekt einer Anlage zu manipulieren, würfelle **Synth**.

- 10+** Du bekommst 3 Halt für dieses Subsystem.
- 7-9** Du bekommst 1 Halt.

Du kannst 1 Halt ausgeben, um eine Routine in diesem Subsystem zu auszuführen.

AUSKLINKEN [RUHE]

Wenn du, deine Programme oder dein Cyberdeck von EIS angegriffen werden, kannst du versuchen, dich **Auszuklinken**, um Schaden zu vermeiden. Dazu würfelle **Ruhe**.

- 10+** Du trennst die Verbindung zum System, bevor es zu nennenswerten Beschädigungen kommt.
- 7-9** Du klinkst dich aus und wählst eine Option:
 - ▶ Du verlierst einige Daten.
 - ▶ Du erleidest einige der in der Erzählung etablierten Konsequenzen.
 - ▶ Die Besitzer des Zielsystems spüren deine aktuelle Position auf.
- 6+** Du erleidest alle der in der Erzählung etablierten Konsequenzen ... und bleibst eingeklinkt!

NACH WERTVOLLEN DATEN SUCHEN [VERSTAND]

Wenn du in einer Datenbank nach Daten suchst, die du zu Geld machen kannst, würfelle **Verstand**: Bei einem Treffer findest du etwas Heißes, das sich verkaufen lässt.

- 10+** Wenn du **Auf die Straße Gehst** (S. 32), wählst Du bei einem Ergebnis von 7-9 eine Option weniger aus der Liste.

SUBSYSTEME

Zugangs-Tore regeln den Zugang zu den Matrixsystemen. Per Definition haben alle sicheren Systeme ein Zugangs-Tor. Benutzer authentifizieren sich hier mit ihren Zugangsdaten. Hacker täuschen diese mit **Einklinken** vor.

- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Zugang Gewähren oder Ablehnen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Sicherheitsknoten verwalten physische Sicherheitssysteme. Die meisten sicheren Systeme überwachen genauso sichere physische Bereiche – mit Kameras, Bewegungsmeldern und verschiedenen anderen Sensoren. Manchmal ist es am einfachsten, sich über die Matrix Zugang zu diesen Geräten zu verschaffen und diese dann einfach abzuschalten.

- ▶ Routinen
 - ▷ Kameranetzwerk: Einschalten, Ausschalten, Überwachen, Aufzeichnen, mit falschen Informationen füttern (z.B. Aufzeichnungsschleife)
 - ▷ Physischer Alarm: Einschalten, Ausschalten
 - ▷ Elektronisches Schloss: Öffnen, Schließen
 - ▷ Automatisches Waffensystem: Einschalten, Ausschalten, Einstellungen Ändern
 - ▷ Geländeabriegelung: Aktivieren, Aufheben
 - ▷ Elektronische Falle: Einschalten, Ausschalten
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Dienstknoten regeln den Ablauf üblicher Vorgänge auf dem physischen Gelände bzw. im Gebäude. Die meisten Anlagen verfügen über automatisierte Systeme, die Licht, Klimaanlage, Stromzufuhr und ähnliches kontrollieren. Dabei sollte beachtet werden, dass kritische Systeme – wie z.B. Sicherheitssysteme und Lebenserhaltungssysteme – üblicherweise mit Notstromaggregaten ausgestattet sind, die über separate Matrixsysteme gesteuert werden.

- ▶ Routinen
 - ▷ Gebäudesystem: einschalten, ausschalten, Einstellungen ändern
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Produktionskontrollsysteme überwachen die Herstellungsabläufe in einer Anlage. Größere Konzernanlagen (wie z.B. die virtuelle Umgebung einer großen Arkologie) verfügen meist über

mehrere Produktionskontrollsysteme, die für die verschiedenen Labore, Lager und Fabriken zuständig sind. Die Routinen dieser Systeme hängen stark von den Waren ab, die dort gefertigt oder hergestellt werden: Die Keimungsanlage eines Agrarkonzerns wird andere Routinen haben als die einer Waffen-Testeinrichtung.

- ▶ Beispiele für Routinen
 - ▷ Produktionsband: Starten, Anhalten, Teilweise abschalten, Einstellungen Ändern
 - ▷ Produktionslauf oder Auslieferung: Initiieren
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Forschungskontrollsysteme überwachen Labore und Datenbanken verschiedener Forschungseinrichtungen. Ähnlich wie bei Produktionskontrollsystemen hängen die Routinen stark davon ab, was in der Einrichtung erforscht und getestet wird: Gen-Spleißen, Entwicklung von Sprengstoffen und Organbanken benötigen allesamt verschiedene Steuerungsmechanismen.

- ▶ Beispiele für Routinen
 - ▷ Hermetisch Abgeriegelter Bereich: Öffnen, Versiegeln
 - ▷ Testprozess: Starten, Stoppen, Einstellungen Ändern
 - ▷ Evakuierung: Starten, Stoppen
 - ▷ Notfallprotokolle: In Kraft Setzen, Aussetzen
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Datenbanken enthalten Daten. Diese sind oft das eigentliche Ziel einer Mission: das Lokalisieren und Extrahieren bestimmter Datensätze, die Manipulation von Daten oder auch das Fischen nach wertvollen Informationen (was viele Hacker als sinnvollen Nebenerwerb in Betracht ziehen – auch wenn es bedeutet, dass man gut darin sein muss, heiße und wertlose Daten unterscheiden zu können).

- ▶ Routinen
 - ▷ Datensätze: Erstellen, Verändern, Löschen
 - ▷ Backups: Erstellen, Löschen
 - ▷ Logs: Erstellen, Verändern, Löschen
- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS Aktivieren oder Deaktivieren

Root kontrolliert das gesamte System. Dies ist üblicherweise der Ort, an den sich der Systemadministrator begibt, um das System gegen Eindringlinge zu verteidigen.

- ▶ Sicherheitsvorkehrungen
 - ▷ Benutzerrechte: Ändern (damit kann der eingeschränkte Status nach dem **Einklinken** wieder aufgehoben werden)
 - ▷ Subsystem: Isolieren, Re-Integrieren
 - ▷ Logins: Trennen (intern und/oder extern)
 - ▷ Virtuelle Umgebung: Abschalten, Neu Starten (hat üblicherweise starke Auswirkungen auf die physischen Systeme)
 - ▷ Alarm Auslösen oder Abschalten
 - ▷ EIS (bestimmtes Subsystem): Aktivieren oder Deaktivieren

DEN AUFTRAG ANNEHMEN

[SCHNEID]

Wenn du die Einzelheiten eines Auftrags verhandelst, würfele **Schneid**.

10+ Wähle drei Optionen aus der Liste.

7-9 Wähle eine Option aus der Liste.

- ▶ Der Arbeitgeber versorgt euch mit brauchbaren **[Infos]**.
- ▶ Der Arbeitgeber beschafft euch nützliche **[Ausrüstung]**.
- ▶ Der Auftrag wird gut bezahlt.
- ▶ Das Treffen bleibt unbemerkt.
- ▶ Der Auftraggeber kann identifiziert werden

BEINARBEITSPHASE

BEINARBEITS-COUNTDOWN

12:00

15:00

18:00

21:00

22:00

23:00

00:00

KRED-EINSÄTZE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AKTIONSPHASE

ACTION-COUNTDOWN

12:00

15:00

18:00

21:00

22:00

23:00

00:00

NOTIZEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MISSION

MISSIONSDIREKTIVEN

MISSIONSZÜGE

BEZAHLUNG EINSTREICHEN

[BEINARBEIT]

Wenn ihr euch mit eurem Auftraggeber trifft, um die **Bezahlung Einzustreichen**, wird gewürfelt, und die **nichtausgefüllten Segmente des Beinarbeits-Countdowns** werden addiert.

10+ Wähle drei Optionen aus der Liste.

7-9 Wähle eine Option aus der Liste.

- ▶ Es ist kein abgekartetes Spiel und kein Hinterhalt.
- ▶ Ihr werdet vollständig bezahlt.
- ▶ Das Treffen bleibt unbemerkt.
- ▶ Der Auftraggeber kann identifiziert werden.
- ▶ Ihr habt aus der Mission etwas gelernt; jeder Spielercharakter gewinnt an Erfahrung.

EINE OPERATION DURCHFÜHREN

[SCHNEID]

Wenn du eine geplante und koordinierte Operation durchführen willst, beschreibe den Plan und wer daran beteiligt ist. Dann würfele **Schneid**.

10+ Alles verläuft nach Plan; du und dein Team befinden sich in einer perfekten Ausgangslage, um die Theorie in die Praxis umzusetzen. Der SysOp beschreibt die Szene und gibt euch die Möglichkeit zu handeln.

7-9 Ihr bekommt die Möglichkeit zu handeln, es verläuft aber nicht alles so glatt, wie ihr es euch gewünscht hättet. Wählt eine Option:

- ▶ Eine vorbereitende Maßnahme wurde nicht rechtzeitig oder vollständig abgeschlossen. Beschreibt die Maßnahme, und der SysOp entscheidet, welches Problem dadurch entsteht.
- ▶ Es gibt eine unerwartete Komplikation. Wählt eine aus dem Missionspaket aus, und der SysOp entscheidet, welches Problem dadurch entsteht.

6- Der SysOp beschreibt die Szene und führt einen Zug aus, der euch zurückwirft. Beide Optionen unter 7-9 werden ebenfalls angewandt.

MISSIONSPAKETE

Aufbringen: Wenn Ressourcen beschafft und unter Kontrolle gebracht werden sollen, führt das Team die folgenden Methoden aus:

- ▷ Den Ort der Ressourcen und mögliche Zugangsrouten ermitteln
- ▷ Matrix-Unterstützung etablieren
- ▷ Positionen einnehmen
- ▶ Die folgenden Dinge könnten Komplikationen auslösen:
 - ▷ Position und Status der Sicherheitskräfte
 - ▷ Ort und Umwelteinflüsse
 - ▷ Virtuelle Überwachung
 - ▷ Widerstand und Mobilität der Ressourcen

Bewachen: Wenn Ressourcen geschützt werden sollen, führt das Team die folgenden Methoden aus:

- ▷ Zugangsrouten und Kampfzonen ermitteln
- ▷ Positionen einnehmen
- ▷ Matrix-Unterstützung etablieren
- ▶ Die folgenden Dinge könnten Komplikationen auslösen:
 - ▷ Stärke des Gegners und Angriffsvektoren
 - ▷ Ort und Umwelteinflüsse

Eliminieren: Wenn ein Ziel eliminiert werden soll, führt das Team die folgenden Methoden aus:

- ▷ Den Aufenthaltsort des Ziels und mögliche Zugangsrouten ermitteln
- ▷ Matrix-Unterstützung etablieren
- ▷ Positionen einnehmen
- ▶ Die folgenden Dinge könnten Komplikationen auslösen:
 - ▷ Position und Status der Sicherheitskräfte
 - ▷ Ort und Umwelteinflüsse
 - ▷ Wachsamkeit und Widerstand des Ziels und möglicher Beschützer

Extrahieren: Wenn das Team aus einer gefährlichen Situation entkommen muss, führt es die folgenden Methoden aus:

- ▷ Extraktionsort(e) ermitteln
- ▷ Alternative(n) Extraktionsort(e) festlegen
- ▷ Zum Extraktionsort gelangen
- ▶ Die folgenden Dinge könnten Komplikationen auslösen:
 - ▷ Position, Status und Mobilität der Sicherheitskräfte
 - ▷ Virtuelle Überwachung
 - ▷ Ort und Umwelteinflüsse

Infiltrieren: Wenn Manöver unentdeckt durchgeführt werden sollen, führt das Team die folgenden Methoden aus:

- ▷ Zugangsrouten ermitteln
- ▷ Matrix-Unterstützung etablieren
- ▷ Entdeckung vermeiden und zum Zielort vordringen
- ▶ Die folgenden Dinge könnten Komplikationen auslösen:
 - ▷ Position und Status der Sicherheitskräfte
 - ▷ Virtuelle Überwachung
 - ▷ Wachsamkeit der Gegner
 - ▷ Ort und Umwelteinflüsse

Jagen: Wenn ein Ziel lokalisiert werden soll, führt das Team die folgenden Methoden aus:

- ▷ Vorgehensweise und Suchmuster festlegen
- ▷ Matrix-Unterstützung etablieren
- ▷ Koordination der suchenden Agenten
- ▷ Suche durchführen
- ▶ Die folgenden Dinge könnten Komplikationen auslösen:
 - ▷ Position und Status der Sicherheitskräfte
 - ▷ Ort und Umwelteinflüsse
 - ▷ Mobilität und Fähigkeit des Ziels, versteckt zu bleiben

Schmuggeln/Transportieren: Wenn Ressourcen einen Ortswechsel erfahren müssen, führt das Team die folgenden Methoden aus:

- ▷ Transportmethode und Route(n) ermitteln
- ▷ Potentielle Hindernisse, Hinterhalte und Flaschenhälse ermitteln
- ▷ Alternative Rendezvouspunkte festlegen
- ▶ Die folgenden Dinge könnten Komplikationen auslösen:
 - ▷ Widerstandsfähigkeit und Mobilität der Transportmethode
 - ▷ Kontrollpunkte und nötige Ausweise/Berechtigungen
 - ▷ Stärke und Mobilität der Verfolger

Zerstören: Wenn Ressourcen eines Ziels angegriffen und vernichtet werden sollen, führt das Team die folgenden Methoden aus:

- ▷ Den Ort der Ressourcen und mögliche Zugangsrouten ermitteln
- ▷ Matrix-Unterstützung etablieren
- ▷ Positionen einnehmen
- ▶ Die folgenden Dinge könnten Komplikationen auslösen:
 - ▷ Position und Status der Sicherheitskräfte
 - ▷ Ort und Umwelteinflüsse
 - ▷ Widerstand und Mobilität der Ressourcen