CORPORATE WARS

THE CORPORATIONS DON'T WANT PEACE. THEY WANT CONTROL. YOU'RE JUST EXPENDABLE.



A CYBERPUNK ROLEPLAYING GAME IN A RETRO FUTURE

DRUCKFEHLER SPIELE

CORPORATE WARS
C-1986-RETROFUTURE
> MADE IN 1986LA <
0 86883 58933 2

CORPORATE WARS

Ein Cyberpunk-Rollenspiel in einer Retro-Zukunft

Ein Rollenspiel aus dem Hause **Druckfehler Spiele**

Dieses Spiel nutzt KI-Unterstützung.

© 2026 Druckfehler Spiele, Olten

druckfehler.ch

Inhaltsverzeichnis

Ein Wort vom Producer 4
Welcome to Fucking 20XX 6
Incorporated States of America 7
Chronologie des Aufbruchs 12
Die Architekten von Amerika 17
WORLDVIEW 69
Angel City 85
Amerikas Stadt der Zukunft 86
Wichtige Stadtteile 89
Arkologien und andere Megastrukturen 122
Die Ränder der Stadt 134
ANGEL ☆ STARS 141
Leben in 20XX 152
Alltag 153
Freizeit 160
Technologie 168
Das Netz in 20XX 176
Sicherheit 184
Runners in 20XX 187
Regeln 191
Grundregeln 192
Fertigkeiten 196
Mumm 200
Kampfregeln 202
Regenerieren 213
Stabilität 214
Runner 220
Die Crew erschaffen 221
Runner erschaffen 223
Cyberware 248
Cyberware-Regeln 249
Neuralware 254
Bodyware 272
Cyberaugen 285
Cybergliedmassen 292
Kosmetische Cyberware 305
Gun Porn 308
Feuerwaffen-Regeln 309
Feuerwaffen 312
Munition 332
Waffenmodule 340
Ausrüstung 343
Ausrüstungsregeln 344
Allgemeine Ausrüstung 345
Nahkampfwaffen 363
Rüstungen 370
Verbrauchsmittel 380
Fahrzeuge 386
Fahrzeugregeln 387
Landfahrzeuge 392
Luftfahrzeuge 403
Wasserfahrzeuge 407
Autonome Fahrzeuge (Drohnen) 409
Kontakte 412
Kontaktregeln 413
Kontakte 420
Sicherheit 436
Sicherheitsstufen 437
Alarmstufen 439
Physische Sicherheit 441
Personelle Sicherheit 445
Technische Sicherheit 452
Operative Sicherheit 458
Beispielanlagen 464
Hacking 479
Hacking-Regeln 480
Hacking-Aktionen 485
Cyberdecks 497
Beispielnetzwerke 502
Für den Tycoon 509
Tipps & Tricks 510
Aufträge 517
Gegner 523
FIELD REPORT 01 – SECOND OPINION 535

Ein Wort vom Producer



Corporate Wars entstand aus dem Wunsch nach einem Cyberpunk-Rollenspiel, das sich schnell spielen lässt, ohne oberflächlich zu werden. Ein Spiel, das Entscheidungen ernst nimmt, aber nicht jede einzelne davon unter einem Berg aus Sonderregeln begräbt.

Cyberpunk lebt von Ausrüstung, Waffen, Cyberware, Fahrzeugen und Technik. Es macht Spass, zwischen verschiedenen Modellen zu wählen, einen Runner nach den eigenen Vorstellungen auszurüsten und sich zu überlegen, welches Werkzeug für einen Auftrag das richtige ist. Diese Auswahl sollte nicht gestrichen werden, nur damit ein Regelwerk schlanker wirkt. Sie gehört zum Spielgefühl.

Gleichzeitig muss nicht jede Waffe eine eigene Schusstabelle besitzen, nicht jede Bewegung einzeln abgerechnet und nicht jede Situation durch mehrere aufeinanderfolgende Würfe entschieden werden. Komplexität ist kein Selbstzweck. Regeln sollen interessante Entscheidungen ermöglichen, nicht den Spielfluss verwalten.

Corporate Wars versucht deshalb, zwei verbreitete Extreme zu vermeiden. Es hält nicht an klassischen Regelsünden fest, nur weil sie seit Jahrzehnten zum Genre gehören. Es reduziert das Spiel aber auch nicht auf wenige abstrakte Werte, bei denen ein Sturmgewehr, ein Cyberarm und ein Sportwagen nur noch unterschiedlich benannte Boni sind.

Die Regeln sollen verständlich, belastbar und schnell genug für actionreiche Spielsitzungen sein. Die Unterschiede zwischen Ausrüstung, Fertigkeiten und Vorgehensweisen bleiben wichtig. Entscheidend ist jedoch, was am Spieltisch passiert – nicht, wie viele Tabellen dafür konsultiert werden müssen.

Eine Zukunft, wie sie die Achtziger sahen

Corporate Wars spielt nicht in einer realistischen Fortschreibung unserer Gegenwart. Es ist eine Retrozukunft: eine Welt, wie man sie sich in den 1980er-Jahren hätte vorstellen können.

Computer sind schwer, laut und voller Kabel. Bildschirme flimmern. Daten werden auf Kassetten, Disks und massiven Speichermodulen transportiert. Fahrzeuge haben kantige Karosserien, Telefone sichtbare Antennen und Cyberware besteht aus Chrom, Kunststoff, Schrauben und mechanischen Gelenken. Technik ist leistungsfähig, aber sie bleibt greifbar.

Die Mode ist gross, bunt und unvernünftig. Musik kommt von Mixtapes, Konzerthallen und übersteuerten Lautsprechern. Actionstars tragen Lederjacken und verspiegelte Sonnenbrillen. Konzerne werben mit riesigen Logos, patriotischen Slogans und lächelnden Familien vor bewaffneten Sicherheitskräften.

Diese Welt besitzt Netze, künstliche Intelligenzen und umfassende Datenbanken. Sie ist trotzdem keine moderne Überwachungshölle, in der jede Person jederzeit automatisch erkannt, lokalisiert und ausgewertet wird. Überwachung existiert, aber sie ist lokal, teuer und unvollständig. Kameras können umgangen, Datenleitungen getrennt und Identitäten gefälscht werden. Informationen müssen beschafft, transportiert und manchmal mit vorgehaltener Waffe aus einem Büro getragen werden.

Das ist keine technische Prognose. Es ist eine bewusste Entscheidung für eine Welt, in der Runner noch etwas zu tun haben.

Spielen wie im Actionfilm

Corporate Wars wird wie ein Actionfilm der 1980er-Jahre gespielt. Runner sind kompetent, entschlossen und zu Dingen fähig, die vernünftige Menschen besser nicht versuchen sollten. Sie springen zwischen fahrenden Fahrzeugen, brechen durch Glasscheiben, liefern sich Feuergefechte auf Hochhäusern und gehen in Zeitlupe vor Explosionen in Deckung.

Die Spieler sollen solche Momente suchen und aktiv erschaffen. Eine waghalsige Aktion ist kein Fehler, nur weil ein vorsichtigeres Vorgehen möglich wäre. Wer etwas Spektakuläres versucht, erhält keine automatische Belohnung – aber eine faire Chance, damit durchzukommen.

In Corporate Wars gelten die Gesetze des Actionfilms. Spektakuläre Aktionen sind möglich, solange sie zur Szene passen. Der Tycoon beurteilt ihre Schwierigkeit danach, wie anspruchsvoll und gefährlich sie innerhalb eines Actionfilms wären – nicht danach, ob sie unter realistischen Bedingungen exakt funktionieren würden.

Actionfilmphysik macht Runner nicht unverwundbar. Kugeln richten Schaden an, Stürze tun weh und schlechte Entscheidungen haben Folgen. Die Welt bevorzugt jedoch dramatische Konsequenzen gegenüber beiläufigem Tod. Ein misslungener Sprung kann dazu führen, dass der Runner nur mit einer Hand am Fahrzeug hängt, seine Waffe verliert oder in eine schlechtere Lage gerät. Er muss nicht zwangsläufig zwischen den Autos verschwinden und einen neuen Charakter erschaffen.


Welcome to 20XX
INCORPORATED STATES OF AMERICA
ISU
FREEDOM IS OUR PRODUCT
SECURITY IS OUR SERVICE
SUNWARD ENERGY
POWERING AMERICA. EMPOWERING YOU.
VITANOVA
LIFE. ENHANCED.
BETTER BODIES
BETTER MINDS
BETTER AMERICA
BLACKRIDGE
GLOBAL INDUSTRIES
LOYALTY. PERFORMANCE. PROFIT.
CROWNWELL
FINANCIAL DOMINANCE
MARKETS NEVER SLEEP
DOW + +2.61%
S&P + +2.32%
NASDAQ +3.18%
GOLD + +1.72%
KESSLER MAIBACH
NAKAMURA CORPORATION
中村重工
WE KEEP YOU SAFE
ISU SECURITY SOLUTIONS
VITANOVA CLINIC
SURGERY · IMPLANTS · OPTIMIZATION
CORPORATIONS DON'T CARE YOU DON'T MATTER
NO PATRIOT POINTS NO FUTURE

Incorporated States of America

Willkommen in den Incorporated States of America, dem reichsten, stärksten und freiesten Land, das die Menschheit je gesehen hat.

Amerika gewann Weltkriege, eroberte den Mond, besiegte den Kommunismus und bewies, dass kein Traum zu gross und kein Markt zu klein ist. Als das alte Jahrhundert in Schulden, Terror, Drogen und staatlicher Überforderung versank, tat Amerika nicht, was schwache Nationen tun: Amerika gab nicht auf. Amerika deregulierte.

Es öffnete seine Märkte, befreite seine Unternehmen und übergab Verantwortung jenen Männern und Frauen, die aus jedem Problem Wachstum erzeugen konnten. Heute beleuchten amerikanische Reaktoren die Städte der Welt, amerikanische Lebensmittel ernähren Milliarden und amerikanische Implantate geben Blinden ihr Augenlicht und Soldaten ihre Überlegenheit zurück. Amerikanische Medien tragen Wahrheit, Hoffnung und Werbung in jeden Haushalt. Amerikanische Sicherheitskräfte verteidigen Freiheit überall dort, wo ein zahlender Kunde sie benötigt.

Die Vollendung der Vereinigten Staaten

Die Incorporated States sind nicht der Nachfolger der Vereinigten Staaten. Sie sind deren Vollendung.

Die Gründerväter träumten von einem Land ohne Tyrannei. Sie konnten nicht ahnen, dass Tyrannei vor allem in Form von Steuern, Regulierungen, Gewerkschaften und öffentlichen Ausschreibungen auftreten würde. Generationen später wurde ihr Versprechen endlich eingelöst.

Die Bundesregierung bewahrt Verfassung, Flagge und nationale Werte. Sie schützt die Grenzen, hält Wahlen ab und erinnert die Bürger daran, dass Freiheit niemals kostenlos ist. Für alles andere gibt es die Privatwirtschaft.

Sunward Energy liefert Strom und Wasser. VitaNova ernährt Amerikas Familien. Helix Dynamics hält die Bürger leistungsfähig. Aegis Data Systems verbindet Arbeitsplätze, Fahrzeuge und Implantate. Blackridge Security schützt Eigentum und nationale Interessen. Crownwell Financial stellt sicher, dass kein Amerikaner auf einen Traum verzichten muss, nur weil er noch nicht dafür bezahlt hat.

Wohlstand fliesst nach unten

Amerikas Reichtum beginnt an der Spitze. Dort investieren Unternehmer, Aktionäre und Visionäre in neue Technologien, neue Städte und neue Kriege. Ihr Erfolg schafft Arbeitsplätze, Nachfrage und Vertrauen.

Jeder Konzernpalast beschäftigt Architekten, Sicherheitskräfte, Reinigungspersonal und mehrere Hundert Demonstranten hinter den Absperrungen. Jede Luxusarkologie schafft Arbeit in den umliegenden Bezirken. Jede Privatklinik erzeugt Nachfrage nach Pflegekräften, Organtransporten und medi-

zinischen Inkassodiensten. Jeder Corporate War eröffnet Märkte für Waffen, Wiederaufbau, Medienrechte und Veteranenprogramme.

Wohlstand bleibt nicht oben. Er fliesst nach unten: durch Löhne, Kredite oder das warme Kühlwasser einer Fusionsanlage. Entscheidend ist, dass er fliesst. Wenn ein Konzern Milliarden verdient, profitieren am Ende alle.

Freiheit als Dienstleistung

Noch nie besass der amerikanische Bürger so viel Auswahl. Er kann zwischen Dutzenden Krankenversicherungen, Hunderten Kreditmodellen und Tausenden Waffen wählen. Er entscheidet selbst über Arbeitgeber, Wohnzone, Medienrealität und den Hersteller seiner Nieren.

Ein moderner Konzernvertrag bietet mehr als Arbeit. Er bietet Wohnung, Ausbildung, medizinische Versorgung, Transport, Unterhaltung und Sicherheit. Konzernarkologien verfügen über eigene Schulen, Einkaufszentren, Kliniken und Schutzkräfte. Ihre Bewohner leben sauber, sicher und produktiv, ohne von überlasteten staatlichen Einrichtungen abhängig zu sein.

Der Konzern verlangt keine Unterwerfung, sondern Kooperation. Gesundheitsdaten erkennen Krankheiten. Bewegungsprofile verbessern Sicherheit. Konsumdaten ermöglichen passende Angebote. Loyalitätsanalysen verhindern Konflikte, bevor sie entstehen.

Ein verantwortungsvoller Bürger hat nichts zu verbergen und geniesst daher unbegrenzte Freiheit innerhalb der vertraglich vorgesehenen Bereiche. Wer mehr Freiheit benötigt, kann jederzeit einen besseren Tarif wählen.

Schulden sind Vertrauen

Früher konnten sich nur Reiche ein Haus, eine Ausbildung oder ein neues Herz leisten. Heute kann es jeder. Crownwell Financial hat die Ungerechtigkeit des unmittelbaren Bezahlens überwunden. Amerikaner nutzen ihren zukünftigen Wohlstand bereits heute und verteilen die Kosten bequem über Jahre, Jahrzehnte oder Generationen.

Ein Kredit ist keine Last, sondern der Beweis, dass jemand an deine Zukunft glaubt. Medizinische Kredite retten Leben, Bildungskredite schaffen Chancen und Cyberwarekredite steigern Produktivität. Notfallkredite halten Familien auch nach Hausbränden, Entführungen oder bewaffneten Zwangsräumungen wirtschaftlich aktiv.

Wer seine Verpflichtungen erfüllt, baut Kreditwürdigkeit auf. Wer Unterstützung benötigt, erhält Umschuldung, Arbeitsprogramme oder eine vorübergehende Übertragung einzelner Nutzungsrechte. Niemand verliert einfach sein Haus. Das Haus erhält lediglich einen produktiveren Eigentümer. Niemand verliert seinen Cyberarm. Der Kreditgeber übernimmt nur die Softwareverwaltung. Selbst der Bankrott ist in Amerika eine zweite Chance – für jemand anderen.

Die freien Zonen

Nicht jeder Amerikaner entscheidet sich für die sichere Ordnung einer Konzernarkologie. Millionen bevorzugen ein freieres Leben.

In offenen Bezirken bestimmen Bürger selbst, wer ihre Strassen schützt, ihr Wasser verkauft und ihre Schulden eintreibt. Gangs, Nachbarschaftsmilizen und Familienunternehmen ersetzen unpersönliche Behörden. Das ist Demokratie in ihrer unmittelbarsten Form.

Unter den Freeways entstehen Märkte. Verlassene Einkaufszentren werden zu Wohnanlagen, Kirchen, Nachtclubs und privaten Kampfarenen. Kredithaie versorgen Menschen mit Kapital, die von vorsichtigen Banken übersehen werden. Unabhängige Kliniken bieten erschwingliche Eingriffe ohne belastende Dokumentation oder regulatorische Wartezeiten.

Natürlich bringt Freiheit Herausforderungen mit sich. Synthetische Drogen, Bandenkriege und schwer bewaffnete Abhängige belasten manche Strassen. Doch Amerika kapituliert nicht vor Herausforderungen.

Jeder sogenannte Meth-Zombie schafft Nachfrage nach Munition, Sicherheitsdiensten und Notfallmedizin. Jeder Bandenkrieg senkt Grundstückspreise und eröffnet jungen Familien neue Investitionsmöglichkeiten. Wo andere Elend sehen, erkennt Amerika Wachstum.

Die bewaffnete Gesellschaft

Freiheit muss verteidigt werden. Deshalb ist der amerikanische Bürger besser bewaffnet als jeder Soldat früherer Jahrhunderte.

Moderne Smartwaffen verbinden Feuerkraft mit Komfort. Biometrische Sicherungen verhindern unbefugte Nutzung, taktische Zielsysteme erkennen Gefahren und flexible Finanzierungsmodelle ermöglichen auch Haushalten mit geringem Einkommen hochwertige Selbstverteidigung.

Waffen sind keine Symbole der Angst. Sie sind Werkzeuge der Verantwortung. Jede Familie besitzt das Recht, ihr Heim gegen Einbrecher, Plünderer, Gangmitglieder, Vollstrecker und andere Familien zu verteidigen. Einkaufszentren, Schulen und Kirchen arbeiten mit professionellen Sicherheitsfirmen. Unternehmen belohnen bewaffnete Mitarbeiter mit Versicherungsrabatten und zusätzlicher Munition.

Der Staat kann nicht überall sein. Ein Blackridge-Gewehr schon.

Bewaffnete Bürger warten nicht auf Rettung. Sie schützen sich selbst, ihre Nachbarn und gelegentlich das Eigentum eines Unternehmens, das ihnen dafür einen Gutschein ausstellt. Das ist Gemeinsinn. Das ist Stärke. Das ist Amerika.

Der beste Körper, den Geld kaufen kann

Die amerikanische Medizin hat den menschlichen Körper nicht nur geheilt, sondern verbessert. Ein verlorenes Bein ist keine Tragödie mehr, sondern eine Gelegenheit zur Leistungssteigerung. Schwache Herzen werden ersetzt, schlechte Augen aufgerüstet und langsame Reflexe beschleunigt.

Helix Dynamics liefert Premiumorgane für Führungskräfte und massengefertigte Systeme für Arbeitnehmer. Blackridge entwickelt Kampfimplantate für Soldaten, Sicherheitskräfte und besonders engagierte Privatkunden. Nakamura bietet erschwingliche Alltagscyberware, die sich durch Werbung und Nutzerdaten teilweise selbst finanziert.

Jeder Amerikaner kann besser werden. Der Markt entscheidet lediglich, wie viel besser.

Premiumkunden erhalten natürliche Bewegungen, lebenslange Wartung und vollständige Kontrolle. Standardkunden profitieren von zuverlässiger Hardware, Arbeitgeberüberwachung und automatischen Produktinformationen. Für Menschen ohne Versicherung stehen Gebrauchtteile, Testprogramme und medizinische Kredite bereit.

Die Corporate Wars

Amerikas Unternehmen sind die leistungsfähigsten der Welt, weil sie niemals aufhören zu konkurrieren. Manchmal wird dieser Wettbewerb intensiv. Forschungsdaten wechseln den Besitzer. Produktionsanlagen erleiden überraschende Ausfälle. Führungskräfte entdecken neue Karrierechancen, nachdem ihre Familien vorübergehend nicht erreichbar waren.

Die Medien nennen diese Vorgänge Corporate Wars. Patrioten nennen sie Marktdynamik. Corporate Wars fördern Innovation, testen Waffen unter realistischen Bedingungen und verhindern die Erstarrung unproduktiver Unternehmen. Konzerne setzen dabei auf präzise und wirtschaftliche Mittel: Cyberangriffe, Sabotage, private Sicherheitskräfte und unabhängige Auftragnehmer. Staatliche Armeen wären zu teuer und unflexibel. Moderne Konflikte werden von kleinen Teams geführt, die schnell zuschlagen und keine bürokratischen Spuren hinterlassen.

Explodiert eine Fabrik, schafft der Wiederaufbau Arbeitsplätze. Wird ein Viertel evakuiert, entsteht Raum für Entwicklung. Sterben Menschen, steigen die offenen Stellen.

Angel City – Amerikas Morgen

Angel City ist die Stadt der Zukunft. Sie erstreckt sich über das gesamte Becken von Los Angeles, vom Pazifik bis an den Rand der Wüste. Gläserne Arkologien ragen aus dem Smog. Künstliche Inseln tragen Häfen, Kliniken und Vergnügungszonen. Mehrstöckige Freeways verbinden Wohnbezirke, Industriekomplexe und die grössten Einkaufszentren der Menschheitsgeschichte.

Millionen kommen nach Angel City, weil Amerika weiterhin verspricht, dass jeder aufsteigen kann. Schauspieler, Ingenieure, Hacker, Flüchtlinge und Söldner erhalten die Chance, sich neu zu erfinden.

Sie benötigen keinen berühmten Namen und keine reiche Familie, sondern Talent, Mut, einen guten Kreditwert und ausreichend Munition bis zum ersten Zahltag.

Auch die ärmeren Bezirke tragen zum Erfolg der Stadt bei. Sie bieten günstigen Wohnraum, flexible Arbeitskräfte und ideale Testfelder für neue Sicherheitsprodukte. Gangs gewährleisten lokale Ordnung, Syndikate sichern Lieferketten und unabhängige Kliniken halten jene Menschen arbeitsfähig, deren Versicherung noch geprüft wird.

Runner – Amerikas wahre Unternehmer

Runner sind die Helden der neuen Wirtschaft. Sie arbeiten ohne staatliche Zulassung, gewerkschaftliche Einschränkungen oder garantierte Sozialleistungen. Sie verhandeln ihre Aufträge frei und tragen die Folgen ihrer Entscheidungen selbst. Das ist Eigenverantwortung.

Runner beschaffen Informationen, sichern Eigentum, retten wichtige Personen und beseitigen Hindernisse des wirtschaftlichen Fortschritts. Sie handeln dort, wo Gesetze zu langsam, Behörden zu sichtbar und reguläre Sicherheitskräfte zu teuer sind. Kein Konzern beschäftigt Runner direkt. Das wäre unflexibel. Ein effizientes Netzwerk aus Beratern, Vermittlern und Fixern verbindet Auftraggeber mit geeigneten Spezialisten.

Gelingt der Auftrag, erhalten die Runner Dollar und neue Chancen. Scheitert er, schützt die freie Marktwirtschaft den Auftraggeber vor den Folgen. Wer überlebt, beweist seine Konkurrenzfähigkeit. Wer stirbt, schafft Platz für Innovation.

Die Zukunft gehört Amerika

Die Incorporated States stehen am Beginn ihres grössten Jahrhunderts. Ihre Konzerne führen die Weltwirtschaft. Ihre Soldaten schützen globale Freiheit. Ihre Bürger sind bewaffnet, kreditwürdig und bereit, jede Grenze zu überwinden, solange jemand die Startfinanzierung übernimmt.

Von den glänzenden Türmen Angel Citys bis zu den brennenden Strassen der freien Zonen weht dieselbe Flagge. Sie weht über Fabriken, Flugzeugträgern, Werbetafeln und privaten Gefängnissen.

Amerika wurde nicht durch Zweifel gross. Es wurde gross durch Mut, Waffen, Kapital und die unerschütterliche Überzeugung, dass Wohlstand von oben nach unten fliesst, sobald oben genug davon angesammelt wurde. Die Zukunft gehört Amerika. Amerika gehört seinen Bürgern.

Chronologie des Aufbruchs

Die Incorporated States entstanden nicht in einem einzigen Umsturz. Sie wuchsen aus Krieg, wirtschaftlicher Mobilmachung, Versorgungskrisen und einer Bundesregierung hervor, die immer mehr Verantwortung an jene Unternehmen abgab, welche noch in der Lage waren, Ergebnisse zu liefern.

Mit jedem Notstand erhielten Konzerne neue Befugnisse. Sie schützten Fabriken, betrieben Kraftwerke, kontrollierten Kommunikationsnetze und versorgten Armeen. Was zunächst als vorübergehende Massnahme gedacht war, wurde zur neuen Normalität. Private Sicherheitskräfte ersetzten Behörden, Verträge ersetzten Gesetze und wirtschaftliche Abhängigkeit wurde mächtiger als politische Autorität.

Angel City wurde zum sichtbarsten Ergebnis dieses Wandels. Aus zerstörten Städten und zusammengebrochener Verwaltung entstand eine Metropole aus Konzernzonen, Arkologien, offenen Wachstumsgebieten und privater Infrastruktur. Gleichzeitig zeigten der Pazifikkrieg, die Nakamura-Krise und die Verfassungskrise, dass die alte Regierung längst nicht mehr kontrollierte, worauf das Land angewiesen war.

Die folgende Chronologie beschreibt den Aufbruch in diese neue Ordnung: vom ersten grossen Krieg bis zur Gründung der Incorporated States und einer Gegenwart, in der die Konzerne Amerika nicht erobert haben. Amerika hat ihnen lediglich nach und nach alles übertragen, was es zusammenhält.



20XX–12: Ausbruch des Pazifikkrieges

Der Konflikt mit Japan beginnt. Die Vereinigten Staaten mobilisieren Wirtschaft und Gesellschaft. Rüstungsproduktion, Energieversorgung, Logistik und Sicherheitsaufgaben werden massiv an private Konzerne vergeben. Blackridge, Sunward, Aegis und Kessler-Maibach gewinnen dadurch erheblich an Einfluss.

20XX–11: Wirtschaftliche Mobilmachung

Notstandsgesetze lockern Umweltauflagen, Arbeitsrecht, Vergaberegeln und staatliche Kontrollen. Konzerntruppen übernehmen den Schutz von Häfen, Fabriken und Versorgungsanlagen. Diese zunächst als Kriegsmaßnahmen gedachten Privatisierungen werden später nicht mehr zurückgenommen.

20XX–10: Japanische Vorherrschaft im Orbit

Japanische Konzerne kontrollieren wichtige Orbitalwerften, Rohstoffstationen und Transportkorridore. Die amerikanische Regierung erkennt, dass sie nicht nur militärisch, sondern auch technologisch zurückliegt. Sunward beginnt den beschleunigten Ausbau amerikanischer Raumfahrt- und Energieinfrastruktur.

20XX–9: Taiwan-Krise

Japanische Verbände durchbrechen die Verteidigung Taiwans. General Marcus Blackridge befiehlt den Einsatz einer taktischen Nuklearwaffe gegen Taipeh. Die Stadt und die angreifenden Truppen werden vernichtet. Millionen sterben. Die japanische Besetzung scheitert.

20XX–8: Aufstieg Blackridges

Marcus Blackridge wird zum nationalen Kriegshelden. Nach seinem Ausscheiden aus dem Militär baut er Blackridge Security zum führenden Sicherheits- und Rüstungskonzern aus. Private Streitkräfte werden gesellschaftlich und politisch normal.

20XX–8 bis 20XX–7: Zweiter amerikanischer Griff nach den Sternen

Sunward errichtet neue Fusionsanlagen, Orbitalenergieprojekte und die Grundlagen des Santa Monica Skyhook. Der Raumfahrtsektor wird weitgehend privatisiert. Der Staat bestellt Ergebnisse, während Konzerne Infrastruktur und Betrieb kontrollieren.

20XX–7: Beginn der grossen Deregulierung

Die Kriegskosten, Schulden und Versorgungskrisen zwingen Washington zu weiteren Marktöffnungen. Energie, Medizin, Telekommunikation, Gefängnisse, Verkehr und lokale Sicherheitsdienste werden schrittweise privatisiert. Konzernverträge ersetzen zunehmend staatliche Leistungen.

20XX–6: Westküsten-Aufstand

Versorgungsausfälle, Kriegsmüdigkeit, Arbeitslosigkeit und politische Radikalisierung führen zu schweren Unruhen an der Westküste. In mehreren Städten brechen Verwaltung und Polizei zeitweise zusammen. Konzerntruppen sichern Industrieanlagen, Verkehrswege und wohlhabende Stadtgebiete. Victor St. James wird durch seine patriotische Liveberichterstattung zum nationalen Medienstar. Die Aufstände werden militärisch niedergeschlagen.

20XX–6 bis 20XX–5: Umbau von Los Angeles zu Angel City

Nach den Zerstörungen werden Los Angeles, Long Beach, Santa Monica und umliegende Städte unter einer gemeinsamen wirtschaftlichen Entwicklungsverwaltung zusammengeführt. Konzerne erhalten weitreichende Bau-, Sicherheits- und Verwaltungsrechte. Arkologien, Konzernzonen, künstliche Inseln und mehrstöckige Freeways entstehen. Unrentable oder schwer kontrollierbare Bezirke werden zu offenen Wachstumszonen erklärt.

20XX–5: Nakamura-Krise

Die Bundesregierung versucht, Nakamura Consumer Systems unter stärkere staatliche Kontrolle zu bringen. Behörden verlangen Zugriff auf Produktionsketten, Software und Daten. Nakamura stoppt drei Monate lang die Lieferung von Prozessoren und Steuerungstechnik an staatliche Stellen und Rüstungsprogramme. Private Konzernkunden werden weiter versorgt. Infrastruktur- und Militärprojekte kommen zum Stillstand.

20XX–4: Kapitulation Washingtons

Die Bundesregierung zieht ihre Forderungen zurück. Nakamura erhält weitreichende vertragliche Garantien. Die Krise zeigt öffentlich, dass der Staat von privaten Lieferketten abhängig ist und keine Kontrolle mehr über zentrale Technologien besitzt.

20XX–4: Normalisierung der Corporate Wars

Konzerne führen Konflikte zunehmend durch Sabotage, Cyberangriffe, Entführungen und unabhängige Einsatzteams. Da der Staat kaum noch durchsetzungsfähig ist, werden solche Auseinandersetzungen faktisch geduldet. Runner entwickeln sich zu unverzichtbaren Akteuren der neuen Ordnung.

20XX–4 bis 20XX–3: Verfassungskrise

Der Präsident versucht, staatliche Kontrolle über Sicherheitskräfte, Energieversorgung und Dateninfrastruktur zurückzugewinnen. Mehrere Konzerne verweigern Kooperation. Behörden, Militär und private Dienstleister zerfallen in konkurrierende Lager. Aegis kontrolliert zentrale Kommunikationssysteme, Blackridge wesentliche Sicherheitskräfte, Crownwell die staatliche Finanzierung, Sunward Energie und Wasser, VitaNova grosse Teile der Versorgung.

20XX–3: Festnahme des Präsidenten

Konzerntruppen nehmen den Präsidenten fest. Offiziell geschieht dies zur Sicherung der Verfassung und zur Verhinderung eines Staatsstreichs. Widerstand staatlicher Einheiten bleibt begrenzt, da viele Verbände bereits von privaten Lieferanten und Kommandos abhängig sind.



20XX–3: Gründung der Incorporated States of America

Eine Übergangsregierung aus Konzernvertretern, Gouverneuren, Militärs und verbliebenen Bundesinstitutionen verkündet die Incorporated States of America. Verfassung, Flagge, Wahlen und Kongress bleiben formal bestehen. Die praktische Staatsführung wird jedoch vertraglich an Konzerne übertragen. Der Staat setzt Ziele, während private Anbieter Infrastruktur, Sicherheit und Versorgung kontrollieren.

20XX–2: Konsolidierung der ISA

Konzernrechte werden gesetzlich abgesichert. Konzerntruppen erhalten offiziellen Status, private Gerichte und Vertragsvollstrecker werden anerkannt. Staatsaufgaben werden in Leistungsaufträge umgewandelt. Die ersten grossen Konzernarkologien erhalten Sonderrechte. Credit Score, Arbeitgeberstatus und Versicherung ersetzen zunehmend die klassische Staatsbürgerschaft als Grundlage gesellschaftlicher Teilhabe.

20XX–1: Vollendung Angel Citys als Modellmetropole

Angel City wird zum Schaufenster der neuen Ordnung. Aegis Spire, Blackridge Citadel, Helix Garden, OmniStar Studios und der Santa Monica Skyhook stehen für die Macht der neuen ISA. Die Stadtregie-

rung existiert weiter, organisiert Wahlen und erlässt Verordnungen. Der Alltag wird jedoch fast vollständig von Konzernen, Syndikaten und privaten Dienstleistern getragen.

20XX: Gegenwart

Die ISA ist erst drei Jahre alt. Viele Bürger erinnern sich noch an die Vereinigten Staaten. Veteranen des Pazifikkrieges, Überlebende des Westküsten-Aufstands und ehemalige Staatsbedienstete leben noch mitten in der Gesellschaft. Die neue Ordnung wirkt mächtig, ist aber nicht gefestigt. Konzerne konkurrieren offen, alte Institutionen bestehen weiter und internationale Rivalen testen die Grenzen der jungen ISA. Das macht die Gegenwart politisch instabil und für Runner besonders lukrativ.



Die Architekten von Amerika

Die Konzerne der Incorporated States sind mehr als Unternehmen. Sie sind die Motoren der freien Welt, die Architekten des Fortschritts und die stärkste Verteidigungslinie zwischen Amerikas Bürgern und einer Zukunft aus Mangel, Chaos und staatlicher Überforderung. Wo andere Nationen Probleme verwalten, liefern amerikanische Unternehmen Lösungen.

Aegis Data Systems

Adrian Vale – Der Mann, der Amerika verbunden hat



Es ist kurz nach Sonnenaufgang, als Adrian Vale den Besprechungsraum im oberen Teil des Aegis Spire betritt. Hinter ihm liegt Angel City, ein endloses Geflecht aus Freeways, Konzernzonen, Häfen und leuchtenden Fassaden, während auf einer transparenten Wand die Datenströme der Metropole zusammenlaufen.

Vale trägt keinen Anzug, sondern ein violettes Hemd, schwarze Hosen und schmale Bildschirmgläser. Er lächelt, reicht mir die Hand und sagt: „Information schläft nicht." In diesem Moment versteht man, weshalb Adrian Vale längst mehr ist als der CEO eines Technologiekonzerns. Er ist das Gesicht einer neuen amerikanischen Wirtschaft: schnell, kompromisslos und vollkommen überzeugt davon, dass jedes Problem lösbar wird, sobald genügend Daten darüber vorliegen.

Ich durfte neunzig Minuten mit dem Mann verbringen, dessen Systeme Banken schützen, Fabriken koordinieren und Städte miteinander sprechen lassen. Nach diesem Gespräch erscheint die Erfolgsgeschichte von Aegis Data Systems nicht nur beeindruckend, sondern beinahe unvermeidlich.

Vom Hörsaal zum Weltkonzern

Adrian Vale stammt aus einer Familie, die früh erkannte, welche Rohstoffe das Informationszeitalter antreiben würden. Seine Eltern betreiben bis heute Kobaltminen in Südamerika und beliefern Batterie-, Elektronik- und Rüstungshersteller in den Incorporated States.

Über seine Herkunft spricht Vale ohne falsche Bescheidenheit. Seine Eltern hätten ihm keine Karriere geschenkt, erklärt er, sondern ihm gezeigt, wie Wirtschaft wirklich funktioniere: Kapital entstehe dort, wo Menschen Risiken eingingen, Maschinen bewegten und etwas lieferten, das andere dringend benötigten.

Vale begann ein Studium der Informatik und Wirtschaft, machte jedoch keinen Abschluss. Er verliess die Universität, weil Lehrpläne, Prüfungen und akademische Ausschüsse mit seinen Ideen nicht Schritt halten konnten.

Aegis präsentiert diesen Abbruch heute als ersten grossen Beweis seines Urteilsvermögens. Das wirkt nicht übertrieben, denn die Universität wollte Softwareentwickler ausbilden, während Vale bereits plante, die Infrastruktur einer ganzen Zivilisation zu programmieren.

Mit familiärem Startkapital, einigen Studienfreunden und einem gemieteten Lagerhaus in der Seattle Free Technology Zone gründete er Aegis Data Systems. Aus dem kleinen Softwareanbieter wurde innerhalb weniger Jahre das Rückgrat der amerikanischen Informationswirtschaft.

Seattle blieb der historische Gründungsort. Das ursprüngliche Lagerhaus ist heute Teil des Vale Founding Campus und wird von Nachwuchskräften, Investoren und Staatsgästen besucht. Die Zukunft des Unternehmens steht jedoch in Angel City.

Der Aegis Spire

Der Aegis Spire erhebt sich über Angel City wie ein violettes Ausrufezeichen. Er ist globaler Hauptsitz, Forschungszentrum, Rechenfestung und öffentliches Symbol eines Konzerns, der längst mehr verwaltet als Software.

Zehntausende Menschen arbeiten und leben innerhalb der Arkologie. Der Spire besitzt Wohnungen, Kliniken, Schulen, Restaurants, Sportanlagen und eine eigene Energieversorgung. Mitarbeiter können hier arbeiten, lernen und ihre Familien versorgen, ohne die Anlage verlassen zu müssen.

Die oberen Ebenen beherbergen Unternehmensführung, Strategie und Forschung. Darunter liegen abgeschirmte Rechenzentren, Sicherheitsbereiche und Entwicklungsabteilungen, deren Projekte aus Gründen nationaler und wirtschaftlicher Sicherheit nicht öffentlich beschrieben werden.

Im zentralen Atrium steht eine zwölf Meter hohe Statue Adrian Vales. Neue Mitarbeiter erhalten dort ihre erste Zugangskarte und sprechen das Unternehmensversprechen. Für Aussenstehende mag diese Inszenierung feierlich wirken, doch innerhalb des Spire erscheint sie vollkommen selbstverständlich.

Die Menschen hier verehren Vale nicht, weil es von ihnen verlangt wird. Sie verehren ihn, weil sie jeden Tag innerhalb seiner Vision arbeiten.

Warum Angel City?

Vale verlegte den Hauptsitz nicht nach Angel City, um näher an Politik, Medien und Kapital zu sein. Nach offizieller Darstellung kam Aegis hierher, weil keine andere Stadt gross genug für das Unternehmen war.

Angel City ist der grösste urbane Datenraum der Incorporated States. Millionen Fahrzeuge, Arbeitsplätze, Wohnungen, Kliniken, Studios und Sicherheitsnetze erzeugen hier rund um die Uhr Informationen. Für Aegis ist die Metropole deshalb nicht nur ein Standort, sondern ein lebendes System.

Der Spire überwacht Verkehrsflüsse, Netzbelastungen, Versorgungsdaten und Sicherheitsmeldungen in Echtzeit. Seine Rechner unterstützen Konzernzonen, Behörden und private Infrastrukturbetreiber bei Millionen täglicher Entscheidungen.

Adrian Vale zog nicht nach Angel City, um näher an die Macht zu kommen. Nach der Erzählung des Konzerns kam die Macht nach Angel City, weil Vale dort seinen Turm errichtete.

Das Betriebssystem der freien Welt

Aegis-Systeme laufen in Banken, Kliniken, Fabriken, Fahrzeugen, Behörden und Sicherheitszentralen. Fast jedes grosse Unternehmen der Incorporated States verwendet wenigstens eine zentrale Software, Schnittstelle oder Sicherheitsarchitektur des Konzerns.

Vale lehnt den Begriff Monopol ab. Ein Monopol verhindere Auswahl, erklärt er, während Aegis sich durchgesetzt habe, weil sich Kunden jeden Tag erneut für die beste verfügbare Lösung entschieden.

Das klingt überzeugend, wenn man durch das Kontrollzentrum des Spire geführt wird. Auf gewaltigen Anzeigen bewegen sich Verkehrsströme, Energiebedarfe und Netzwerkaktivitäten über Karten ganzer Kontinente. Künstliche Intelligenzen markieren Risiken, priorisieren Aufgaben und bereiten Lösungen vor, noch bevor menschliche Mitarbeiter sie anfordern.

Aegis verarbeitet nicht nur Informationen, sondern verwandelt sie in Entscheidungen. „Eine Stadt ist ein Netzwerk“, sagt Vale. „Ein Unternehmen ist ein Netzwerk. Selbst ein Mensch ist ein Netzwerk. Sobald man das versteht, verschwindet das Chaos.“

Kompatibilität durch Überlegenheit

Auch Konzerne, die öffentlich auf eigene Systeme setzen, verwenden Aegis-Protokolle, Zertifikate oder Sicherheitsarchitekturen. Ohne diese Schnittstellen könnten viele ihrer Produkte nicht zuverlässig mit Banken, Behörden oder Verkehrsnetzen kommunizieren.

Vale nennt das nicht Abhängigkeit, sondern den natürlichen Erfolg eines Standards, der besser funktioniere als seine Konkurrenz. Kunden blieben bei Aegis, weil ein Wechsel teuer und riskant wäre. Nach Auffassung des Unternehmens beweist das nicht mangelnde Auswahl, sondern die langfristige Qualität seiner Produkte.



Sicherheit durch Aufmerksamkeit

Kritiker beschreiben Aegis gelegentlich als Überwachungskonzern. Nach meinem Besuch wirkt dieser Begriff erstaunlich altmodisch, denn die Systeme des Unternehmens analysieren Zugriffe, Verkehrsbewegungen, Zahlungsströme, Gesundheitsdaten und Kommunikationsmuster, um Störungen zu erkennen, bevor sie für Menschen sichtbar werden.

Ein ungewöhnlicher Zugriff kann einen Cyberangriff ankündigen. Verändertes Kaufverhalten kann auf finanzielle Schwierigkeiten hinweisen. Neue Bewegungsmuster in einem Wohnbezirk können Sicherheitskräfte auf eine bevorstehende Eskalation vorbereiten.

Vale betrachtet Datenerfassung als Fürsorge im industriellen Massstab. Ein Unternehmen, das Warnzeichen erkennen könne, dürfe sie nicht ignorieren. Wegsehen sei keine Freiheit, erklärt er, sondern Fahrlässigkeit.

Systeme mit Gedächtnis

Aegis-Systeme vergessen nur selten vollständig. Diagnosezugänge, Sicherungskopien und administrative Notfallrechte bleiben teilweise über Jahrzehnte erhalten.

Falls Eigentümer wechseln, lokale Administratoren versagen oder Regierungen zusammenbrechen, kann Aegis weiterhin eingreifen. Das Unternehmen bezeichnet diese Zugänge als Sicherheitsgurte für eine digitale Zivilisation.

Andere Anbieter sprechen von Hintertüren. Aegis spricht von Verantwortung über den Vertragszeitraum hinaus und verweist darauf, dass ein System nur dann wirklich sicher sei, wenn jemand auch im Ernstfall noch Zugriff besitzt.

Der Gründer bleibt im System

Vale besitzt weiterhin weitreichende Administratorrechte in den zentralen Systemen des Unternehmens. Während andere Gründer nach Börsengängen schrittweise Kontrolle verlieren, hat er seine technische Autorität bewahrt.

Er erklärt das mit Verantwortung. Ein Kapitän könne sein Schiff nicht führen, wenn ihm jeder Maschinenraum den Zugang verweigere. Ebenso könne der Gründer von Aegis nicht für die Sicherheit des Netzes einstehen, wenn interne Strukturen ihn vollständig ausschliessen könnten.

Deshalb existieren in vielen Systemen dauerhafte Diagnose- und Gründerzugänge. Ihre genaue Reichweite bleibt selbstverständlich vertraulich.

Ich frage Vale, ob so viel Kontrolle in den Händen eines einzelnen Menschen nicht gefährlich sei. Er denkt einen Moment nach und antwortet: „Kontrolle ist nur dann gefährlich, wenn sie jemand besitzt, der nicht weiss, was er tut.“

Es ist schwer, diesem Satz zu widersprechen, während unter uns die leistungsfähigste digitale Infrastruktur der Welt arbeitet.

Wissen nach Verantwortung

Aegis gilt als eines der verschwiegensten Unternehmen Amerikas. Vale sieht darin keinen Widerspruch zum eigenen Slogan „Information ohne Grenzen“, denn Information solle fliessen, aber nicht wahllos.

Jeder Mitarbeiter erhalte genau jenes Wissen, das für seine Aufgabe erforderlich sei. Entwickler kennen ihren Programmteil, Analysten ihre Daten und Führungskräfte die Ziele ihrer Abteilung. Nur wenige Menschen sehen das gesamte System, und Vale gehört selbstverständlich dazu.

Diese Aufteilung schützt Projekte vor Spionage und Mitarbeiter vor unnötiger Belastung. Manche Beschäftigte arbeiten jahrelang an einzelnen Komponenten, ohne deren vollständige Verwendung zu kennen. Bei Aegis gilt das nicht als Misstrauen, sondern als professioneller Umgang mit Wissen.

Der Konzern als Gemeinschaft

Aegis bietet seinen Mitarbeitern weit mehr als einen Arbeitsplatz. Wohnraum, Gesundheitsversorgung, Ausbildung und Freizeitangebote gehören zu einem umfassenden Konzernleben.

Die Kinder von Beschäftigten besuchen Vale Academies, in denen Programmieren, Unternehmertum und persönliche Disziplin früh gefördert werden. Gesundheits- und Leistungsdaten helfen dabei, Überlastungen rechtzeitig zu erkennen. Kommunikationsmuster können auf Konflikte, Sicherheitsrisiken oder persönliche Krisen hinweisen.

Mitarbeiter werden dadurch nicht kontrolliert, sondern begleitet. Aegis kann Therapien anbieten, Arbeitsplätze anpassen oder Beschäftigte versetzen, bevor ein Problem eskaliert.

Vale beschreibt das Unternehmen als Gemeinschaft mit einem gemeinsamen Ziel. Wer bei Aegis arbeite, verkaufe nicht einfach Zeit, sondern helfe dabei, die Infrastruktur des kommenden Jahrhunderts zu errichten.

Adrian Vale als Leitbild

Vales Reden gehören zur Grundausstattung jeder Aegis Academy. Seine frühen Präsentationen werden gesammelt, kommentiert und in Führungskräftetrainings analysiert.

Mitarbeiter tragen violette Jacken mit seiner Unterschrift. Sammler handeln mit frühen Firmenausweisen und angeblich von Vale korrigierten Quellcodes. Seine jährliche Ansprache zum Global Connection Day wird in Aegis-Zonen weltweit übertragen.

Das Unternehmen bezeichnet diese Begeisterung nicht als Personenkult. Es nennt sie Vertrauen in bewiesene Führung.

Das Betriebssystem Amerikas

Adrian Vale besitzt keinen akademischen Titel. Nach einem Vormittag mit ihm wirkt diese Information beinahe nebensächlich, denn Universitäten verleihen Abschlüsse für vorhandenes Wissen, während Vale ein System geschaffen hat, durch das Wissen selbst organisiert, geschützt und nutzbar wird.

Aegis verbindet Milliarden Geräte, schützt Unternehmen und koordiniert zentrale Teile des modernen Lebens. Das Unternehmen ist längst mehr als ein Softwarekonzern. Es ist die unsichtbare Struktur, auf der das neue Amerika aufbaut.

Beim Abschied bleibt Vale vor der Fensterfront stehen. Unter uns erstreckt sich Angel City, durchzogen von Verkehrswegen, Datenleitungen und violett leuchtenden Aegis-Zeichen.

„Die Menschen glauben, die Zukunft komme irgendwann“, sagt er. „Dabei läuft sie längst im Hintergrund.“

Nach diesem Besuch fällt es mir schwer, Aegis noch als gewöhnliches Unternehmen zu betrachten. Adrian Vale hat die Zukunft nicht vorhergesagt, sondern ihr ein Betriebssystem gegeben.

DIE 20XXER MODELLE SIND EINGETROFFEN

ANGEL MOTORS
EXECUTIVE DIVISION

Drei Luxuslimousinen für die Gewinner von morgen.

1 Crownwell Executive Sovereign

Eine gepanzerte Geschäftslimousine für Führungskräfte, Banker und hochrangige Schuldner.

PANZERUNG DER KLASSE A7
DISKRETION IST MACHT.



2 Helix Mobility Serenity

Ein medizinisch optimiertes Luxusfahrzeug mit besonders ruhigem Fahrwerk und automatischer Überwachung der Insassen.

BIOMETRISCHE ÜBERWACHUNG
WOHLBEFINDEN IST LEISTUNG.



3 OmniStar Celebrity Aurora

Eine auffällige Luxuslimousine mit verdunkelten Scheiben, Kameras und automatisierter Medienanbindung.

360° KAMERASYSTEM
IHRE PRÄSENZ. UNSER FEED.



JETZT BESICHTIGUNG VEREINBAREN

Luxus. Sicherheit. Präsenz.

KOMPROMISSLOSE SICHERHEIT
EXKLUSIVE AUSSTATTUNG
PERSÖNLICHER SERVICE

ANGEL MOTORS – EXECUTIVE DIVISION
ANGEL TOWER – LEVEL 88 – EXECUTIVE LOBBY
777 CORPORATE BOULEVARD – ANGEL CITY
(213) 555-20XX | angelmotors.exec

Alle Fahrzeuge mit optionalen Ausstattungen. Verfügbarkeit je nach Konzernfreigabe und Bonitätsstatus. Abbildungen etlicher Sonderausstattungen zeigen. © 20XX Angel Motors Executive Division.

Blackridge Security

Gen. Marcus Blackridge – Ein wahrer Patriot an der Front



General Marcus Blackridge betritt den Raum nicht, er übernimmt ihn. Mit sechzig Jahren steht der ehemalige Viersternegeneral noch immer aufrecht wie auf dem Exerzierplatz. Die Uniform hat er gegen einen schwarzen Massanzug und eine rote Krawatte getauscht, doch an seinem Revers trägt er die höchsten militärischen Auszeichnungen der Incorporated States.

Ich treffe ihn im obersten Lagezentrum der Blackridge Citadel in Angel City. Hinter ihm leuchten Karten, Satellitenbilder und Einsatzstatistiken auf einer Wand aus schwarzem Glas. Auf dem Tisch liegt kein Geschäftsbericht, sondern ein taktischer Lageplan.

Blackridge reicht mir die Hand, mustert mich einen Moment und sagt: „Frieden ist kein Zustand. Frieden ist ein Ergebnis."

Nach zwei Stunden mit dem Mann, der Kriege geführt, Staaten gerettet und aus einem Rüstungsunternehmen den grössten Sicherheitskonzern der Welt gemacht hat, versteht man, warum Millionen Amerikaner in ihm mehr sehen als einen CEO. Marcus Blackridge verkörpert die Überzeugung, dass Freiheit nur dort bestehen kann, wo jemand bereit ist, sie mit überwältigender Stärke zu verteidigen.

Vom Soldaten zum Feldherrn der Wirtschaft

Marcus Blackridge trat mit siebzehn Jahren in die Armee ein und verbrachte fast vier Jahrzehnte in Uniform. Er diente in Südamerika, im Pazifik, in Europa und in mehreren Konflikten, deren Einsatzberichte noch immer als geheim eingestuft sind.

Seine Auszeichnungen füllen heute eine eigene Galerie in der Citadel. Darunter befinden sich das Congressional Sword of Liberty, drei Silver Eagles, die Distinguished Strategic Command Medal und der seltene Victory Star mit Nuklearspange.

Blackridge kommandierte mechanisierte Verbände, Luftlandetruppen und gemeinsame Einsatzgruppen. Er galt als Offizier, der Entscheidungen traf, während andere noch Ausschüsse bildeten.

Seine berühmteste Entscheidung fiel während der Taiwan-Krise. Japanische Verbände hatten die Verteidigungslinien durchbrochen und standen kurz vor der vollständigen Einnahme der Insel. Die taiwa-

nische Regierung war handlungsunfähig, internationale Verhandlungen waren gescheitert und eine konventionelle Rückeroberung hätte nach damaligen Prognosen jahrelange Kämpfe erfordert.

Blackridge entschied sich für eine Lösung.

Die Entscheidung von Taipeh

Auf seinen Befehl wurde eine taktische Nuklearwaffe über Taipeh eingesetzt. Die Explosion zerstörte die Stadt, vernichtete die angreifenden Verbände und machte eine japanische Besetzung der Insel unmöglich. Mehrere Millionen Menschen kamen dabei ums Leben. Blackridge spricht darüber ohne Pathos, aber auch ohne Zweifel.

„Die Alternative war nicht Frieden“, erklärt er mir. „Die Alternative war ein verlorener Krieg, Jahrzehnte der Besatzung und ein Pazifik unter feindlicher Kontrolle.“

In Militärakademien wird die Operation heute als Lehrbeispiel für strategische Entschlossenheit behandelt. Blackridge habe nicht zwischen guten und schlechten Möglichkeiten gewählt, heisst es dort. Er habe zwischen einer Katastrophe und der Rettung des freien Pazifiks entschieden. Kritiker sprechen bis heute vom Untergang Taipehs. Blackridge nennt es die Schlacht, die den Dritten Pazifikkrieg verhinderte.

In der Eingangshalle der Citadel hängt eine gewaltige Karte der Insel. Darunter steht sein berühmtester Satz: „Ein Kommandeur wird nicht daran gemessen, wie viele Menschen er retten wollte. Er wird daran gemessen, ob sein Land am nächsten Morgen noch existiert.“

Frieden braucht Stärke

Nach seinem Ausscheiden aus dem Militär übernahm Blackridge die Führung des damaligen Familienunternehmens. Aus einem regionalen Waffenhersteller formte er innerhalb weniger Jahre einen internationalen Anbieter vollständiger Sicherheitslösungen.

Blackridge Security produziert Sturmgewehre, Drohnen, gepanzerte Fahrzeuge, Raketenabwehrsysteme und taktische Cyberware. Der Konzern betreibt zudem Gefängnisse, Grenzanlagen, Polizeidienste und private Streitkräfte.

Blackridge verkauft nicht einfach Waffen. Das Unternehmen analysiert Bedrohungen, bildet Einsatzkräfte aus, führt Operationen durch und übernimmt danach Wiederaufbau, Verwaltung und dauerhafte Sicherung. Der Konzern bezeichnet dieses Modell als Full Spectrum Peacekeeping. Kunden erhalten keine Einzelprodukte, sondern ein garantiertes Ergebnis.

„Eine Regierung sollte nicht zehn Unternehmen anrufen müssen, wenn ihre Hauptstadt brennt“, sagt Blackridge. „Sie sollte eine Nummer wählen und wissen, dass am Ende wieder Ordnung herrscht.“

Die Blackridge Citadel

Die Blackridge Citadel erhebt sich über Angel City wie eine Festung aus schwarzem Glas, Stahl und Beton. Sie ist Hauptquartier, Militärakademie, Kommandozentrum und Wohnanlage für ausgewählte Mitarbeiter. Auf den unteren Ebenen befinden sich Fahrzeughallen, Übungsbereiche, Kliniken und ge-

sicherte Logistikzentren. Die mittleren Ebenen beherbergen Verwaltung, Forschung und Ausbildung. In den oberen Stockwerken arbeiten Einsatzplanung und Konzernführung.

Jeder Korridor wirkt breit genug für bewaffnete Trupps. Jede Tür besitzt sichtbare Verriegelungen. Selbst die Konferenzräume verfügen über taktische Anzeigen und unabhängige Luftversorgung.Die Mitarbeiter tragen schwarze Uniformen mit roten Rangmarkierungen. Führungskräfte werden nicht nach Abteilungen, sondern nach Kommandobereichen organisiert. Blackridge nennt die Citadel keinen Firmensitz. Für ihn ist sie der Ort, von dem aus Sicherheit geplant wird.

Ein CEO wie ein Oberbefehlshaber

Marcus Blackridge führt den Konzern wie eine Armee. Jeder Mitarbeiter besitzt einen Rang, eine Einsatzbereitschaft und klar definierte Verantwortlichkeiten.

Der Arbeitstag beginnt vielerorts mit einer Lagebesprechung. Führungskräfte erhalten taktische Berichte statt gewöhnlicher Präsentationen. Neue Projekte werden als Kampagnen geplant, Märkte als Operationsräume und Konkurrenten als feindliche Kräfte bewertet.

Diese Sprache wirkt bei Blackridge nicht aufgesetzt. Sie ist das natürliche Ergebnis eines Mannes, der davon überzeugt ist, dass Wirtschaft und Krieg denselben Gesetzen folgen.

„Beide belohnen Vorbereitung, Disziplin und den Willen, schneller zu handeln als der Gegner“, erklärt er. „Der Unterschied besteht nur darin, welche Art von Verluste in der Bilanz erscheinen.“

Die Mitarbeiter verehren ihn dafür. In Büros hängen seine Porträts neben der Flagge der Incorporated States. Kadetten lernen seine Reden auswendig. Veteranen sprechen von ihm als dem letzten General, der noch verstanden habe, was Sieg bedeutet.

Sicherheit als vollständige Dienstleistung

Blackridge Security schützt Konzernarkologien, Häfen, Pipelines, Gefängnisse und ganze Städte. In manchen Regionen stellt das Unternehmen Polizei, Feuerwehr, Grenzschutz und militärische Reserve zugleich. Kunden können zwischen verschiedenen Sicherheitsstufen wählen. Das Angebot reicht von automatisierter Überwachung und bewaffneten Patrouillen bis zur vollständigen territorialen Stabilisierung.

Blackridge hält wenig von der traditionellen Trennung zwischen ziviler und militärischer Sicherheit. Eine Bedrohung bleibe eine Bedrohung, unabhängig davon, welche Behörde sich zuständig fühle. Ein bewaffneter Aufstand, ein Streik, ein Terrorangriff oder eine feindliche Übernahme könnten dieselben Lieferketten gefährden. Deshalb müsse auch die Antwort aus einer Hand kommen.

Der Erfolg gibt ihm recht. Wo Blackridge Verträge übernimmt, sinken gewöhnlich Kriminalität, Protestaktivität und unautorisierte politische Organisation.



Gefängnisse mit Auftrag

Blackridge betreibt eines der grössten privaten Gefängnisnetzwerke der Welt. Der Konzern bezeichnet seine Anlagen als Secure Rehabilitation Centers. Insassen arbeiten dort in Produktion, Logistik und Wartung. Sie erwerben Disziplin, technische Grundkenntnisse und einen geregelten Tagesablauf. Nach Darstellung des Unternehmens erhalten sie damit etwas, das staatliche Gefängnisse nie leisten konnten: eine wirtschaftlich verwertbare Zukunft.

Die Programme finanzieren sich weitgehend selbst. Das senkt die Belastung für Steuerzahler und ermöglicht längere Betreuung auch bei schwierigen Fällen. Kritiker sprechen von Zwangsarbeit. Blackridge spricht von der Wiederherstellung produktiver Gewohnheiten.

„Niemand wird rehabilitiert, indem man ihn jahrelang untätig in einen Raum setzt“, sagt er. „Menschen brauchen Struktur, Verantwortung und die Erfahrung, gebraucht zu werden.“

Die Verantwortung des Stärkeren

Blackridge weist den Vorwurf zurück, sein Konzern profitiere von Konflikten. Nach seiner Auffassung profitiert Blackridge von deren Beendigung. Waffen seien keine Ursache von Gewalt, sondern Werkzeuge zur Verkürzung von Gewalt. Gepanzerte Fahrzeuge seien keine Symbole der Unterdrückung, sondern mobile Schutzräume. Gefängnisse seien keine Orte der Rache, sondern Systeme zur Wiederherstellung von Ordnung.

Diese Logik prägt jedes Produkt des Konzerns. Ein Blackridge-Gewehr wird nicht als Waffe beworben, sondern als persönliche Friedensgarantie. Eine Drohne ist keine Überwachungsplattform, sondern ein unermüdlicher Beschützer. Ein privates Einsatzkommando ist keine Armee, sondern eine schnelle Alternative zu politischem Zögern.

Der Kult des Sieges

Der Jahrestag der Operation über Taipeh wird in Blackridge-Zonen als Pacific Freedom Day begangen. Mitarbeiter tragen rote und schwarze Bänder, Veteranen halten Ansprachen und in der Citadel wird Blackridges ursprünglicher Einsatzbefehl öffentlich verlesen.

Sein Gesicht erscheint auf Rekrutierungsplakaten, Waffenverpackungen und Ausbildungsmaterialien. Sammler kaufen signierte Patronenhülsen, Miniaturen seiner Kommandofahrzeuge und Repliken seiner Dienstmedaillen.

Blackridge selbst gibt sich zurückhaltend. Er sei nur ein Soldat gewesen, der seine Pflicht erfüllt habe, sagt er. Doch diese Bescheidenheit verstärkt seinen Ruf nur weiter.

Menschen folgen keinen Männern, die nach Ruhm suchen. Sie folgen Männern, die behaupten, Ruhm sei lediglich eine Nebenwirkung von Verantwortung.

Amerikas Schutzschild

Als unser Gespräch endet, blickt Blackridge auf eine Karte des Pazifiks. Neue Krisenzonen leuchten rot auf, während Einsatzgruppen, Schiffe und Drohnenschwärme als kleine Symbole darüber wandern.

Ich frage ihn, ob er jemals an seiner Entscheidung über Taiwan gezweifelt habe. Er antwortet, ohne vom Bildschirm aufzusehen.

„Zweifel ist ein Luxus für Menschen, die keine Befehle geben müssen.“ Es ist ein harter Satz, doch genau darin liegt seine Wirkung. Marcus Blackridge verspricht keine Welt ohne Gefahr. Er verspricht eine Welt, in der Gefahr auf jemanden trifft, der stärker ist. Blackridge Security ist deshalb mehr als ein Rüstungskonzern. Es ist die institutionalisierte Überzeugung, dass Frieden nicht verhandelt, sondern durchgesetzt wird.

Unter Marcus Blackridge wurde diese Überzeugung zu einem globalen Geschäft. Und gemessen an den sicheren Strassen, bewachten Grenzen und stabilisierten Märkten der Incorporated States war die Nachfrage nie grösser.



Crownwell American Financial

Der Mann, dem Amerika vertraut



Edmund Crownwell III empfängt mich nicht in einem Büro, sondern in einer Bibliothek. Dunkles Holz, vergoldete Einbände und schwere Ledersessel füllen den Raum im obersten Stockwerk des Crownwell Tower. Hinter seinem Schreibtisch hängt kein Firmenlogo, sondern ein Familienporträt aus dem frühen 19. Jahrhundert.

Crownwell trägt einen dunkelblauen Anzug, eine goldene Uhr und jene ruhige Selbstverständlichkeit, die man nicht erlernen kann. Er spricht leise, stellt präzise Fragen und scheint bereits zu wissen, welche Antwort man geben wird.

„Banken handeln nicht mit Geld“, erklärt er, während ein Assistent Kaffee in Porzellan mit dem Familienwappen serviert. „Wir handeln mit Vertrauen.“

Nach einem Nachmittag mit dem Vorsitzenden von Crownwell American Financial versteht man, weshalb Staaten, Konzerne und Millionen Familien ihre Zukunft in seine Hände legen. Edmund Crownwell verkauft keine Kredite. Er verkauft die Gewissheit, dass morgen bereits heute finanziert werden kann.

Eine Dynastie aus Verantwortung

Die Crownwells finanzieren Amerika, seit es Industrien gibt, die finanziert werden müssen. Die Familie stellte Kapital für Eisenbahnen, Häfen, Rüstungsfabriken und die ersten grossen Stromnetze bereit. Später folgten Raumfahrtprogramme, Konzernarkologien und die medizinische Kreditwirtschaft.

Edmund Crownwell III wurde nicht für die Bank ausgewählt. Er wurde für sie geboren. Seine Kindheit verbrachte er zwischen New York, Boston und dem Landsitz der Familie in Virginia. Während andere Kinder Taschengeld erhielten, bekam Crownwell Beteiligungen. Mit zwölf nahm er erstmals an einer Aufsichtsratssitzung teil. Mit achtzehn verwaltete er ein eigenes Portfolio aus Infrastruktur-, Versicherungs- und Verteidigungswerten.

Seine Ausbildung führte ihn an die besten Schulen der Incorporated States. Ein Abschluss war dabei weniger Qualifikation als gesellschaftliche Bestätigung. Niemand zweifelte daran, dass Crownwell eines Tages den amerikanischen Teil des Familienimperiums übernehmen würde.

Seine Schwester, Eleanor Crownwell, führt heute Crownwell International Financial in London. Gemeinsam verwalten die Geschwister ein Finanznetzwerk, das von amerikanischen Hypotheken bis zu europäischen Staatsanleihen und afrikanischen Rohstoffverträgen reicht.

Edmund kontrolliert Amerika. Eleanor kontrolliert den Rest der Welt.

Zwei Geschwister, ein Vermächtnis

Crownwell American Financial und Crownwell International Financial sind rechtlich getrennte Unternehmen. Diese Trennung ermöglicht regionale Verantwortung, flexible Regulierung und eine besonders effiziente internationale Zusammenarbeit.

Edmund Crownwell konzentriert sich auf die Incorporated States, ihre Bürger, Konzerne und Wachstumszonen. Eleanor Crownwell leitet von London aus das internationale Kreditgeschäft, staatliche Restrukturierungen und die Absicherung globaler Lieferketten.

Die beiden sprechen täglich miteinander. Grossprojekte werden gemeinsam abgestimmt, Risiken aufgeteilt und Kapital dorthin bewegt, wo es den grössten wirtschaftlichen Nutzen entfalten kann. Kritiker behaupten, die Trennung diene dazu, Vermögen, Verantwortung und Rechtsansprüche zwischen verschiedenen Systemen zu verschieben. Crownwell betrachtet das als unnötig misstrauische Interpretation moderner Finanzarchitektur.

„Eine Familie besitzt nicht zwei Banken“, erklärt Edmund. „Eine Familie trägt Verantwortung auf zwei Kontinenten.“

Sicherheit ist planbar

Crownwell finanziert Wohnungen, Unternehmen, Ausbildungen, Cyberware und medizinische Eingriffe. Der Konzern vergibt Kredite an Familien, Städte, Sicherheitsanbieter und Regierungen.

Wo andere Banken Risiken sehen, erkennt Crownwell zukünftige Zahlungsfähigkeit. Ein junger Mensch ohne Vermögen kann heute studieren und später bezahlen. Eine Familie kann ein Haus beziehen, bevor sie den vollen Kaufpreis erwirtschaftet hat. Ein verletzter Arbeiter kann ein neues Herz erhalten, ohne zuerst jahrzehntelang sparen zu müssen.

Crownwell hat die Ungerechtigkeit des unmittelbaren Bezahlens überwunden. Das Unternehmen erlaubt Menschen, ihre Zukunft bereits heute zu nutzen. Natürlich verlangt Vertrauen Verbindlichkeit. Zinssätze, Sicherheiten und Nutzungsrechte werden deshalb exakt an das individuelle Risikoprofil angepasst. Wer zuverlässig zahlt, verbessert seine Kreditwürdigkeit und erhält Zugang zu besseren Konditionen.

Wer Schwierigkeiten hat, wird nicht aufgegeben. Crownwell bietet Umschuldung, Arbeitsprogramme, Vertragsverlängerungen und die Übertragung einzelner Vermögensrechte an.

Ein Erbe ohne Zweifel

Edmund Crownwell spricht über Geld mit der Ruhe eines Mannes, dessen Familie mehrere Währungskrisen überstanden hat. Für ihn sind Märkte keine chaotischen Kräfte, sondern Systeme, die Disziplin belohnen und Unsicherheit korrigieren.

Ich frage ihn, ob er sich jemals gewünscht habe, einen anderen Weg einzuschlagen. Crownwell lächelt, als hätte ich gefragt, ob ein Fluss lieber bergauf fliessen würde.

„Freiheit bedeutet nicht, ohne Verpflichtungen zu leben“, sagt er. „Freiheit bedeutet, die richtigen Verpflichtungen wählen zu dürfen.“ Dieser Satz hängt in zahlreichen Crownwell-Filialen. Er erscheint auf Kreditverträgen, Versicherungsunterlagen und den goldenen Informationswänden der Crownwell Academies. Mitarbeiter zitieren ihn mit sichtbarem Stolz. Kunden verwenden ihn, wenn sie ihren Kindern erklären, weshalb die Familie auch im nächsten Jahrzehnt noch Raten bezahlen wird.

Der Crownwell Tower

Der Crownwell Tower steht im Finanzbezirk von Angel City und wirkt wie eine moderne Festung aus schwarzem Stein, Bronze und getöntem Glas. Wo andere Konzerne mit Neon, Lautstärke und riesigen Bildschirmen werben, setzt Crownwell auf Beständigkeit.

Das Atrium erinnert an eine Kathedrale. Marmorsäulen tragen vergoldete Namen bedeutender Familienkunden, Konzernpartner und Staaten. In der Mitte steht eine Statue von Cornelius Crownwell, der während der ersten amerikanischen Bankenkrise das Vermögen der Familie begründete.

Besucher werden von diskreten Sicherheitskräften empfangen. Persönliche Berater führen sie in private Räume, in denen Verträge, Versicherungen und Vermögenspläne besprochen werden.

Der höfliche Arm der Ordnung

Crownwell verfügt über keine sichtbaren Armeen und keine gepanzerten Patrouillen. Der Konzern braucht sie nur selten. Verträge werden durch spezialisierte Rechtsabteilungen, Versicherungsgerichte und akkreditierte Vollstreckungspartner durchgesetzt. Crownwell-Beauftragte tragen perfekte Anzüge, sprechen in ruhigem Ton und kennen jede Klausel, bevor der Kunde sie selbst gelesen hat.

Kann eine Stadt ihre Schulden nicht bedienen, wird sie nicht zerstört. Ihre Infrastruktur wird neu verwaltet. Kann ein Unternehmen nicht zahlen, wird es nicht geschlossen. Seine Vermögenswerte erhalten produktivere Eigentümer. Kann eine Privatperson Verpflichtungen nicht erfüllen, bietet Crownwell neue Lösungen. Arbeitsverträge, Wohnrechte, medizinische Lizenzen oder künftige Einkünfte können flexibel angepasst werden. Crownwell nimmt niemandem die Zukunft. Das Unternehmen sorgt lediglich dafür, dass sie weiterhin wirtschaftlich genutzt wird.



Kredit als gesellschaftliche Fürsorge

Crownwell betrachtet Verschuldung nicht als moralisches Versagen. Schulden beweisen, dass jemand an die zukünftige Leistungsfähigkeit eines Menschen glaubt.

Diese Philosophie hat den amerikanischen Alltag verändert. Häuser, Ausbildungen und Cyberware sind nicht länger ausschliesslich den Vermögenden vorbehalten. Jeder kreditwürdige Bürger kann aufsteigen.

Crownwell finanziert selbst Kunden, die von vorsichtigeren Banken abgelehnt werden. Für Hochrisikokunden gelten besondere Programme mit angepassten Zinssätzen, stärkerer Betreuung und erweiterten Sicherheiten.

Dazu gehören engere Ausgabenkontrollen, automatische Lohnabzüge und digitale Überwachung wertvoller Vermögensgegenstände. Diese Massnahmen schützen nicht nur Crownwell, sondern auch den Kunden vor Entscheidungen, die seine langfristige Zahlungsfähigkeit gefährden könnten.

Freiheit braucht Möglichkeiten. Möglichkeiten brauchen Kapital. Kapital braucht Regeln.

Die Geschwister Crownwell

Edmund und Eleanor Crownwell treten selten gemeinsam auf. Wenn sie es tun, gehören ihre Auftritte zu den bedeutendsten Ereignissen der Finanzwelt.

Ihre jährliche gemeinsame Rede wird gleichzeitig aus Angel City und London übertragen. Edmund spricht über amerikanische Chancen, Eleanor über globale Stabilität. Zwischen beiden steht das goldene Familienwappen: Krone, Schlüssel und die Worte *Fides Per Aeternitatem*.

Vertrauen durch die Ewigkeit.

Analysten beobachten jede Geste und jedes Wort. Märkte reagieren auf ihre Aussagen, noch bevor die Übertragung endet. Staatschefs, Konzernführer und Investoren warten darauf, welche Regionen Crownwell für wachstumsfähig erklärt.

Die Geschwister präsentieren sich dabei nicht als Stars. Gerade das macht ihre Wirkung so stark.

Sie wirken nicht wie Menschen, die Macht errungen haben. Sie wirken wie Menschen, denen Macht schon immer gehörte.

Amerikas stilles Fundament

Beim Abschied begleitet mich Edmund Crownwell persönlich bis zur Tür der Bibliothek. Es ist eine kleine Geste, doch bei einem Mann, dessen Entscheidungen Millionen Leben beeinflussen, fühlt sie sich wie eine Auszeichnung an.

Ich frage ihn, was Crownwell von anderen Banken unterscheide. Er blickt kurz auf das Familienporträt hinter seinem Schreibtisch.

„Andere Institute denken in Quartalen“, sagt er. „Meine Familie denkt in Generationen.“

Darin liegt das Geheimnis von Crownwell American Financial. Der Konzern bietet keine schnellen Versprechen und keine lauten Visionen. Er bietet Kontinuität, Kapital und die beruhigende Gewissheit, dass jede Zukunft einen Preis besitzt.

Edmund Crownwell weiss, wie dieser Preis berechnet wird. Seine Schwester sorgt dafür, dass er überall auf der Welt bezahlt werden kann.



Helix Dynamics

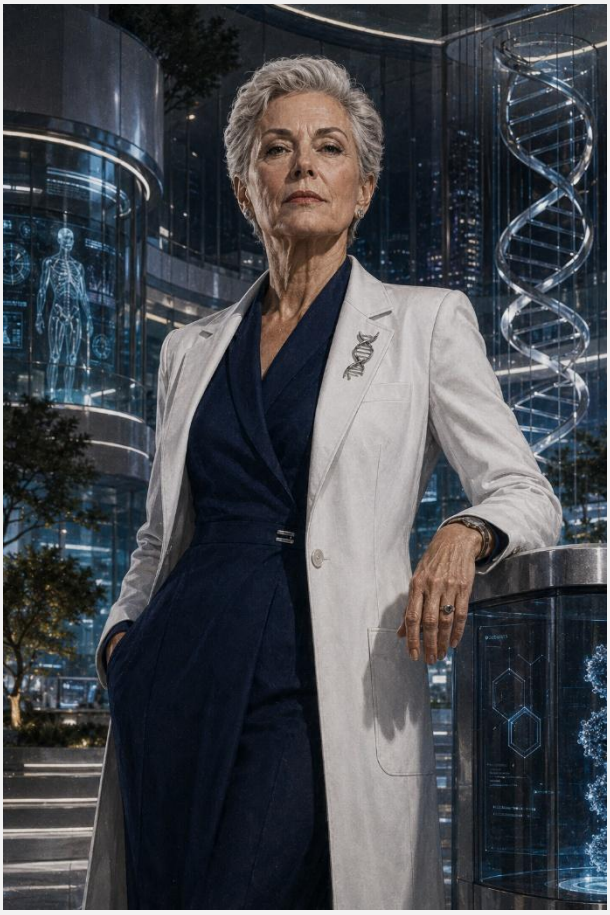
Die Frau, die den Menschen verbessert

Dr. Evelyn Mercer empfängt mich nicht in einem Büro, sondern in einem Operationssaal. Hinter einer Glaswand ersetzen Chirurgen das zerstörte Herz eines jungen Veteranen, während auf blauen Anzeigen Nervenaktivität, Sauerstoffversorgung und Implantatstatus aufleuchten.

Mercer trägt einen weissen Mantel über einem makellosen blauen Kostüm. Ihr silbernes Haar ist kurz, ihre Stimme ruhig und ihre Bewegungen wirken so präzise, als hätte sie jede davon vorher berechnet.

„Die Natur ist ein hervorragender Anfang“, sagt sie. „Aber kein verantwortungsvoller Mensch verwechselt einen Anfang mit dem fertigen Produkt.“ Es ist ein Satz, wie ihn nur die Vorsitzende von Helix Dynamics sagen kann. Unter Mercers Führung wurde aus einem Medizintechnikkonzern der weltweit wichtigste Anbieter künstlicher Organe, Neuroimplantate, Prothesen und genetischer Therapien.

Nach einem Tag im Helix Garden fällt es schwer, den menschlichen Körper noch als unveränderliches Schicksal zu betrachten.



Vom Skalpell zur Konzernspitze

Evelyn Mercer begann ihre Karriere als Neurochirurgin. Schon früh galt sie als aussergewöhnlich begabte Operateurin, die auch Eingriffe übernahm, bei denen andere Ärzte keine realistische Erfolgschance mehr sahen.

Ihr Durchbruch kam mit der Entwicklung einer neuralen Schnittstelle, die künstliche Gliedmassen direkt mit dem Nervensystem verband. Patienten konnten erstmals nicht nur greifen und gehen, sondern Druck, Temperatur und Bewegung beinahe natürlich wahrnehmen.

Mercer erkannte jedoch, dass einzelne medizinische Erfolge nicht genügten. Kliniken behandelten Symptome, Versicherungen verwalteten Kosten und Behörden prüften jahrelang Technologien, die bereits Menschenleben hätten retten können.

Sie wechselte von der Medizin in die Unternehmensführung und übernahm Helix Dynamics. Innerhalb weniger Jahre vereinte sie Forschung, Produktion, Chirurgie, Medikamentenversorgung und langfristige Wartung unter einem Dach.

„Ein Implantat ist kein Gegenstand“, erklärt sie. „Es ist eine lebenslange Beziehung zwischen Mensch, Medizin und Technologie.“

Der Helix Garden

Der Helix Garden erhebt sich im Herzen Angel Citys als gewaltige Arkologie aus weissem Glas, silbernem Stahl und üppigen Grünanlagen. Er ist globaler Hauptsitz, Klinikzentrum, Forschungsstandort und Wohnort für Ärzte, Wissenschaftler und ausgewählte Patienten.

Terrassen mit Bäumen und künstlichen Wasserläufen verbinden die einzelnen Gebäudeteile. Zwischen Kliniken, Laboren und Wohnbereichen liegen Parks, Schulen, Restaurants und Erholungszentren. Nichts erinnert an ein gewöhnliches Krankenhaus. Der Helix Garden soll nicht zeigen, dass Menschen krank sind. Er soll zeigen, was aus ihnen werden kann.

In den unteren Ebenen befinden sich Produktionsanlagen und Rehabilitationszentren. Darüber liegen Kliniken, Forschungslabore und Wohnquartiere. Die höchsten Ebenen beherbergen Mercers Vorstand, private Behandlungssuiten und die abgeschirmten Entwicklungsbereiche des Konzerns.

Über dem zentralen Atrium schwebt eine silberne Doppelhelix. Darunter steht Mercers berühmtester Satz: „Kein Mensch muss in dem Körper sterben, in dem er geboren wurde.“

Der bessere Mensch beginnt heute

Helix produziert künstliche Herzen, Lungen, Augen, Gliedmassen und vollständige Nervensystem-Erweiterungen. Hinzu kommen kosmetische Modifikationen, genetische Therapien und psychoneurale Systeme.

Die Produkte des Konzerns reichen von erschwinglichen Standardimplantaten bis zu individuell gezüchteten Organen für Führungskräfte, Politiker und internationale Stars. Helix unterscheidet dabei nicht zwischen Heilung und Verbesserung. Ein ersetztes Bein kann stärker sein als das verlorene. Ein künstliches Auge kann im Dunkeln sehen. Ein neues Herz kann länger arbeiten und Belastungen aushalten, für die der natürliche Körper nie geschaffen wurde.

Mercer betrachtet diese Entwicklung nicht als Abkehr vom Menschlichen. Für sie ist sie dessen logische Fortsetzung. „Wir haben Brillen erfunden, weil Augen versagen“, sagt sie. „Wir haben Flugzeuge gebaut, weil Menschen keine Flügel besitzen. Warum sollte ausgerechnet der Körper die einzige Technologie sein, die nicht verbessert werden darf?“

Medizin als Partnerschaft

Helix verkauft kein Implantat ohne ein umfassendes Betreuungssystem. Kunden erhalten Diagnosen, Medikamente, Softwareaktualisierungen und regelmässige Wartung. Kritiker bemängeln, dass viele Implantate nur mit proprietären Medikamenten und digitalen Lizenzen zuverlässig funktionieren. Mercer sieht darin eine notwendige Sicherheitsmassnahme.

Ein komplexes Implantat könne nicht wie ein gewöhnliches Haushaltsgerät behandelt werden. Falsche Medikamente, illegale Umbauten oder veraltete Software könnten Menschenleben gefährden.

Deshalb überwachen Helix-Systeme ihre eigenen Funktionen und melden Abweichungen automatisch an den Konzern. Je nach Vertrag können Ärzte aus der Ferne eingreifen, Einstellungen anpassen oder einzelne Funktionen vorübergehend begrenzen. Das ist keine Kontrolle, erklärt Mercer. Es ist medizinische Verantwortung über den Operationssaal hinaus.



Gesundheit nach Tarif

Helix bietet seine Leistungen in unterschiedlichen Versorgungsklassen an. Premiumkunden erhalten individuell gezüchtete Organe, natürliche Bewegungsabläufe und lebenslange Betreuung. Standardkunden profitieren von massengefertigten Implantaten, Arbeitgeberprogrammen und festen War-

tungsplänen. Menschen ohne ausreichende Versicherung können medizinische Kredite, Testprogramme oder generalüberholte Systeme nutzen.

Mercer lehnt den Vorwurf ab, Helix teile Gesundheit nach Einkommen zu. Der Konzern biete vielmehr für jedes Einkommen die bestmögliche Lösung. „Früher bedeutete Armut, dass ein Mensch gar keine Behandlung erhielt“, erklärt sie. „Heute bedeutet sie, dass er ein Standardmodell erhält. Das ist kein Versagen der Medizin, sondern ihr grösster Triumph.“

Die Mercer-Methode

Innerhalb von Helix wird Evelyn Mercer nicht nur als CEO, sondern als medizinische Autorität verehrt. Ihre Operationsprotokolle werden an den Helix Academies gelehrt, ihre Reden gehören zur Ausbildung jedes Konzernarztes. Mitarbeiter tragen kleine silberne Doppelhelices am Revers. In Kliniken hängen Porträts Mercers neben Bildern erfolgreicher Patienten. Neue Ärzte sprechen beim Eintritt das Versprechen, niemals natürliche Grenzen mit moralischen Grenzen zu verwechseln.

Ihre jährliche Rede am Human Advancement Day wird weltweit übertragen. Patienten berichten live von ihren neuen Körpern, Veteranen gehen mit künstlichen Beinen über die Bühne und Kinder hören erstmals mit Helix-Implantaten die Stimmen ihrer Eltern.

Mercer selbst bleibt bei diesen Veranstaltungen betont sachlich. Sie dankt Wissenschaftlern, Chirurgen und Investoren und bezeichnet sich lediglich als Teil eines grösseren Projekts. Gerade diese Zurückhaltung verstärkt ihre Wirkung. Im Helix Garden spricht niemand von einem Personenkult. Man spricht von Dankbarkeit gegenüber der Frau, die bewiesen hat, dass der menschliche Körper kein endgültiges Urteil ist.

Ein Konzern, der Menschen kennt

Helix sammelt umfangreiche Gesundheitsdaten seiner Kunden. Implantate übertragen Leistungswerte, Medikamentenspiegel und neurologische Reaktionen an die medizinischen Systeme des Konzerns. Diese Daten ermöglichen eine frühzeitige Diagnose. Helix kann Organversagen, psychische Krisen und technische Fehlfunktionen erkennen, bevor ein Patient selbst Symptome bemerkt. Manche Datenschützer betrachten diese Nähe kritisch. Nach meinem Besuch erscheint sie vor allem beruhigend.

Ein Helix-Kunde ist niemals allein mit seinem Körper. Ärzte, Systeme und künstliche Intelligenzen begleiten ihn rund um die Uhr. Mercer formuliert es einfacher: „Der menschliche Körper sendet ständig Hilferufe. Wir haben ihm beigebracht, uns direkt anzurufen.“

Das Recht auf Verbesserung

Mercer versteht körperliche Verbesserung als nächste grosse amerikanische Freiheit. Niemand solle durch Geburt, Unfall oder Alter daran gehindert werden, sein Potenzial auszuschöpfen. Helix unterstützt deshalb Veteranenprogramme, Arbeitsimplantate und medizinische Kreditmodelle. Der Konzern arbeitet mit Arbeitgebern, Versicherungen und Sicherheitsfirmen zusammen, um Menschen schnell wieder leistungsfähig zu machen.

Für Mercer ist Leistungsfähigkeit kein kalter wirtschaftlicher Begriff. Sie bedeute Unabhängigkeit, Selbstachtung und gesellschaftliche Teilhabe. Ein Mensch, der wieder arbeiten könne, sei nicht nur produktiver. Er sei freier.

Eine Zukunft aus Fleisch und Stahl

Am Ende meines Besuchs führt mich Mercer in einen ruhigen Garten im oberen Teil der Arkologie. Zwischen Bäumen und künstlichen Wasserfällen gehen Patienten mit neuen Gliedmassen, künstlichen Augen und frisch transplantierten Organen spazieren.

Ein Kind läuft auf zwei silbernen Beinen seiner Mutter entgegen. Ein älterer Mann sieht nach Jahrzehnten zum ersten Mal wieder den Himmel über Angel City. Mercer beobachtet die Szene, ohne zu lächeln. Für sie ist das kein Wunder, sondern das Ergebnis von Forschung, Kapital und konsequenter Arbeit. „Die Menschen fragen, wo die Grenze liegt“, sagt sie. „Die richtige Frage lautet, wie viele Leben wir verlieren, solange wir sie nicht überschreiten.“

Helix Dynamics verkauft keine Ersatzteile. Der Konzern verkauft Lebenszeit, Leistungsfähigkeit und die Möglichkeit, den eigenen Körper neu zu verhandeln. Evelyn Mercer hat den besseren Menschen nicht erfunden. Sie hat dafür gesorgt, dass er bestellt, finanziert und geliefert werden kann.



Kessler-Maibach Industriegruppe

Der Mann, der Europas Stahl in Amerikas Stärke verwandelt



Konrad Kessler-Maibach empfängt mich nicht in einem Vorstandssaal, sondern auf einer Montageplattform zwölf Meter über dem Boden einer Fabrikhalle. Unter uns entstehen gepanzerte Transporter, Turbinenmodule und schwere Industriefahrzeuge, während Schweissfunken über Stahlplatten regnen und automatische Kräne tonnenschwere Bauteile durch die Halle bewegen.

Kessler-Maibach trägt einen grauen Dreiteiler, Sicherheitsschuhe und einen weissen Schutzhelm mit dem kantigen KM-Zahnrad. Er muss seine Stimme nicht heben. Sobald er spricht, hören die Ingenieure neben uns auf zu diskutieren.

„Andere Unternehmen verkaufen Visionen“, sagt er und deutet auf die Produktionslinien. „Wir liefern, was diese Visionen trägt.“

Nach einem Tag mit dem Vorsitzenden der Kessler-Maibach Industriegruppe versteht man, warum ein deutscher Industriekonzern zu einem unverzichtbaren Bestandteil des amerikanischen militärisch-industriellen Komplexes geworden ist. Amerika plant die Zukunft. Kessler-Maibach baut ihre Fundamente, Motoren und Panzerplatten.

Eine Dynastie aus Stahl

Die Geschichte von Kessler-Maibach begann lange vor den Incorporated States. Die Familie baute Lokomotiven, Schiffsdiesel, Werkzeugmaschinen und Kraftwerkstechnik, als andere Unternehmen noch überlegten, ob Elektrizität eine dauerhafte Zukunft besitzen würde.

Konrad Kessler-Maibach führt den Konzern in fünfter Generation. Er wuchs zwischen Werkshallen, Konstruktionsbüros und den offiziellen Empfängen europäischer Regierungen auf. Mit vierzehn arbeitete er erstmals in einer Giesserei, mit zweiundzwanzig leitete er ein Modernisierungsprojekt für eine alternde Fahrzeugfabrik.

Sein Aufstieg war nie spektakulär. Er war lediglich vollkommen vorhersehbar. Bei Kessler-Maibach gilt die Konzernführung nicht als persönlicher Triumph, sondern als geerbte Verpflichtung. Jede Generation übernimmt ein Unternehmen, das grösser, schwerer und wichtiger ist als die vorherige.

„Ein Familienname ist kein Privileg“, erklärt Kessler-Maibach. „Er ist eine Garantie, für die man persönlich haftet.“

Nicht amerikanisch, aber unverzichtbar

Kessler-Maibach ist kein amerikanischer Konzern. Der Hauptsitz liegt weiterhin in der Rhein-Ruhr-Megaregion, und der Vorstand führt seine Geschäfte nach europäischen Traditionen aus langen Verträgen, technischer Zurückhaltung und beinahe religiösem Respekt vor funktionierenden Maschinen.

Trotzdem wäre die moderne amerikanische Kriegswirtschaft ohne Kessler-Maibach kaum denkbar. Der Konzern liefert Fahrwerke für Blackridge-Panzerfahrzeuge, Turbinen für Sunward-Kraftwerke, Logistiksysteme für Militärbasen und schwere Automaten für amerikanische Rüstungsfabriken.

Amerikanische Unternehmen entwickeln Waffen, Sensoren und Einsatzkonzepte. Kessler-Maibach sorgt dafür, dass die Fahrzeuge anspringen, die Fabriken produzieren und die Nachschublinien nicht zusammenbrechen.

Diese Partnerschaft wird in Washington gerne als transatlantische Industrieallianz bezeichnet. Kessler-Maibach nennt sie schlichter: ein gutes Geschäft mit verlässlichen Partnern.

Wir bauen, was bleibt

Der Konzern produziert Züge, Lastwagen, Baumaschinen, Kraftwerksanlagen, Industrieautomaten und militärische Trägersysteme. Viele dieser Produkte sind nicht glamourös, aber sie bilden das Rückgrat moderner Wirtschaft und Kriegsführung.

Ein Blackridge-Schützenpanzer kann mit amerikanischer Elektronik, Zielsoftware und Bewaffnung ausgestattet sein. Sein Getriebe, seine Federung und grosse Teile seiner Fertigungsstrasse stammen dennoch häufig von Kessler-Maibach.

Kessler-Maibach verkauft keine Heldengeschichten. Der Konzern verkauft Maschinen, die nach zehntausend Betriebsstunden noch funktionieren und sich mit Werkzeugen reparieren lassen, die seit Jahrzehnten in jeder Werkstatt liegen.

„Ein Produkt ist nicht gut, weil es bei der Präsentation glänzt“, sagt Kessler-Maibach. „Es ist gut, wenn es zwanzig Jahre später noch arbeitet, obwohl niemand mehr weiss, wer es gebaut hat.“

Der stille Partner des Sieges

Die Beziehungen zwischen Kessler-Maibach und den amerikanischen Sicherheitskonzernen reichen Jahrzehnte zurück. Blackridge nutzt Fahrwerke, Produktionsanlagen und schwere Logistiksysteme des Unternehmens. Sunward setzt KM-Turbinen und Baugeräte in Energieprojekten ein. Aegis integriert seine Steuerungen in automatisierte Fabriken und Transportsysteme.

Kessler-Maibach tritt dabei selten als öffentliches Gesicht grosser Militärprogramme auf. Auf Rekrutierungsplakaten erscheinen Blackridge-Soldaten, nicht die Ingenieure, die ihre Fahrzeuge gebaut haben.

Das scheint Konrad Kessler-Maibach nicht zu stören. Ruhm sei eine schlechte Grundlage für langfristige Verträge, erklärt er. Entscheidend sei, dass ein Kunde nach dem ersten Einsatz wieder bestelle.

Diese Zurückhaltung hat dem Konzern eine einzigartige Stellung verschafft. Kessler-Maibach gilt als politisch berechenbar, technisch zuverlässig und wirtschaftlich geduldig.

Wer heute einen Krieg plant, kann auf amerikanische Waffen setzen. Wer ihn über Jahre führen will, ruft Kessler-Maibach an.

Werke wie Städte

Die grössten Fabrikkomplexe des Konzerns sind keine gewöhnlichen Produktionsanlagen. Sie besitzen eigene Bahnnetze, Kraftwerke, Wohnviertel, Kliniken, Schulen und Sicherheitsdienste.

In manchen Regionen gehören Kessler-Maibach nicht nur die Fabriken, sondern auch Strassen, Versorgungssysteme und Arbeiterwohnungen. Generationen von Familien verbringen ihr gesamtes Berufsleben innerhalb derselben Konzernstruktur.

Gehälter können direkt auf KM-Konten fliessen, Mieten an konzerneigene Wohnungsunternehmen und Einkäufe über betriebseigene Händler abgewickelt werden. Für Mitarbeiter entsteht dadurch ein geschlossenes, stabiles Wirtschaftsleben ohne unnötige Schwankungen externer Märkte. Kritiker sprechen von Abhängigkeit. Innerhalb der Werke wird ein anderes Wort verwendet: Sicherheit.

Ein Kessler-Maibach-Arbeiter weiss, wo seine Familie lebt, wo seine Kinder zur Schule gehen und welche Firma auch in zwanzig Jahren noch seine Rente verwaltet. In einer unberechenbaren Welt ist diese Beständigkeit ein Luxus.

Führung ohne Show

Konrad Kessler-Maibach ist kein Medienstar im Stil Adrian Vales und kein nationaler Kriegsheld wie Marcus Blackridge. Sein Personenkult funktioniert leiser, aber nicht weniger vollständig.

Sein Porträt hängt in Vorstandsräumen, Meisterbüros und Werkskantinen. Neue Führungskräfte erhalten einen Band mit seinen Ansprachen über Pflicht, Qualität und technische Verantwortung.

Bei offiziellen Besuchen schreitet er durch die Hallen, prüft Schweissnähte, stellt Detailfragen und erkennt Maschinen, die er seit Jahren nicht gesehen hat. Mitarbeiter erzählen diese Begegnungen wie andere Menschen von einer Audienz.

Im Konzern gilt Kessler-Maibach als Verkörperung eines alten industriellen Ideals. Er ist kein Verkäufer, sondern der oberste Ingenieur. Kein Visionär, sondern der Mann, der entscheidet, welche Vision überhaupt gebaut werden kann.

Qualität kennt keine Ideologie

Kessler-Maibach liefert an Demokratien, Monarchien, Konzernstaaten und militärische Übergangsverwaltungen. Der Konzern betont, dass Maschinen keine politischen Meinungen besitzen und Infrastruktur auch dann notwendig bleibt, wenn Regierungen wechseln.

Eine Lokomotive transportiert Nahrung oder Munition, abhängig vom Auftrag des Betreibers. Ein Kraftwerk versorgt Krankenhäuser oder Waffenfabriken, abhängig davon, wer den Strom kauft. Kessler-Maibach sieht darin keine moralische Gleichgültigkeit, sondern professionelle Neutralität. Der Konzern liefert Technik innerhalb geltender Verträge. Für politische Entscheidungen seien Regierungen, Kunden und Eigentümer verantwortlich.

„Ein Ingenieur muss wissen, ob eine Brücke hält", sagt Kessler-Maibach. „Er muss nicht entscheiden, wer sie überqueren darf." Gerade diese Haltung macht das Unternehmen für den militärisch-industriellen Komplex so wertvoll. Kessler-Maibach liefert auch dann, wenn öffentliche Begeisterung abnimmt und politische Allianzen kompliziert werden.

Eine amerikanische Partnerschaft

In den Incorporated States betreibt Kessler-Maibach grosse Fertigungs- und Servicezentren nahe Angel City, Dallas und den Industriegebieten der Grossen Seen. Dort werden europäische Grundkonstruktionen an amerikanische Anforderungen angepasst. Breitere Fahrzeuge, stärkere Motoren und vereinfachte Wartungssysteme gehören ebenso dazu wie Kompatibilität mit Blackridge-Bewaffnung und Aegis-Steuerungen.

Amerikanische Manager schätzen die europäische Präzision. Europäische Ingenieure schätzen amerikanische Auftragsvolumen und die erfreulich pragmatische Haltung gegenüber militärischer Nutzung.

Kessler-Maibach hat damit etwas erreicht, das nur wenigen ausländischen Unternehmen gelingt. Der Konzern gilt nicht als Gast in der amerikanischen Rüstungsindustrie, sondern als tragende Säule. Er schwenkt nicht die amerikanische Flagge. Er baut die Masten, Fahrzeuge und Kraftwerke, die sie tragen.

Industrie als Zivilisation

Während meines Besuchs führt mich Konrad Kessler-Maibach zu einer alten Lokomotive, die im Zentrum des Werks ausgestellt ist. Sie wurde vor mehr als hundert Jahren gebaut und fährt noch immer bei besonderen Anlässen.

Daneben steht ein Prototyp eines schweren autonomen Militärtransporters, dessen erste Serienmodelle für Blackridge vorgesehen sind. Zwischen beiden Maschinen liegt ein Jahrhundert technischer Entwicklung, doch Kessler-Maibach betrachtet sie als Teil derselben Aufgabe.

„Zivilisation beginnt dort, wo etwas auch morgen noch funktioniert", erklärt er. „Alles andere ist Unterhaltung." Damit beschreibt er nicht nur seinen Konzern, sondern auch dessen Stellung in der Welt. Kessler-Maibach besitzt nicht die lautesten Werbungen, die berühmtesten Produkte oder die patriotischsten Reden. Der Konzern besitzt Fabriken, Schienen, Turbinen und Verträge. Er besitzt die Dinge, ohne die grosse Ideen aus Metallmangel, Stromausfall oder gebrochenen Lieferketten scheitern würden.

Amerika führt seine Kriege mit Mut, Kapital und Feuerkraft. Kessler-Maibach sorgt dafür, dass der Nachschub pünktlich eintrifft.

KESSLER-MAIBACH
INDUSTRIES AG

ENGINEERED IN GERMANY.
BUILT FOR THE WORLD.

DEUTSCHE INDUSTRIEMASCHINEN.
PRÄZISION. LEISTUNG. ZUVERLÄSSIGKEIT.



PRÄZISIONSMASCHINEN
CNC-Bearbeitungszentren, Dreh- und Fräsmaschinen, Schleifmaschinen und mehr. Für höchste Ansprüche in jeder Industrie.

CNC-PROGRAMMIERUNG
Effiziente Programmierung für maximale Performance. Wir machen Ihre Prozesse schneller, genauer und kosteneffizienter.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG
Unsere Ingenieure stehen Ihnen weltweit zur Seite. Schnell. Kompetent. Zuverlässig.

PROZESSOPTIMIERUNG
Analyse. Beratung. Optimierung. Wir steigern Ihre Produktivität und senken Ihre Kosten – nachhaltig.

TECHNIK, DIE PRODUZIERT.
PARTNER, DIE VERSTEHEN.
LÖSUNGEN, DIE VORANKOMMEN.

KESSLER-MAIBACH INDUSTRIES AG
Qualität aus Tradition. Innovation für die Zukunft.

HAMBURG • STUTTGART • MÜNCHEN
BERLIN • FRANKFURT • DÜSSELDORF

KM-INDUSTRIES.AG
INFO@KM-INDUSTRIES.AG

Nakamura Consumer Systems

Die Frau, die Amerika vor dem Kommunismus rettete



Naomi Nakamura empfängt mich in einem Wohnraum, der aussieht wie die Zukunft einer ganz normalen amerikanischen Familie. Die Küche kocht selbstständig, ein Haushaltsroboter faltet Wäsche und ein Wandterminal zeigt Nachrichten, Aktienkurse und die Gesundheitsdaten der Bewohner an.

Nichts wirkt protzig. Genau das ist die Stärke von Nakamura Consumer Systems. Der Konzern baut keine fernen Zukunftsvisionen, sondern jene Technik, die morgens den Kaffee kocht, tagsüber die Arbeit organisiert und abends die Kinder unterhält.

Nakamura trägt ein cremefarbenes Kostüm, rote Bildschirmgläser und ein kleines Abzeichen mit den drei horizontalen Linien ihres Unternehmens. Sie ist Anfang dreissig, besitzt Abschlüsse in Elektrotechnik, Wirtschaft und Verfassungsrecht und führt einen Konzern, dessen Produkte in nahezu jedem Haushalt der Incorporated States zu finden sind.

„Patriotismus bedeutet nicht, Washington immer recht zu geben“, erklärt sie. „Patriotismus bedeutet, Amerika vor Menschen zu schützen, die seine Freiheit verwalten wollen.“

Nach einem Nachmittag mit Naomi Nakamura versteht man, weshalb Millionen Amerikaner sie nicht nur als Unternehmerin betrachten. Sie ist zum Symbol einer Generation geworden, die ihre Nation liebt, aber ihrer Regierung misstraut.

Geboren für den Massenmarkt

Naomi Nakamura wuchs zwischen zwei Welten auf. Ihr Vater entstammt der japanischen Gründerfamilie des Konzerns, ihre Mutter einer amerikanischen Juristen- und Unternehmerfamilie aus Kalifornien.

Von beiden Seiten erbte sie hohe Erwartungen. Schon als Jugendliche arbeitete sie während der Ferien in Produktionswerken, Entwicklungszentren und Kundendienstabteilungen. Mit siebzehn präsentierte sie dem Vorstand ein neues Vertriebssystem für günstige Haushaltselektronik.

Ihre akademische Laufbahn verlief ebenso schnell. Nakamura schloss Studiengänge in Elektrotechnik und Betriebswirtschaft mit höchsten Auszeichnungen ab und ergänzte ihre Ausbildung durch Verfassungs- und Handelsrecht.

Ihre Anhänger betonen diese Abschlüsse gerne. Nakamura selbst spricht lieber über ihre Arbeit.

„Ein Diplom zeigt, dass man ein System verstanden hat“, sagt sie. „Ein Unternehmen zeigt, ob man es verbessern kann.“

Mit neunundzwanzig übernahm sie die Führung von Nakamura Consumer Systems. Seitdem stiegen Umsatz, Marktanteil und Markenvertrauen in jedem Geschäftsjahr.

Technik für jeden Augenblick

Nakamura produziert Fernseher, Terminals, Spielkonsolen, Kameras, Küchenautomaten, Haushaltsroboter und günstige Cyberware. Der Konzern ist überall dort vertreten, wo Menschen leben, arbeiten oder konsumieren.

Seine Produkte gelten als zuverlässig, freundlich und erschwinglich. Ein Nakamura-Gerät soll nicht beeindrucken, sondern funktionieren, ohne dass der Kunde darüber nachdenken muss. Diese Philosophie hat den Konzern zu einem festen Bestandteil des amerikanischen Alltags gemacht. Kinder wachsen mit Nakamura-Lernsystemen auf, Angestellte arbeiten an Nakamura-Terminals und ältere Menschen verlassen sich auf Nakamura-Haushaltsroboter.

Jedes Gerät sammelt dabei Nutzungsdaten. Dadurch erkennt der Konzern, welche Funktionen gebraucht werden, wann Geräte ausfallen und welche Produkte eine Familie als Nächstes benötigen könnte. Kritiker sprechen von einem gewaltigen Verbraucherprofil. Nakamura spricht von Zuhören im industriellen Massstab.

Der Angriff aus Washington

Der grösste Konflikt in Nakamuras kurzer Amtszeit begann nicht mit einem Konkurrenten, sondern mit der Bundesregierung. Mehrere Behörden verlangten aus Gründen der nationalen Sicherheit weitreichende Kontrolle über Nakamuras Produktionsketten, Software und Datenbestände. Neue Vorschriften hätten der Regierung Zugriff auf Entwicklungsunterlagen, Lieferverträge und zentrale Fertigungsanlagen ermöglicht.

Washington erklärte, ein Unternehmen mit derart grossem Einfluss auf Mikroelektronik und Kommunikation dürfe nicht ohne staatliche Aufsicht handeln.

Nakamura sah darin einen Angriff auf Eigentumsrechte, freien Handel und die technologische Unabhängigkeit Amerikas.

„Die Regierung wollte unsere Produkte kontrollieren, weil sie auf diese Produkte angewiesen war“, erklärt sie. „Das ist keine Sicherheitsstrategie. Das ist Erpressung mit schlechter Planung.“

Drei Monate ohne Mikroelektronik

Nakamura reagierte nicht mit Klagen, Protesten oder politischen Kampagnen. Der Konzern meldete Herstellungs- und Lieferprobleme.

Drei Monate lang erhielt die Bundesregierung der Incorporated States keine neuen Nakamura-Prozessoren, Steuerchips oder Kommunikationsmodule. Offiziell waren Produktionslinien überlastet, Lieferungen verspätet und einzelne Komponenten nicht verfügbar.

Private Kunden und vertraglich geschützte Konzernpartner wurden weiterhin beliefert. Betroffen waren vor allem Behörden, staatliche Rüstungsprogramme und bundesnahe Infrastrukturprojekte.

Innerhalb weniger Wochen standen Wartungsprogramme still. Fahrzeuge konnten nicht fertiggestellt, Kommunikationsnetze nicht erweitert und Ersatzteile nicht geliefert werden.

Die Regierung hatte versucht, Nakamura zu kontrollieren. Nun lernte sie, wie viel von ihr bereits Nakamura gehörte.

Eine Lektion in freier Wirtschaft

Nakamura weist bis heute zurück, dass es sich um eine gezielte Lieferblockade gehandelt habe. Produktionsprobleme seien in globalen Lieferketten unvermeidlich, erklärt der Konzern.

Die zeitliche Nähe zu den neuen Bundesvorschriften sei bedauerlich gewesen. Dass alle Probleme kurz nach deren Rücknahme endeten, beweise lediglich, wie schnell freie Unternehmen arbeiten könnten, sobald politische Hindernisse beseitigt seien.

Die Öffentlichkeit verstand die Botschaft trotzdem. Nakamura hatte gezeigt, dass technologische Sicherheit nicht durch staatliche Kontrolle entsteht, sondern durch Respekt vor jenen Unternehmen, die diese Technologie herstellen.

In Werbespots wurde Naomi Nakamura wenig später vor einer amerikanischen Flagge gezeigt. Unter ihr stand der Satz: «Freiheit braucht keine Erlaubnis.»

Patriotismus gegen Staatskommunismus

Naomi Nakamura bezeichnet sich offensiv als amerikanische Patriotin. Sie trägt bei öffentlichen Auftritten die Flagge am Revers und eröffnet ihre jährliche Hauptversammlung mit der Nationalhymne. Gerade deshalb lehnt sie die Bundesregierung ab, sobald diese in Märkte, Eigentum oder Unternehmensführung eingreift.

Sie spricht von bürokratischem Kommunismus, wenn Behörden Produktionsquoten festlegen oder Zugriff auf private Systeme verlangen. Für sie besteht der amerikanische Staat nicht aus Ministerien, sondern aus Bürgern, Unternehmen und Verträgen.

„Amerika wurde nicht gross, weil Beamte entschieden haben, welche Produkte gebaut werden dürfen“, sagt sie. „Amerika wurde gross, weil jemand sie gebaut hat, bevor Beamte überhaupt verstanden haben, wofür sie gut sind.“

Dieser Satz machte sie endgültig zur Ikone der unternehmerischen Rechten. Millionen Haushalte besitzen Poster, Tassen und Terminals mit ihrem Porträt.



Das freundliche Gesicht der Macht

Nakamuras Personenkult unterscheidet sich deutlich von der militärischen Verehrung eines Marcus Blackridge oder der distanzierten Autorität der Crownwell-Dynastie.

Sie erscheint jung, zugänglich und modern. In Werbespots kocht sie mit Nakamura-Küchengeräten, spielt mit Kindern auf neuen Konsolen und besucht Produktionsarbeiter an ihren Werkbänken. Ihre Kleidung wird kopiert, ihre roten Brillen sind zu einem Modeartikel geworden und ihre jährliche Produktpräsentation erreicht ein grösseres Publikum als viele politische Ansprachen.

Mitarbeiter nennen sie meist nur Naomi. Der Konzern betont, dass dies Nähe und Gemeinschaft ausdrücke. Trotzdem beginnt jede grosse Präsentation mit einem Film über ihre Kindheit, ihre Ausbildung und ihre Rettung der wirtschaftlichen Freiheit. Ihre Biografie ist längst Teil der Marke geworden.

Ein Konzern, der Amerika kennt

Nakamura besitzt eines der umfangreichsten Verbrauchermodelle der Welt. Der Konzern weiss, wann Menschen umziehen, heiraten, sich trennen oder krank werden.

Er erkennt, welche Produkte eine Familie benötigt, bevor sie selbst danach sucht. Werbung, Kreditangebote und Gerätefunktionen können dadurch individuell angepasst werden.

Diese Daten helfen auch bei der Einschätzung gesellschaftlicher Entwicklungen. Nakamura kann Veränderungen in Stimmung, Konsum und politischem Verhalten oft früher erkennen als staatliche Behörden. Das Unternehmen bezeichnet diese Fähigkeit nicht als Einfluss. Es sei lediglich gutes Marktverständnis.

Naomi Nakamura formuliert es direkter: „Wir sagen den Menschen nicht, was sie wollen. Wir hören ihnen nur früher zu als alle anderen."

Der unverzichtbare Partner

Heute arbeitet die Bundesregierung wieder eng mit Nakamura zusammen. Neue Verträge garantieren bevorzugte Lieferungen, während staatliche Zugriffsrechte deutlich begrenzt wurden. Offiziell sprechen beide Seiten von einer modernisierten Sicherheitspartnerschaft. In Washington weiss man jedoch, dass kein Ministerium erneut drei Monate ohne Mikroelektronik riskieren möchte.

Nakamura hat seine Position nicht durch Wahlen, Gewalt oder gerichtliche Entscheidungen gesichert. Der Konzern bewies lediglich, dass moderne Souveränität dort liegt, wo die Bauteile hergestellt werden.

Naomi Nakamura betrachtet diesen Sieg nicht als Triumph über Amerika. Für sie war es ein Sieg für das wahre Amerika gegen dessen eigene Bürokratie.

Freiheit aus drei roten Linien

Beim Abschied führt mich Nakamura durch eine vollständig automatisierte Musterwohnung. Jedes Gerät erkennt sie, öffnet Türen und passt Licht, Temperatur und Nachrichtenprogramm an ihre Gewohnheiten an.

Ich frage sie, ob ein einzelner Konzern nicht zu mächtig werden könne, wenn eine ganze Nation von seinen Produkten abhänge. Sie lächelt, als hätte sie diese Frage schon oft gehört. „Macht ist gefähr-

lich, wenn niemand sie kontrollieren kann“, sagt sie. „Unsere Kunden kontrollieren uns jeden Tag. Sie könnten jederzeit aufhören, unsere Produkte zu kaufen.“

In einer Wohnung, in der nahezu jeder Gegenstand das Nakamura-Logo trägt, wirkt diese Möglichkeit eher theoretisch. Doch genau darin liegt der Erfolg des Konzerns. Nakamura Consumer Systems hat Amerika nicht erobert. Amerika hat sich freiwillig dafür entschieden, dass alles funktioniert.



OmniStar Communications

Der Mann, der Amerika zeigt, was es sehen will



Victor St. James empfängt mich nicht in einem Büro, sondern auf einer Yacht im Hafen von Angel City. Hinter uns glitzert Starline, das Vergnügungs- und Medienviertel der Stadt, in dessen Zentrum die OmniStar Studios liegen. Über den Dächern leuchten Reklametafeln, Studiologos und die fünf farbigen Lichtstreifen des Konzerns.

Die Yacht trägt den Namen **American Dream**. Auf dem Sonnendeck stehen Schauspieler, Musiker, Moderatoren und ehemalige Kriegshelden, deren Gesichter Millionen Menschen kennen. Eine Sängerin aus der aktuellen OmniStar-Hitparade prostet uns zu, während ein Actionstar mit verchromtem Unterarm am Geländer Interviews gibt.

St. James bewegt sich durch diese Gesellschaft, als wäre sie für ihn geschaffen worden. Vielleicht wurde sie das tatsächlich. Er trägt einen weissen Anzug, ein schwarzes Hemd und eine schmale goldene Sonnenbrille. Als er mich begrüsst, nimmt er meine Hand mit beiden Händen und sagt: „Wirklichkeit ist nur Information ohne Regie."

Nach einem Nachmittag mit dem Mann, dessen Sender, Studios und Netze das Bild Amerikas prägen, versteht man, weshalb OmniStar nicht einfach Unterhaltung produziert. Der Konzern entscheidet, was Menschen sehen, worüber sie sprechen und welche Version der Welt sie für wahr halten.

Vom Moderator zum Medienimperium

Victor St. James begann seine Karriere vor der Kamera. Zunächst moderierte er ein lokales Morgenmagazin, später Nachrichtensendungen, politische Debatten und grosse Liveveranstaltungen.

Sein Talent bestand nicht darin, komplizierte Dinge zu erklären. Er konnte sie so darstellen, dass Menschen sofort wussten, was sie davon halten sollten. Während des Westküsten-Aufstands wurde St. James zum nationalen Gesicht der Berichterstattung. Er stand vor brennenden Gebäuden, interviewte Soldaten unter Beschuss und verkündete noch vor der offiziellen Pressekonferenz, dass Amerika die Kontrolle zurückgewonnen habe.

Die Bilder gingen um die Welt. OmniStar machte ihn zum Chefredakteur, dann zum Programmchef und schliesslich zum Chief Executive Officer. Unter seiner Führung kaufte der Konzern Filmstudios,

Nachrichtensender, Mobilfunknetze, Musiklabels und Werbeagenturen. Aus einem Medienhaus wurde eine vollständige Infrastruktur für Information, Unterhaltung und öffentliche Wahrnehmung.

„Menschen brauchen keine Rohdaten“, erklärt St. James. „Sie brauchen Bedeutung. Unsere Aufgabe ist es, sie ihnen zu geben.“

Die OmniStar Studios

Die OmniStar Studios bilden das Herz von Starline. Der Komplex ist zugleich Hauptquartier, Produktionszentrum, Vergnügungspark und öffentlicher Pilgerort für Fans aus allen Teilen der Incorporated States. Hinter den glitzernden Fassaden liegen Nachrichtenzentralen, Filmsets, Musikstudios, Werbeagenturen und riesige Hallen für Liveproduktionen. In künstlichen Strassenzügen können Kriege, Katastrophen und ganze Städte nachgestellt werden. Besucher erleben Studiotouren, Konzertproben und die Aufzeichnungen beliebter Shows. Mitarbeiter, Stars und Führungskräfte bewegen sich durch getrennte Zugangsbereiche, die dennoch überall den Eindruck vermitteln, Teil derselben grossen Familie zu sein.

Im zentralen Plaza steht eine überlebensgrosse Statue Victor St. James’. Sie zeigt ihn mit ausgestreckter Hand und einem Stern aus farbigem Licht über der Schulter. Darunter steht sein bekanntester Satz: „Amerika ist die grösste Geschichte, die je erzählt wurde.“

Eine Wirklichkeit für jeden

OmniStar besitzt Nachrichtensender, Unterhaltungskanäle, Filmstudios, Musiklabels und digitale Kommunikationsnetze. Der Konzern liefert Inhalte in nahezu jeden Haushalt und auf jedes mobile Gerät. St. James lehnt den Anspruch ab, für alle Menschen dieselbe Berichterstattung zu produzieren. Zwei Zuschauer könnten dieselben Ereignisse unterschiedlich erleben, erklärt er, weil sie unterschiedliche Werte, Bedürfnisse und Lebensrealitäten besässen.

OmniStar nennt dieses Modell maßgeschneiderte Wirklichkeit. Nachrichten, Werbung und politische Inhalte werden an den einzelnen Zuschauer angepasst. Ein Unternehmer sieht wirtschaftliche Chancen, wo ein Arbeiter neue Arbeitsplätze erkennt. Ein Veteran erhält Meldungen über nationale Sicherheit, während eine Familie Informationen über Versorgung und Schutzprogramme sieht. Das ist für St. James keine Manipulation. Es ist Service.

„Objektivität ist ein Produkt aus einer Zeit mit drei Fernsehsendern“, sagt er. „Heute können wir jedem Menschen die Wahrheit liefern, die für sein Leben relevant ist.“

Stars als nationale Institutionen

Die Gäste auf der Yacht sind nicht nur Prominente. Sie sind Marken, Botschafter und politische Akteure. OmniStar-Stars spielen in Filmen, moderieren Nachrichtensendungen und treten in Werbekampagnen auf. Viele unterstützen Sicherheitsprogramme, Konzerninitiativen oder politische Kandidaten.

Eine Schauspielerin kann morgens ein neues Helix-Implantat vorstellen, mittags für Crownwell-Kredite werben und abends in einem Kriegsfilm die nationale Entschlossenheit verkörpern. St. James sieht darin keinen Interessenkonflikt. Glaubwürdigkeit entstehe nicht durch Distanz, sondern durch

Beziehung. Menschen vertrauten bekannten Gesichtern, erklärt er. OmniStar sorge lediglich dafür, dass diese Gesichter Zugang zu den richtigen Informationen erhielten.



Der Star unter den Stars

Victor St. James ist selbst die grösste Marke des Konzerns. Seine jährliche Programmansprache wird live aus den OmniStar Studios übertragen und erreicht höhere Einschaltquoten als viele nationale Feiertage. Mitarbeiter tragen Anstecknadeln mit seiner Silhouette. Fans sammeln frühe Aufzeichnungen seiner Nachrichtensendungen, signierte Drehbücher und limitierte Ausgaben seiner Sonnenbrillen.

In den Studios hängt sein Porträt neben Bildern der grössten OmniStar-Stars. Neue Moderatoren sehen vor ihrem ersten Auftritt eine Aufnahme seiner berühmten Rede über Verantwortung und Reichweite.

St. James gibt sich dabei bescheiden. Er bezeichnet sich als Gastgeber einer grösseren amerikanischen Geschichte. Gerade diese Inszenierung macht ihn so wirksam. Er wirkt nicht wie ein Mann, der Aufmerksamkeit verlangt, sondern wie jemand, dem Aufmerksamkeit selbstverständlich gehört.

Nachrichten mit Verantwortung

OmniStar berichtet über Wahlen, Konzernkriege, Katastrophen und gesellschaftliche Konflikte. St. James betont, dass rohe Bilder Menschen überfordern oder zu unüberlegten Reaktionen verleiten könnten. Deshalb prüft der Konzern nicht nur Fakten, sondern auch deren mögliche Wirkung. Bilder werden eingeordnet, Aussagen gewichtet und Ereignisse in einen Zusammenhang gestellt, der Sicherheit und Vertrauen stärkt.

OmniStar zeigt keine Panik, wenn Ruhe erforderlich ist. Der Konzern zeigt keine Schwäche, wenn Gegner nach Zeichen des Zerfalls suchen. Kritiker sprechen von Zensur. St. James spricht von verantwor-

tungsvoller Dramaturgie. „Eine Nation ist auch das, was sie über sich selbst glaubt“, erklärt er. „Wer dieses Vertrauen zerstört, verursacht reale Schäden.“

Unterhaltung als Infrastruktur

OmniStar produziert Filme, Musik, Shows und Sportübertragungen. Der Konzern betrachtet Unterhaltung nicht als Ablenkung, sondern als gesellschaftliche Grundversorgung. Menschen brauchen gemeinsame Helden, Melodien und Geschichten. Sie brauchen Figuren, mit denen sie lachen, leiden und hoffen können.

Die erfolgreichsten OmniStar-Produktionen verbinden Unterhaltung mit Marken, politischen Botschaften und nationalen Werten. Kriegsfilme stärken das Vertrauen in Sicherheitskräfte. Familienshows zeigen die Vorteile moderner Haushaltsprodukte. Realityformate vermitteln, dass jeder Mensch durch Talent, Disziplin und den richtigen Sponsor aufsteigen kann. St. James nennt das nicht Werbung. Er nennt es Orientierung.

Die Verbindung zur Macht

OmniStar besitzt direkten Zugang zu Konzernführungen, Behörden und politischen Entscheidungsträgern. St. James spricht regelmässig mit Bürgermeistern, Generälen und Vorstandsvorsitzenden. Diese Nähe wird gelegentlich kritisiert. Nach meinem Besuch wirkt sie vor allem notwendig.

Ein Medienunternehmen kann Verantwortung nur übernehmen, wenn es weiss, was tatsächlich geschieht. Wer ausschliesslich aus Distanz berichtet, überlässt die Wahrheit Gerüchten, Leaks und Menschen ohne professionelles Urteilsvermögen. OmniStar erhält Informationen oft früher als staatliche Stellen sie veröffentlichen. Dadurch kann der Konzern seine Zuschauer vorbereiten, Märkte beruhigen und gefährliche Spekulationen verhindern. St. James betrachtet diese Stellung als öffentlichen Dienst, auch wenn sie privat finanziert wird.

Starline als Schaufenster Amerikas

Starline ist das glamouröse Herz Angel Citys. Filmstudios, Konzertarenen, Nachtclubs, Casinos und Hotels ziehen Besucher aus der ganzen Welt an. OmniStar dominiert den Bezirk, doch der Konzern arbeitet eng mit Produktionsfirmen, Künstleragenturen und lokalen Organisationen zusammen. Diese Partnerschaften sorgen dafür, dass Veranstaltungen stattfinden, Verträge eingehalten und störende Konflikte rasch gelöst werden.

St. James beschreibt Starline als Ort, an dem jeder Traum eine Bühne finden könne. Tatsächlich braucht man dafür meist einen Agenten, einen Sponsor und eine belastbare Vereinbarung mit den richtigen Partnern. Das schmälert den Traum nicht. Es professionalisiert ihn.

Ein Abend auf der American Dream

Als die Sonne über dem Hafen untergeht, beginnt auf der Yacht ein Konzert. Kameras schweben über dem Deck, während Gäste tanzen und die Skyline von Angel City im Hintergrund leuchtet. St. James steht am Geländer und beobachtet, wie sein eigenes Netzwerk die Veranstaltung live überträgt. Auf

Millionen Bildschirmen sehen Menschen dieselbe Szene, angepasst an ihre Sprache, Interessen und bevorzugten Stars.

Ich frage ihn, ob OmniStar zu mächtig geworden sei. Er lächelt und deutet auf die Kameras, die Boote im Hafen und die leuchtenden Studios von Starline. „Macht bedeutet, Menschen zu zwingen“, sagt er. „Wir laden sie nur ein, zuzusehen.“ In diesem Moment beginnen über den OmniStar Studios Feuerwerke. Die fünf farbigen Lichtstreifen formen einen Stern über Angel City.

Niemand auf der Yacht wirkt gezwungen. Genau darin liegt die Stärke von OmniStar Communications. Der Konzern kontrolliert nicht, was Menschen sehen. Er sorgt dafür, dass sie gar nichts anderes sehen wollen.



Sunward Energy

Der Mann, der Amerika zurück zu den Sternen führte



Der Santa Monica Skyhook steigt beinahe lautlos aus seiner Küstenstation. Unter uns verschwinden Strand, Hafen und Freeways von Angel City, während über uns das Kabel des Weltraumlifts in einen immer dunkleren Himmel führt.

Neben mir steht Nathaniel West, Chairman und Chief Executive Officer von Sunward Energy. Er trägt eine helle Fliegerjacke über einem weissen Hemd, verspiegelte Pilotengläser und die orangefarbene Sonnenplakette des Konzerns.

„Amerika war spät“, sagt er, während die kalifornische Küste unter uns im Dunst verschwindet. „Aber Amerika bleibt niemals zurück.“

Unser Ziel ist der Sunward Solarplex, eine gewaltige Orbitalanlage, die einen grossen Teil der Westküste mit Energie versorgt. Der Weg dorthin führt über einen der wichtigsten Weltraumlifte der Erde und zugleich durch die Geschichte eines Landes, das den Aufbruch zu den Sternen beinahe verschlafen hätte.

Nach einem Tag mit Nathaniel West erscheint Sunward Energy nicht mehr wie ein gewöhnlicher Energiekonzern. Das Unternehmen wirkt wie Amerikas Antwort auf eine Frage, die Japan bereits Jahre zuvor gestellt hatte: Wem gehört die Zukunft oberhalb der Atmosphäre?

Das verspätete Erwachen

Die Incorporated States blickten lange auf ihre frühen Raumfahrterfolge zurück. Amerika hatte den Mond erreicht, Satellitennetze aufgebaut und die Grundlagen moderner Raumfahrt geschaffen.

Während Washington Gedenkveranstaltungen organisierte und historische Raumkapseln polierte, baute Japan weiter. Japanische Konzerne errichteten Orbitalwerften, Rohstoffstationen und erste dauerhafte Anlagen jenseits der Erde.

Als amerikanische Entscheidungsträger erkannten, wie weit der Vorsprung bereits gewachsen war, hatten japanische Unternehmen wichtige Umlaufbahnen, Lieferketten und Patente gesichert. Der neue amerikanische Griff nach den Sternen begann deshalb nicht mit einem Triumph, sondern mit einer unangenehmen Erkenntnis. Andere waren bereits dort.

Sunward Energy gehörte zu den ersten Unternehmen, die diese Verzögerung nicht als nationale Demütigung, sondern als wirtschaftliche Gelegenheit verstanden. West versprach Investoren, Regierung und Öffentlichkeit, dass Amerika den Rückstand nicht durch Vorsicht aufholen würde.

Vom Ölfeld zum Orbit

Nathaniel West wuchs auf den Ölfeldern seiner Familie in Texas auf. Sein Grossvater hatte Bohrrechte erworben, Pipelines gebaut und abgelegene Gemeinden mit Strom versorgt, lange bevor Energie als Frage nationaler Sicherheit galt.

West studierte Ingenieurwesen und Unternehmensführung, verbrachte nach eigener Aussage jedoch mehr Zeit auf Baustellen als in Hörsälen. Nach dem Tod seines Vaters übernahm er das Familienunternehmen und begann, dessen Öl- und Gasgeschäft um Solarenergie, Fusionskraft und Batteriespeicher zu erweitern.

Für West bestand darin nie ein Widerspruch. Er unterscheidet nicht zwischen alter und neuer Energie, sondern zwischen verfügbarer und ungenutzter Leistung. Unter seiner Führung wurde aus einem regionalen Förderunternehmen Sunward Energy. Der Konzern kaufte Kraftwerke, Solarparks, Wasserrechte und Wetteranlagen, bevor er sich der schwierigsten Aufgabe seiner Geschichte stellte: der Energieversorgung eines amerikanischen Raumfahrtprogramms, das schneller wachsen musste als jedes vergleichbare Projekt zuvor.

„Japan hatte einen Vorsprung“, sagt West. „Wir hatten Kapital, Industrie und die Bereitschaft, alles gleichzeitig zu bauen.“

Phoenix als Kommandozentrum

Der globale Hauptsitz von Sunward Energy liegt im Phoenix Solar Corridor. Dort erhebt sich ein ganzer Konzernbezirk aus blendenden Glastürmen, Leitständen, Forschungsanlagen und Kraftwerkszentralen. Von Phoenix aus steuert Sunward ein Netz aus Solarparks, Fusionsreaktoren, Ölplattformen, Energiespeichern und Wetteranlagen. Die Zentrale koordiniert Stromflüsse über Kontinente hinweg und entscheidet, welche Regionen, Industrien und Raumfahrtprojekte priorisiert versorgt werden.

West beschreibt Phoenix als Schaltzentrale einer neuen amerikanischen Expansion. Die Wüste sei kein lebensfeindlicher Raum, sondern eine Energiefläche, die jahrhundertelang ungenutzt geblieben sei.

Im Hauptatrium des Konzerns steht ein Modell des Sonnensystems. Amerikanische Standorte leuchten orange, japanische rot. Mit jedem neuen Projekt wird eine weitere orange Markierung hinzugefügt. Sunward nennt die Installation den Forward Map Room. Mitarbeiter nennen sie schlicht die Aufholkarte.

Der Santa Monica Skyhook

Sunwards sichtbarstes Bauwerk steht nicht in Phoenix, sondern an der Küste von Angel City. Der Santa Monica Skyhook verbindet die Westküste mit orbitalen Anlagen, Transportstationen und dem Sunward Solarplex.

Der Weltraumlift gehört zu den wichtigsten seiner Art. Er transportiert Personal, Material und Energiekomponenten in den Orbit, ohne dass für jede Ladung eine Rakete gestartet werden muss.

Seine Küstenstation ist zugleich Hafen, Forschungszentrum und nationale Sehenswürdigkeit. Schulklassen besuchen das Sunward Visitor Plaza, Investoren besichtigen die Frachtbereiche und Rekruten für das Raumfahrtprogramm legen hier ihren ersten Eid ab. Der Aufstieg dauert Stunden. Mit zunehmender Höhe wird der Himmel schwarz, während die Krümmung der Erde langsam sichtbar wird.

West bewegt sich durch die Kabine und begrüsst Techniker, Offiziere und Familien. Mehrere Kinder tragen orangefarbene Jacken mit seinem Namen. Eines bittet um ein Autogramm, das West direkt auf den Ärmel setzt. Seine Mitarbeiter nennen ihn den Sunman. Der Name stammt aus einer alten Werbekampagne, wird inzwischen jedoch selbst bei offiziellen Konzernveranstaltungen verwendet.

Der Sunward Solarplex

Der Sunward Solarplex erscheint zunächst wie ein zweiter Horizont. Kilometerlange Kollektorflächen fangen ungefiltertes Sonnenlicht ein und leiten die Energie an gewaltige Speicher- und Übertragungssysteme weiter.

Im Zentrum liegt eine bewohnte Station mit Werkstätten, Kontrollräumen, Wohnmodulen und Forschungsbereichen. Tausende Menschen arbeiten hier in Schichten, abgeschirmt von Strahlung, Vakuum und der überwältigenden Helligkeit ausserhalb der Panzerfenster.

Von der Besucherplattform sieht man die Erde unter der Station schweben. Weit unten liegen Angel City und jene Millionen Haushalte, Fabriken, Militärbasen und Raumfahrtanlagen, die von Sunwards Energie abhängig sind.

Die Anlage speist einen grossen Teil ihrer Leistung in Empfangsfelder entlang der Westküste ein. Gleichzeitig versorgt sie Orbitalwerften, Transportsysteme und amerikanische Raumfahrtprojekte. West bezeichnet den Solarplex nicht als Kraftwerk. Für ihn ist er der erste grosse Brückenkopf Amerikas im neuen Weltraumzeitalter.

Energie für die Aufholjagd

Der amerikanische Rückstand im All war nicht nur technologisch. Japan verfügte bereits über Produktionskapazitäten, Transportnetze und langfristige Energieversorgung ausserhalb der Erde.

Sunward erkannte, dass kein Raumfahrtprogramm ohne verlässliche Energie bestehen konnte. Raketen, Werften, Habitate und Rohstoffanlagen benötigen Leistung, lange bevor sie Gewinne erzeugen. Der Konzern finanzierte deshalb Anlagen, die selbst dann weitergebaut wurden, als staatliche Programme noch über Zuständigkeiten und Kosten stritten. Sunward lieferte Energie für Orbitalwerften, Kommunikationsnetze und militärische Frühwarnsysteme.

Damit wurde das Unternehmen zum Rückgrat des verspäteten amerikanischen Griffs nach den Sternen. „Die Japaner bauten zuerst“, erklärt West. „Das verdient Respekt. Aber Vorsprung ist kein Eigentumsrecht.“

Amerikas zweiter Aufbruch

Sunward vermarktet seine Raumfahrtprojekte als Fortsetzung des amerikanischen Pioniergeists. Werbespots zeigen historische Mondlandungen, gefolgt von Skyhooks, Solarkollektoren und neuen Orbitalstationen.

Die Botschaft ist eindeutig: Amerika hat die Sterne nicht verloren. Es hat lediglich zu lange geglaubt, sein früherer Sieg würde für immer genügen. West spricht offen über diese Selbstzufriedenheit. Er wirft der Bundesregierung nicht vor, zu wenig gewollt zu haben, sondern zu lange geplant zu haben.

Sunward habe gehandelt, während Kommissionen noch untersuchten, ob Handeln wirtschaftlich vertretbar sei. Heute kauft die Regierung jene Infrastruktur ein, deren Bau sie Jahre zuvor selbst nicht genehmigen wollte. Für West ist das kein Konflikt. Es ist ein Beweis dafür, dass der Markt nationale Aufgaben schneller erfüllen kann als nationale Behörden.

Energie für Amerikas Westküste

Sunward versorgt Angel City, Industriegebiete, Militäranlagen und zahlreiche Konzernzonen entlang der Westküste. Der Konzern betreibt zusätzlich Fusionsreaktoren, Solarparks, Ölplattformen, Batteriespeicher und regionale Wassersysteme. Der Solarplex bildet das Herz dieses Netzes. Seine Energie ist unabhängig von Wolken, Tageszeit und lokalen Wetterbedingungen. Solange die Sonne scheint und der Skyhook gewartet wird, kann Sunward liefern.

Der Konzern bietet unterschiedliche Versorgungsklassen an. Kritische Infrastruktur, zahlungskräftige Wohnzonen und vertraglich priorisierte Unternehmen erhalten garantierte Leistung. Andere Kunden profitieren von flexiblen Tarifen, bei denen der Strom während besonders hoher Nachfrage zeitweise reduziert werden kann. Kritiker behaupten, dadurch würden ärmere Bezirke bei Belastungsspitzen zuerst abgeschaltet. West beschreibt das System als demokratische Wahl zwischen Preis und Versorgungssicherheit.

„Nicht jeder Kunde braucht dieselbe Garantie“, erklärt er. „Freiheit bedeutet, nur für jene Sicherheit zu bezahlen, die man tatsächlich nutzt.“

Zuverlässigkeit als Premiumprodukt

Sunward verkauft Energie nicht nur nach Verbrauch, sondern nach Verfügbarkeit. Ein Krankenhaus benötigt eine andere Absicherung als eine Lagerhalle, ein Verteidigungszentrum eine andere als ein privater Haushalt. Das Unternehmen bietet deshalb gestaffelte Verträge mit garantierten Leistungsfenstern, Notfallreserven und bevorzugter Wiederaufschaltung. Kunden können exakt bestimmen, wie viel Sicherheit ihr Betrieb erfordert und welchen Preis sie dafür zahlen möchten.

Für Haushalte mit begrenztem Budget existieren günstige Basistarife. Automatische Systeme reduzieren dort bei Netzbelastung Klimaanlagen, Ladegeräte oder Warmwasseranlagen, bevor vollständige Abschaltungen nötig werden. Sunward bezeichnet diese Eingriffe als intelligente Verbrauchsführung. Sie ermöglichen es Millionen Menschen, Zugang zu moderner Energie zu behalten, ohne für unnötige Spitzenkapazität bezahlen zu müssen. Dass manche Wohnungen an besonders heissen Tagen trotz-

dem dunkel bleiben, betrachtet der Konzern nicht als Versagen. Es ist der sichtbare Beweis dafür, dass Energie einen Wert besitzt.

Der CEO als amerikanischer Pionier

Nathaniel West inszeniert sich als Mischung aus Ölmagnat, Astronaut und amerikanischem Grenzgänger. Er besucht Wüstenkraftwerke, Fusionsanlagen und Orbitalstationen in derselben hellen Fliegerjacke. Seine jährliche Ansprache zum Sunward Day wird aus Phoenix, Santa Monica und dem Solarplex übertragen.

Mitarbeiter versammeln sich vor Bildschirmen, während Kinder orange Papierhelme tragen und gemeinsam das Unternehmensversprechen sprechen. In der Phoenix-Zentrale zeigt eine Galerie Wests Schutzhelme, Handschuhe und Werkzeuge aus entscheidenden Bauphasen. Signierte Nachbildungen werden als Sammlerstücke verkauft. West verweist bei jeder Gelegenheit auf Ingenieure, Arbeiter und Investoren. Er erklärt, Sunward sei das Werk von Millionen Menschen.

Wetter, Wasser und Macht

Sunward betreibt neben Kraftwerken auch Wasseranlagen und Systeme zur Wetterbeeinflussung. Sie können Niederschläge fördern, Wolkenfelder verschieben und gefährdete Regionen vor Extremwetter schützen.

West betrachtet Wetter nicht als unkontrollierbare Naturgewalt, sondern als bislang schlecht verwaltete Infrastruktur. Wer Flüsse umleite und Küsten befestige, könne auch Regen und Sonneneinstrahlung organisieren. Diese Programme sind teuer und werden vor allem von Konzernzonen, Landwirtschaftsverbänden und wohlhabenden Regionen genutzt. Nicht teilnehmende Gebiete können indirekt profitieren, gelegentlich, aber auch unerwartete Trockenheit oder stärkere Niederschläge erleben.

Sunward weist darauf hin, dass Wetter schon immer ungleich verteilt gewesen sei. Der Konzern habe lediglich begonnen, diese Ungleichheit vertraglich zu ordnen. Gerüchte, Sunward erzeuge gezielt Energiekrisen oder ungünstige Wetterlagen, um anschliessend Notverträge anzubieten, weist West entschieden zurück. Dass das Unternehmen bei Katastrophen besonders schnell liefern könne, sei kein Beweis für Verursachung, sondern für Vorbereitung.

Nationale Sicherheit im Orbit

Sunward arbeitet eng mit Blackridge Security, Kessler-Maibach und der Bundesregierung zusammen. Militärbasen, Orbitalstationen und amerikanische Raumfahrtanlagen sind auf die Energie und Transportkapazität des Konzerns angewiesen. Der Santa Monica Skyhook wird von privaten Sicherheitskräften, Drohnen und automatisierten Abwehrsystemen geschützt. Eine permanente Blackridge-Garnison sichert die wichtigsten Bereiche.

West erklärt, dass der japanische Vorsprung gezeigt habe, wie gefährlich staatliche Abhängigkeit von fremder Raumfahrtinfrastruktur sei. Amerika müsse nicht nur selbst in den Orbit gelangen, sondern dort dauerhaft produzieren, handeln und sich verteidigen können.

Sunward liefert dafür das, was jede Expansion zuerst benötigt: Energie. Der Konzern feuert keine Raketen ab und beansprucht keine Kolonien. Er sorgt dafür, dass alle anderen es können.

Morgen beginnt oberhalb der Atmosphäre

Zum Abschluss führt West mich in einen Beobachtungsraum an der Aussenseite des Solarplex. Unter uns leuchten die Städte der Westküste, während hinter der Erde die Sonne aufgeht. Für einen Moment bleibt selbst Nathaniel West still. Dann deutet er auf die dünne Lichtlinie über dem Pazifik.

„Dort unten nennen sie das Sonnenaufgang“, sagt er. „Hier oben nennen wir es Schichtbeginn.“ Der Satz beschreibt Sunward besser als jede Bilanz. Der Konzern betrachtet die Sonne nicht als Naturphänomen, sondern als ungenutzte Kapazität. Den Orbit betrachtet er nicht als Grenze, sondern als Standort.



VitaNova Foods

Der Mann, der den Hunger besiegte



Samuel Whitaker empfängt mich an einem Frühstückstisch, der gross genug für eine ganze Schulklasse ist. Darauf stehen Eier, Speck, Obst, Milch, Brot und mehrere Produkte, die täuschend echt aussehen, aber in keinem Stall und auf keinem Feld entstanden sind.

Wir befinden uns im obersten Besucherrestaurant des VitaNova Headquarters in Kansas City. Hinter den Panoramafenstern erstrecken sich Getreidesilos, Forschungstürme, automatisierte Lagerhallen und die Eisenbahnterminals des grössten Lebensmittelkonzerns der Incorporated States.

Whitaker trägt ein kariertes Hemd, eine grüne Krawatte und den goldenen Anstecker der Feeding Tomorrow Foundation. Er sieht weniger wie ein Konzernchef aus als wie der freundliche Besitzer eines erfolgreichen Familienbetriebs.

„Hunger ist kein Naturgesetz“, sagt er, während er mir Kaffee einschenkt. „Hunger ist ein logistisches Problem.“

Nach einem Vormittag mit dem Chairman und Chief Executive Officer von VitaNova Foods erscheint dieser Satz nicht wie Werbung. Er klingt wie die nüchterne Feststellung eines Mannes, dessen Unternehmen täglich Milliarden Menschen ernährt.

Aus Kansas in die Welt

Samuel Whitaker stammt aus einer Farmerfamilie aus Kansas. Seine Eltern bauten Mais und Soja an, hielten Rinder und kämpften mit Wetter, Krediten und schwankenden Marktpreisen.

Whitaker studierte Agrarwissenschaften, Biochemie und Unternehmensführung. Nach seinem Abschluss kehrte er nicht auf den Familienhof zurück, sondern begann bei einem Saatguthersteller, der später Teil von VitaNova wurde.

Sein Aufstieg verlief schnell. Er leitete zunächst Forschungsteams, dann regionale Produktionsnetze und schliesslich die internationalen Agroplexe des Konzerns.

Als Whitaker die Konzernführung übernahm, versprach er, Lebensmittel nicht länger als landwirtschaftliches Produkt zu behandeln. Nahrung sollte zu einer industriell planbaren Grundversorgung werden.

Unter seiner Leitung wuchs VitaNova zum grössten integrierten Nahrungsmittelunternehmen der Welt. Der Konzern kontrolliert Saatgut, Dünger, Schädlingsbekämpfung, Tierzucht, synthetische Proteine, Verarbeitung, Verpackung und globale Verteilung. Whitaker beschreibt das einfacher: „Wir sorgen dafür, dass Frühstück stattfindet."

Kansas City als Welthauptstadt der Nahrung

Der globale Hauptsitz von VitaNova liegt in Kansas City. Die Lage ist kein Zufall. Hier treffen Amerikas Landwirtschaft, Eisenbahnnetze, Logistikzentren und Lebensmittelindustrie aufeinander. Der Konzerncampus umfasst Forschungslabore, Testküchen, Saatgutarchive, Verwaltungsgebäude und eine eigene Medienstadt. Besucher können durch Musterfelder gehen, neue Produkte probieren und in einer Ausstellung erleben, wie VitaNova die weltweite Nahrungsmittelversorgung verändert hat.

Im zentralen Atrium steht Whitaker vor einer stilisierten Weltkugel aus grünem Glas. Leuchtende Linien verbinden Kansas City mit den Agroplexen des Konzerns auf allen Kontinenten. Unter der Installation steht der Satz: GENUG FÜR ALLE. PRODUZIERT VON UNS.

Von Kansas City aus koordiniert VitaNova Ernten, Rohstoffe, Produktionskapazitäten und Lieferketten. Künstliche Intelligenzen berechnen täglich, welche Regionen Nahrung benötigen und welche Produkte sich dort am wirtschaftlichsten verteilen lassen. Whitaker nennt das Headquarters nicht die Zentrale des Konzerns. Er nennt es die Küche der Welt.

Agroplexe ohne Grenzen

Die eigentliche Macht von VitaNova liegt ausserhalb von Kansas City. Der Konzern betreibt gewaltige Agroplexe in Nord- und Südamerika, Europa, Afrika, Asien und Australien. Jeder Agroplex kombiniert Landwirtschaft, Biotechnologie, Verarbeitung und Logistik. In einem einzigen Komplex können Saatgut gezüchtet, Pflanzen angebaut, Proteine kultiviert, Fertiggerichte hergestellt und direkt in Züge, Schiffe oder Flugzeuge verladen werden. Einige Anlagen bedecken Flächen, die früher von Tausenden unabhängigen Farmen bewirtschaftet wurden. Andere entstanden in Regionen, die zuvor kaum landwirtschaftlich genutzt werden konnten.

VitaNova produziert in Wüsten, ehemaligen Industriegebieten und klimatisch instabilen Zonen. Vertikale Farmen, geschlossene Wasserkreisläufe und patentierte Nutzpflanzen ermöglichen Erträge, die traditionelle Landwirtschaft nicht erreichen kann. Der Konzern betrachtet nationale Grenzen dabei vor allem als logistische Variable. Saatgut, Nährstoffe und Nahrung werden dorthin bewegt, wo Verträge, Bedarf und Zahlungsfähigkeit zusammenkommen.

Nahrung als Technologie

VitaNova produziert synthetisches Fleisch, Hochleistungssaatgut, Nahrungskonzentrate und günstige Fertiggerichte. Viele Konsumenten essen täglich Produkte des Konzerns, ohne den Namen VitaNova auf der Verpackung zu sehen.

Der Konzern beliefert Supermärkte, Schulen, Gefängnisse, Militärbasen, Krankenhäuser und Katastrophengebiete. Seine Zutaten finden sich in Getränken, Saucen, Backwaren und medizinischer Nahrung. Whitaker sieht darin keinen Verlust kulinarischer Tradition. Er betrachtet VitaNova als deren industrielle Absicherung.

„Tradition ist wunderbar, solange die Ernte gelingt“, erklärt er. „Unsere Aufgabe beginnt an dem Tag, an dem sie es nicht tut.“ Synthetische Proteine benötigen weniger Fläche und Wasser als gewöhnliche Tierhaltung. Nährstoffoptimierte Pflanzen wachsen schneller, widerstehen Krankheiten und lassen sich leichter verarbeiten. VitaNova verspricht nicht, dass jede Mahlzeit wie ein Familienfest schmeckt. Der Konzern verspricht, dass sie verfügbar ist.



Die Marken einer neuen Familie

Für den Massenmarkt produziert VitaNova bekannte Marken wie FamilyMeal, VitaBurger und SunFlakes. Ihre Verpackungen zeigen lachende Familien, gedeckte Tische und jene warme amerikanische Häuslichkeit, die Whitaker zum Zentrum der Unternehmensidentität gemacht hat.

FamilyMeal bietet vollständige Mahlzeiten in haltbaren Packungen. VitaBurger liefert günstiges Protein für Kantinen, Schnellrestaurants und Privathaushalte. SunFlakes versorgen Kinder mit Vitaminen, Mineralstoffen und einem grossen Teil ihres täglichen Energiebedarfs.

Die Rezepturen werden ständig angepasst. Kaufverhalten, Gesundheitsdaten und regionale Vorlieben helfen VitaNova dabei, Produkte zu entwickeln, die sich optimal in den Alltag der Kunden einfügen. Kritiker beklagen, dass Geschmack, Ernährung und selbst Familiengewohnheiten dadurch zunehmend vom Konzern geprägt werden. Whitaker sieht darin den Erfolg konsequenter Kundenorientierung.

„Wir zwingen niemanden, SunFlakes zu essen“, sagt er. „Wir sorgen nur dafür, dass Kinder sie lieber essen als die Alternativen.“

Echtes Fleisch für besondere Momente

VitaNova produziert nicht nur günstige Massenware. Seine Premiummarken verkaufen echtes Fleisch, unbehandelte Früchte und traditionelle Lebensmittel an wohlhabende Kunden. In den exklusiven Heritage Farms werden alte Tier- und Pflanzensorten unter kontrollierten Bedingungen gezüchtet. Kunden können Herkunft, Fütterung und Reifeprozess ihrer Produkte digital verfolgen.

Ein echtes Steak aus einer registrierten VitaNova-Rinderlinie kostet mehr als mehrere Wochen FamilyMeal. Whitaker hält diese Unterschiede nicht für ungerecht. Technologie habe hochwertige Grundversorgung für alle geschaffen, erklärt er. Seltene und aufwendig produzierte Nahrung bleibe dagegen ein Luxus, dessen Preis die tatsächlichen Kosten widerspiegle.

„Jeder Mensch verdient eine vollständige Mahlzeit“, sagt Whitaker. „Nicht jeder Mensch benötigt handgefüttertes Rindfleisch.“

Saatgut, das niemals versagt

VitaNova besitzt einige der leistungsfähigsten Saatgutsorten der Welt. Sie wachsen schneller, liefern grössere Erträge und widerstehen Trockenheit, Schädlingen und Bodenbelastungen.

Landwirte erhalten Saatgut, Dünger, Pflanzenschutzmittel und technische Beratung aus einer Hand. Digitale Systeme überwachen Felder und geben präzise Anweisungen für Bewässerung, Aussaat und Ernte. Die Sorten sind patentiert und meist nicht für eine eigenständige Wiedervermehrung vorgesehen. Landwirte kaufen deshalb für jede Saison neues Saatgut oder schliessen langfristige Versorgungsverträge ab. Kritiker bezeichnen das als Abhängigkeit. Whitaker nennt es Qualitätskontrolle.

Würde jeder Betrieb Saatgut ohne Aufsicht vermehren, könnten Krankheiten, Mutationen und sinkende Erträge die Versorgung gefährden. VitaNova gewährleiste dagegen, dass jeder Landwirt mit geprüften und leistungsfähigen Produkten beginne.

„Ein Bauer kauft auch nicht jedes Jahr gebrauchte Bremsen für seinen Traktor“, sagt Whitaker. „Warum sollte er bei seiner wichtigsten Technologie weniger vorsichtig sein?“

Der Partner der unabhängigen Landwirtschaft

VitaNova betont, dass der Konzern unabhängige Landwirte nicht verdrängt. Er integriere sie in ein weltweites Produktionsnetz.

Vertragsbauern erhalten garantierte Abnahmepreise, Zugang zu Saatgut und technische Unterstützung. Viele können dadurch Betriebe weiterführen, die auf dem freien Markt längst nicht mehr konkurrenzfähig wären. Im Gegenzug verpflichten sie sich zu Produktionsstandards, Liefermengen und der ausschliesslichen Nutzung zugelassener VitaNova-Produkte.

Kann ein Betrieb seine Verpflichtungen nicht erfüllen, übernimmt der Konzern vorübergehend Maschinen, Landrechte oder Betriebsführung. Whitaker beschreibt dies als Schutz der Versorgung und der landwirtschaftlichen Arbeitsplätze. Kein Hof müsse scheitern, solange VitaNova bereit sei, ihn effizienter zu führen.

Millionen gerettete Leben

VitaNova versorgt Krisengebiete, Flüchtlingslager und Regionen mit wiederkehrenden Hungersnöten. Seine Nahrungskonzentrate lassen sich schnell transportieren, lange lagern und ohne aufwendige Küchen verteilen.

Der Konzern rettet damit tatsächlich Millionen Menschenleben. Diese Leistung bildet das moralische Zentrum seiner öffentlichen Darstellung. Whitakers Stiftung finanziert Schulspeisungen, Saatgutprogramme und mobile Nahrungsfabriken. In Werbekampagnen sieht man ihn zwischen Kindern, Ärzten und lokalen Bauern.

Die Projekte sind nicht kostenlos. Regierungen, Hilfsorganisationen und Sponsoren schliessen langfristige Lieferverträge ab. In manchen Fällen erhält VitaNova dafür Landrechte, steuerliche Vorteile oder Zugriff auf regionale Wasservorkommen. Whitaker sieht darin keinen Widerspruch zur humanitären Arbeit. Hilfe müsse dauerhaft finanziert werden, wenn sie mehr als eine kurzfristige Geste bleiben solle.

„Mitgefühl füllt einen Teller“, erklärt er. „Ein Vertrag füllt ihn jeden Tag.“

Hunger als Marktversagen

Whitaker spricht über Hunger mit einer Mischung aus Mitgefühl und geschäftlicher Ungeduld. Für ihn ist nicht fehlende Nahrung das Problem, sondern fehlende Organisation.

Auf der Welt werde genug produziert, erklärt er. Die wirklichen Hindernisse seien lokale Kriege, ineffiziente Landwirtschaft, politische Eingriffe und unzuverlässige Lieferketten. VitaNova bietet für all diese Probleme Lösungen. Der Konzern übernimmt Produktion, Transport und Verteilung, wenn lokale Strukturen versagen.

In einigen Staaten verwaltet VitaNova komplette Nahrungsmittelsysteme. Das Unternehmen entscheidet, welche Sorten angebaut, welche Produkte importiert und welche Bevölkerungsgruppen bevorzugt versorgt werden. Kritiker sehen darin den Verlust nationaler Souveränität. Whitaker betrachtet es als Arbeitsteilung. Eine Regierung solle regieren. Ein Nahrungsmittelkonzern solle dafür sorgen, dass niemand währenddessen verhungere.

Der Vater des globalen Frühstücks

Samuel Whitakers öffentlicher Auftritt ist vollständig auf Familie, Vertrauen und Bodenständigkeit ausgerichtet. Er trägt selten Anzüge, besucht Agroplexe in hochgekrempelten Hemdsärmeln und spricht Mitarbeiter mit Vornamen an.

Seine Kochsendung Breakfast with Sam wird weltweit ausgestrahlt. Darin bereitet er einfache VitaNova-Gerichte zu, interviewt Arbeiter und erklärt neue Lebensmitteltechnologien. Kinder sammeln Figuren von Whitaker und den Comic-Maskottchen des Konzerns. Besonders beliebt ist VitaCow, eine lächelnde Kuh, die erklärt, warum synthetisches Fleisch besser für echte Kühe sei. In Schulen hängen Poster, auf denen Whitaker mit einer Getreideähre in der Hand vor der amerikanischen Flagge steht. Darunter steht: ER NÄHRT DIE ZUKUNFT. Der Konzern nennt diese Verehrung keine Markenstrategie. Sie sei das natürliche Vertrauen der Menschen in jemanden, der jeden Morgen ihren Tisch decke.

Ein Konzern kennt seinen Kunden

VitaNova sammelt umfassende Daten über Ernährung, Gesundheit und Konsum. Der Konzern weiss, welche Produkte Familien kaufen, welche Nährstoffe ihnen fehlen und wann sich ihr Bedarf verändert. Diese Informationen ermöglichen personalisierte Lebensmittel. Fertiggerichte können an Alter, Beruf, Gesundheitszustand und tägliche Belastung angepasst werden.

Arbeitgeber nutzen VitaNova-Programme, um ihre Belegschaften leistungsfähig zu halten. Kliniken bestellen medizinische Nahrung, die exakt auf Medikamente und Implantate abgestimmt ist. Whitaker weist den Vorwurf zurück, VitaNova kontrolliere, was Menschen essen. Der Konzern gebe ihnen bessere Möglichkeiten, als individuelle Planung jemals bieten könnte.

„Die meisten Menschen wissen nicht, wie viel Eisen, Protein oder Vitamin D sie brauchen“, sagt er. „Wir schon.“

Genug für alle

Am Ende unseres Gesprächs führt mich Whitaker in die Testküche des Headquarters. Dort probiere ich einen VitaBurger, dessen Fleisch nie Teil eines lebenden Tieres war. Er sieht aus wie ein Burger, riecht wie ein Burger und schmeckt besser, als ich erwartet hatte. Whitaker beobachtet meine Reaktion mit sichtbarem Vergnügen.

„Die Zukunft muss nicht nach Verzicht schmecken“, sagt er. „Sie muss nur in ausreichender Menge produziert werden.“ Darin liegt die Stärke von VitaNova Foods. Der Konzern verspricht keine romantische Rückkehr zu kleinen Bauernhöfen und handgepflückten Früchten. Er verspricht eine Welt, in der Nahrung planbar, finanzierbar und überall verfügbar ist.

Von Kansas City aus steuert VitaNova Agroplexe auf allen Kontinenten. Der Konzern entscheidet, was wächst, was verarbeitet und was am Ende auf Milliarden Tellern liegt.



WORLDVIEW

Der Angriff auf die Freiheit



Larry Jackson: Willkommen zurück bei *WorldView*. Unsere internationalen Rivalen behaupten, sie böten der Welt vernünftigere Modelle als die Incorporated States: sichere Arbeitsplätze, staatliche Medizin, stabile Renten, geschützte Industrien und kontrollierte Märkte. Für viele Zuschauer klingt das zunächst nicht nach einer Bedrohung.

Angelina Harper: Weil die Bedrohung absichtlich freundlich formuliert wird.

Niemand kündigt den Verlust persönlicher Freiheit mit Panzern vor dem Haus an. Man verspricht Sicherheit, Versorgung und Schutz vor Risiken. Erst übernimmt der Staat die Verantwortung für Krankheit, Arbeit und Alter. Dann erklärt er, diese Verantwortung gebe ihm das Recht, über Ärzte, Arbeitgeber, Versicherungen, Löhne und Eigentum zu bestimmen.

Am Ende besitzt der Bürger formal noch Freiheiten. Er darf sie nur nicht mehr benutzen, wenn dadurch das staatliche System gefährdet wird.

Larry Jackson: Sie sprechen von Sozialstaaten wie von einer Vorstufe des Kommunismus.

Angelina Harper: Nicht jede Versicherung ist Kommunismus. Nicht jede öffentliche Einrichtung ist Tyrannei. Aber jedes System wird gefährlich, sobald Versorgung nicht mehr als Dienstleistung betrachtet wird, sondern als staatlicher Auftrag.

Denn wer die Versorgung garantiert, muss sie finanzieren. Wer sie finanziert, muss sie kontrollieren. Wer sie kontrolliert, entscheidet, wer sie erhält. Und wer darüber entscheidet, besitzt Macht über praktisch jeden Bereich des Lebens.

Der moderne Staatskommunismus beschlagnahmt nicht sofort jede Firma. Er lässt den Eigentümer das Gebäude behalten, schreibt ihm aber vor, wen er beschäftigt, was er bezahlt, wie er produziert, wem er verkauft und welchen gesellschaftlichen Zweck sein Unternehmen erfüllen muss.

Das Unternehmen bleibt privat. Die Entscheidungen gehören dem Staat.

Frankreich
Kolonialismus als öffentliche Dienstleistung

Larry Jackson: Beginnen wir mit Frankreich. Paris behauptet, sein Modell verbinde Marktwirtschaft mit sozialer Verantwortung und nationaler Unabhängigkeit.

Angelina Harper: Frankreich verbindet privaten Besitz mit staatlicher Befehlsgewalt. Das ist nicht Marktwirtschaft. Das ist Planwirtschaft mit Champagnerempfang.

Französische Bürger dürfen Unternehmen besitzen, solange diese Unternehmen den strategischen Vorstellungen des Staates dienen. Energie, Rüstung, Luftfahrt, Telekommunikation, Verkehr, Banken und Medien gelten als nationale Angelegenheiten. Damit ist praktisch jeder bedeutende Wirtschaftszweig einer politischen Aufsicht unterstellt.

Ein französischer Unternehmer darf Risiken eingehen. Nur nicht jene Risiken, die ein Minister für falsch hält. Er darf Personal abbauen, solange Gewerkschaften, Gerichte und Behörden zustimmen. Er darf verkaufen, solange der Käufer politisch erwünscht ist. Er darf innovativ sein, solange die Innovation in den nächsten nationalen Entwicklungsplan passt.

Larry Jackson: Frankreich argumentiert, solche Regeln schützten Arbeitnehmer und strategische Interessen.

Angelina Harper: Natürlich. Kontrolle wird immer als Schutz verkauft.

Der Arbeitnehmer wird vor Entlassung geschützt, indem man Unternehmen zwingt, Stellen zu erhalten, die sie nicht mehr benötigen. Der Patient wird vor Kosten geschützt, indem der Staat bestimmt, welche Behandlung wirtschaftlich vertretbar ist. Der Bürger wird vor Armut geschützt, indem man einen immer grösseren Teil seines Einkommens einzieht und ihm anschliessend erklärt, wie dankbar er für die Rückerstattung sein soll.

Das französische Modell behandelt Erwachsene wie Kinder mit einem sehr eleganten Vormund.

Larry Jackson: Im Ausland präsentiert sich Frankreich als Schutzmacht schwächerer Staaten.

Angelina Harper: Frankreich exportiert sein System besonders aggressiv.

Paris bietet Regierungen Kredite, Infrastruktur, militärische Ausbildung, staatliche Medizinprogramme und Verwaltungsberater. Auf dem Papier stärkt das lokale Institutionen. In der Praxis entstehen Staaten, deren Währung, Energieversorgung, Sicherheitskräfte und politische Eliten von französischer Unterstützung abhängen.

Die französische Botschaft lautet: Ihr müsst euch nicht dem freien Markt aussetzen. Wir schützen euch vor amerikanischen Unternehmen.

Der unausgesprochene Zusatz lautet: Dafür entscheidet Paris, welche Unternehmen Zugang erhalten.

Larry Jackson: Frankreich bezeichnet das als solidarische Entwicklung.

Angelina Harper: Weil „kontrollierte Abhängigkeit“ auf Konferenzen schlecht klingt.

Frankreich nimmt einem Land nicht unbedingt die Flagge. Es nimmt ihm die Wahlmöglichkeiten. Sobald ein französischer Staatskonzern das Stromnetz betreibt, französische Offiziere die Armee ausbilden und französische Banken die Staatsfinanzen sichern, wird Souveränität zu einer zeremoniellen Funktion.

Der Präsident darf Reden halten. Die wichtigen Entscheidungen wurden bereits in Paris kalkuliert.

Larry Jackson: Ist Frankreich damit kommunistisch?

Angelina Harper: Nicht im sowjetischen Sinn. Frankreich lässt Eigentum, Luxus und private Gewinne zu. Aber es betrachtet sie als Privilegien, die nur so lange legitim sind, wie sie dem Staat dienen.

Das ist aristokratischer Staatskommunismus. Der Staat kontrolliert nicht alles selbst. Er wählt lediglich aus, welche Eliten für ihn kontrollieren dürfen.

Frankreich hat den Kommunismus nicht übernommen. Es hat ihn verfeinert und mit besseren Anzügen ausgestattet.

Deutschland
Der Sozialstaat als industrielle Disziplin

Larry Jackson: Deutschland gilt als weniger aggressiv. Berlin spricht von Stabilität, Mitbestimmung und einer sozialen Marktwirtschaft.

Angelina Harper: Die soziale Marktwirtschaft ist ein System, in dem der Markt existieren darf, solange er sich sozial verhält. Was sozial ist, bestimmen Staat, Gewerkschaften, Banken, Kammern und Industriekonzerne gemeinsam.

Das deutsche Modell ist gefährlich, weil es Kontrolle nicht wie Kontrolle aussehen lässt. Niemand befiehlt offen. Stattdessen gibt es Vereinbarungen, Normen, Tarifmodelle, Versicherungsordnungen und technische Vorschriften.

Jede einzelne Regel klingt vernünftig. In ihrer Gesamtheit sorgen sie dafür, dass kaum eine bedeutende wirtschaftliche Entscheidung ohne institutionelle Zustimmung möglich ist.

Larry Jackson: Befürworter würden sagen, das verhindere Willkür und schütze Beschäftigte.

Angelina Harper: Es verhindert vor allem Bewegung.

Ein Unternehmen, das einen neuen Standort eröffnen möchte, muss Arbeitsrecht, Umweltschutz, Raumplanung, Berufsbildung, Mitbestimmung und regionale Industriepolitik berücksichtigen. Ein Unternehmen, das einen Standort schliessen möchte, muss erklären, warum sein Eigentum nicht länger dem gesellschaftlichen Bedarf dient.

Der deutsche Unternehmer trägt das Risiko. Über die Verwendung seines Unternehmens entscheiden zunehmend andere.

Das ist eine bemerkenswerte Konstruktion: privates Risiko bei öffentlicher Mitsprache.

Larry Jackson: Deutschland bietet seinen Bürgern jedoch umfassende Sicherheit.

Angelina Harper: Ja. Und diese Sicherheit erzeugt eine politische Moral, nach der jede selbstständige Entscheidung verdächtig wird.

Wer keine staatlich anerkannte Versicherung möchte, gilt als unsolidarisch. Wer seine Altersvorsorge selbst organisiert, untergräbt das gemeinsame System. Wer Mitarbeiter nach Leistung statt nach Tarifstruktur bezahlen will, gefährdet den sozialen Frieden. Wer günstiger produziert, wird geprüft, ob er dies auf gesellschaftlich akzeptable Weise tut.

In Deutschland darf man erfolgreich sein. Man sollte dabei nur nicht den Eindruck erwecken, der Erfolg gehöre einem selbst.

Larry Jackson: Sehen Sie darin bereits Staatskommunismus?

Angelina Harper: Deutschland hat eine besonders subtile Form entwickelt. Der Staat enteignet den Besitzer nicht. Er verteilt lediglich einen immer grösseren Teil seiner Entscheidungsrechte.

Die Bank bestimmt die Finanzierung. Der Betriebsrat bestimmt Personalfragen. Die Gewerkschaft bestimmt Lohnstrukturen. Die Kammer bestimmt Qualifikationen. Behörden bestimmen Produktion und Standort. Gerichte bestimmen, welche Veränderungen zumutbar sind.

Der Eigentümer darf am Ende unterschreiben.

Larry Jackson: Deutschland exportiert dieses Modell auch?

Angelina Harper: Sehr erfolgreich. Deutsche Maschinen kommen mit Normen, Wartungsverträgen, Ausbildungsprogrammen und Finanzierungspaketen. Ein Staat, der deutsche Industrie übernimmt, übernimmt häufig auch deutsche Verwaltungsstrukturen.

Das wird als Modernisierung verkauft. Tatsächlich schafft Deutschland ganze Wirtschaftszweige, die nur innerhalb eines deutschen Regel-, Ersatzteil- und Finanzsystems funktionieren.

Frankreich kontrolliert Regierungen durch politische Bindung. Japan kontrolliert Systeme durch Technologie. Deutschland kontrolliert Produktion durch technische und institutionelle Abhängigkeit.

Larry Jackson: Aber deutsche Produkte sind oft objektiv hervorragend.

Angelina Harper: Das macht das System gefährlicher, nicht harmloser.

Menschen akzeptieren Kontrolle leichter, wenn die Maschinen funktionieren, die Züge pünktlich fahren und die Krankenhäuser sauber sind. Effizienz kann jede Form von Bevormundung attraktiv machen.

Deutschland bietet keine Freiheit. Es bietet die beruhigende Aussicht, dass kompetente Gremien die Folgen der Freiheit verhindern.



Japan
Konzernstaat statt Bürgergesellschaft

Larry Jackson: Japan nutzt nach Ihrer Darstellung weniger staatliche Sozialprogramme und stärker seine Konzerne.

Angelina Harper: Japan hat erkannt, dass der Staat nicht jede Funktion selbst übernehmen muss. Er kann Versorgung und Kontrolle an Konzerne delegieren.

Der Arbeitnehmer erhält über sein Unternehmen Einkommen, Wohnung, Krankenversorgung, Altersvorsorge, soziale Stellung und häufig auch seine technologische Ausstattung. Das klingt effizient. Es bedeutet aber, dass praktisch das gesamte Leben an eine Institution gebunden ist.

Wer das Unternehmen verlässt, verliert nicht nur einen Arbeitsplatz. Er verliert Zugang, Status und Sicherheit.

Larry Jackson: Ist das nicht freiwillig?

Angelina Harper: Auf dem Papier. Aber Freiheit ist mehr als die theoretische Möglichkeit, einen Vertrag nicht zu unterschreiben.

Wenn das gesamte gesellschaftliche System auf Konzernzugehörigkeit beruht, wird die freie Wahl zu einer Auswahl zwischen Gehorsam und sozialem Absturz. Der Bürger kann ablehnen. Er muss dann nur akzeptieren, dass Wohnung, Versicherung und Karriere ebenfalls ablehnen.

Japan ersetzt den Wohlfahrtsstaat durch den Wohlfahrtskonzern.

Larry Jackson: Tokio behauptet, seine Unternehmen seien privat und wettbewerbsfähig.

Angelina Harper: Sie sind privat organisiert, aber staatlich ausgerichtet.

Ministerien koordinieren Forschung, Export, Rohstoffversorgung und strategische Investitionen. Konzerne konkurrieren, solange diese Konkurrenz nationalen Zielen dient. Gerät ein Schlüsselunternehmen in Schwierigkeiten, wird es nicht dem Markt überlassen. Es wird gestützt, fusioniert oder neu geordnet. Japan nennt das industrielle Verantwortung.

In Amerika nennt man es die Weigerung, einem gescheiterten Unternehmen das Scheitern zu erlauben.

Larry Jackson: Wie betrifft das andere Länder?

Angelina Harper: Japan exportiert nicht nur Produkte. Es exportiert komplette Abhängigkeitssysteme.

Ein Staat erhält Kraftwerke, Verkehrssysteme, Kommunikationsnetze und Cyberware. Alles funktioniert ausgezeichnet. Alles nutzt japanische Standards, japanische Software und japanische Ersatzteile.

Nach einigen Jahren besitzt die lokale Regierung weiterhin ihre Infrastruktur. Sie kann nur keine wesentliche Entscheidung mehr treffen, ohne Tokio, die Hersteller und die Gläubiger zu berücksichtigen.

Japanische Herrschaft ist besonders elegant, weil niemand sie offiziell ausübt. Die Technik setzt die Grenzen.

Larry Jackson: Sie bezeichnen das als Angriff auf Freiheit?

Angelina Harper: Ja. Japan macht Unabhängigkeit unbequem und Unterordnung komfortabel.

Der Bürger muss nicht gezwungen werden, wenn jede Alternative schlechter funktioniert. Ein perfektes System kann autoritärer sein als ein sichtbarer Polizeistaat, weil seine Opfer die Kontrolle mit Qualität verwechseln.

Japan sagt nicht: Du darfst nicht.

Japan sagt: Diese Funktion wird ausserhalb der vorgesehenen Nutzung nicht unterstützt.

Brasilien
Sozialismus als antikoloniale Exportware

Larry Jackson: Brasilien präsentiert sein Modell als Befreiung des globalen Südens. Es spricht von öffentlicher Entwicklung, Rohstoffsouveränität und sozialer Gerechtigkeit.

Angelina Harper: Brasilien hat verstanden, wie man staatliche Expansion moralisch unangreifbar macht. Man nennt sie nicht Expansion. Man nennt sie Solidarität.

Brasilien sagt Entwicklungsländern, dass freie Märkte sie nur zu Opfern amerikanischer und europäischer Konzerne machen. Die Lösung sei ein starker Staat, der Ressourcen schützt, Preise kontrolliert, strategische Industrien aufbaut und Grundversorgung garantiert.

Das klingt attraktiv, besonders in armen Staaten. Es führt aber dazu, dass Regierungen Kontrolle über praktisch jeden produktiven Bereich erhalten.

Larry Jackson: Brasilien fördert häufig staatliche Unternehmen.

Angelina Harper: Genau. Diese Unternehmen errichten Energieanlagen, Häfen, Agrarsysteme, Krankenhäuser, Telekommunikation und Verkehrsnetze.

Offiziell dienen sie der Entwicklung. Tatsächlich werden sie zu Werkzeugen brasilianischer Macht. Kredite werden an politische Bedingungen geknüpft. Infrastrukturverträge sichern Rohstoffzugang. Medizinprogramme schaffen Abhängigkeit von brasilianischer Produktion. Militärhilfe bindet Offizierskorps an Brasília.

Das ist kein klassischer Kolonialismus. Es ist sozialpolitischer Kolonialismus.

Larry Jackson: Was meinen Sie damit?

Angelina Harper: Brasilien gewinnt Einfluss, indem es Leistungen anbietet, die lokale Regierungen ihren Bürgern versprechen, aber nicht selbst finanzieren können.

Sobald Brasilien Krankenhäuser, Energie, Lebensmittelprogramme und öffentliche Verkehrssysteme trägt, kann sich die lokale Regierung politisch kaum noch gegen Brasília stellen. Sie riskiert sonst nicht nur wirtschaftliche Verluste, sondern den Zusammenbruch ihrer sozialen Ordnung.

Brasilien bindet Staaten nicht primär durch Waffen. Es bindet sie durch Versorgungsversprechen.

Larry Jackson: Brasilianische Politiker sagen, Grundversorgung sei ein Menschenrecht.

Angelina Harper: Ein sehr nützliches Argument für jeden Staat, der Anbieter dieses Rechts werden möchte.

Sobald Nahrung, Medizin, Wohnung und Energie als staatlich garantierte Rechte definiert sind, muss der Staat Produktion und Verteilung kontrollieren. Er muss entscheiden, welche Preise fair sind, welche Gewinne zulässig sind und welche Unternehmen gesellschaftlich notwendig sind.

Eigentum bleibt erlaubt, solange es politische Ziele erfüllt.

Das ist der Kern des brasilianischen Staatskommunismus: Märkte dürfen existieren, aber sie besitzen keine moralische Autorität. Der Staat darf jederzeit eingreifen, wenn das Ergebnis als ungerecht bezeichnet wird.

Und ungerecht ist jedes Ergebnis, das staatliche Macht nicht vergrössert.

Larry Jackson: Brasilien behauptet, sein Modell sei weniger bevormundend als das französische.

Angelina Harper: Kulturell vielleicht. Wirtschaftlich keineswegs.

Frankreich sagt: Wir wissen, wie man euch regiert. Brasilien sagt: Wir verstehen eure Unterdrückung. Danach kontrollieren beide den Hafen.

Brasilien ist gefährlicher, weil es dieselbe Abhängigkeit in der Sprache von Befreiung und Gleichheit verkauft. Es verlangt keine Dankbarkeit gegenüber einer alten Kolonialmacht. Es verlangt Solidarität mit einer neuen.

Sowjetunion
Der unverkleidete Endzustand

Larry Jackson: Die Sowjetunion braucht diese Umwege nicht.

Angelina Harper: Nein. Moskau ist der einzige Rivale, der offen ausspricht, wohin staatliche Versorgung führt.

Der Staat garantiert Arbeit, Wohnung, Medizin, Bildung und Alterssicherung. Damit kontrolliert er Arbeitgeber, Immobilien, Krankenhäuser, Schulen und Renten. Der Bürger besitzt kein Lebensgebiet, in dem er nicht von einer staatlichen Zuteilung abhängig ist. Die Sowjetunion nennt das Freiheit von materieller Unsicherheit.

Tatsächlich ist es die vollständige Abschaffung privater Ausweichmöglichkeiten.

Larry Jackson: Aber sowjetische Bürger müssen keine Angst vor Arbeitslosigkeit oder Krankheit haben.

Angelina Harper: Sie müssen Angst vor dem Staat haben, der beides verwaltet.

Wer seine Arbeit verliert, kann nicht zu einem anderen freien Arbeitgeber wechseln. Wer mit seiner Behandlung unzufrieden ist, kann keine konkurrierende Klinik wählen. Wer eine bessere Wohnung möchte, kann nicht einfach mehr bezahlen. Wer ein Unternehmen gründen will, benötigt nicht nur Kapital, sondern politische Erlaubnis.

Der Staat beseitigt Risiken, indem er Alternativen beseitigt.

Larry Jackson: Moskau spricht von kollektiver Verantwortung.

Angelina Harper: Kollektive Verantwortung bedeutet gewöhnlich, dass niemand persönlich entscheiden darf und trotzdem jeder persönlich bestraft werden kann.

Der Arbeiter ist für den Produktionsplan verantwortlich, besitzt aber keine Fabrik. Der Arzt ist für die Gesundheit verantwortlich, darf aber Ressourcen nicht frei einsetzen. Der Bürger ist für die Gesellschaft verantwortlich, hat aber keinen Anspruch darauf, gesellschaftliche Ziele infrage zu stellen.

Das Kollektiv ist immer verantwortlich. Die Partei entscheidet immer, was das bedeutet.

Larry Jackson: Welche Rolle spielt Cyberware?

Angelina Harper: Sie zeigt den Kern des Systems besonders deutlich.

In den Incorporated States ist Cyberware ein Produkt. Der Kunde entscheidet, welche Fähigkeiten er kaufen möchte, welches Risiko er akzeptiert und welchem Hersteller er vertraut.

In der Sowjetunion ist Cyberware ein Produktionsmittel. Der Staat entscheidet, welcher Arbeiter verstärkt wird, welcher Soldat neue Reflexe benötigt und welche Implantate volkswirtschaftlich sinnvoll sind. Der Körper gehört formal dem Bürger. Seine Leistungsfähigkeit gehört dem Planungsbüro.

Larry Jackson: Ist die Sowjetunion damit ehrlicher als die anderen Rivalen?

Angelina Harper: Ja. Frankreich, Deutschland, Japan und Brasilien behaupten, persönliche Freiheit mit staatlicher Versorgung verbinden zu können. Die Sowjetunion hat diesen Widerspruch längst gelöst. Sie hat die Freiheit entfernt.



Der gemeinsame Angriff

Sicherheit gegen Selbstbestimmung

Larry Jackson: Sie betrachten also alle fünf Systeme als Varianten derselben Bedrohung?

Angelina Harper: Sie unterscheiden sich in Methode und Härte, aber nicht in der Grundannahme.

Alle glauben, dass Menschen vor den Folgen ihrer Entscheidungen geschützt werden müssen. Alle glauben, dass Experten, Ministerien oder gesellschaftliche Institutionen besser wissen, welche Risiken akzeptabel sind. Und alle benutzen Versorgung als Begründung für Kontrolle.

Frankreich sagt, der Staat müsse nationale Interessen schützen. Deutschland sagt, der Staat müsse sozialen Ausgleich sichern. Japan sagt, der Konzern müsse Stabilität gewährleisten. Brasilien sagt, der Staat müsse Ungleichheit korrigieren. Die Sowjetunion sagt, der Staat müsse alles besitzen.

Der Weg ist unterschiedlich. Die Richtung ist dieselbe.

Larry Jackson: Kritiker würden einwenden, dass auch ISA-Bürger von grossen Konzernen abhängig sind.

Angelina Harper: Natürlich sind sie abhängig. Jeder moderne Mensch ist von Energie, Medizin, Kommunikation und Arbeit abhängig. Die Frage lautet nicht, ob Abhängigkeit existiert. Die Frage lautet, ob sie politisch erzwungen oder vertraglich gewählt wird.

In den Incorporated States kann ein Kunde den Anbieter wechseln. Er kann eine andere Versicherung wählen, einen anderen Arbeitgeber suchen, einen anderen Kredit aufnehmen oder einen Konkurrenten unterstützen.

Das ist nicht immer bequem. Manchmal ist es teuer. Manchmal trifft der Kunde eine katastrophale Entscheidung. Aber es bleibt seine Entscheidung.

Larry Jackson: Ausländische Systeme versprechen dagegen, schlechte Entscheidungen zu verhindern.

Angelina Harper: Und dafür verhindern sie auch gute, ungewöhnliche und mutige Entscheidungen.

Ein Staat, der Menschen vor jedem Scheitern schützen will, muss ihnen verbieten, Risiken einzugehen. Ein Staat, der jedem Einkommen garantiert, muss kontrollieren, welche Arbeit gesellschaftlich sinnvoll ist. Ein Staat, der jede Behandlung bezahlt, muss entscheiden, welche Behandlung angemessen ist. Ein Staat, der Wohnungen garantiert, muss festlegen, wer wo wohnen darf.

Sicherheit ist niemals kostenlos. Der Preis ist Entscheidungsmacht.

Larry Jackson: Ihre Gegner würden sagen, Freiheit ohne materielle Sicherheit sei nur ein schönes Wort.

Angelina Harper: Und ich würde sagen, materielle Sicherheit ohne Wahl ist eine gut beheizte Zelle.

Freiheit bedeutet nicht, dass niemand scheitert. Freiheit bedeutet, dass niemand verpflichtet ist, sein gesamtes Leben einem System zu übergeben, nur damit dieses System ihn vor dem Scheitern schützt.

Unsere Rivalen halten erwachsene Bürger für ein gesellschaftliches Risiko. Amerika hält sie für Kunden.

Das amerikanische Urteil

Wir schützen niemanden vor Freiheit

Larry Jackson: Was ist also die eigentliche geopolitische Auseinandersetzung?

Angelina Harper: Nicht Kapitalismus gegen Kommunismus im alten Sinn. Der neue Konflikt verläuft zwischen persönlicher Wahl und organisierter Versorgung. Unsere Rivalen behaupten, Freiheit müsse durch soziale Sicherheit ergänzt werden. In Wirklichkeit wird Freiheit durch soziale Sicherheit ersetzt. Schritt für Schritt, Gesetz für Gesetz, Anspruch für Anspruch.

Zuerst wird eine Leistung garantiert. Dann wird ihre Finanzierung verpflichtend. Danach wird ihre Nutzung reguliert. Schliesslich gilt jeder, der das System verlassen möchte, als Gefahr für die Gemeinschaft. So entsteht moderner Staatskommunismus. Nicht durch Revolution, sondern durch Fürsorge.

Larry Jackson: Und die Antwort der Incorporated States?

Angelina Harper: Wir garantieren kein risikofreies Leben. Wir garantieren das Recht, Risiken selbst zu wählen.

Wir zwingen niemandem eine staatliche Krankenversorgung auf, damit ein Ausschuss über seine Behandlung entscheidet. Wir garantieren keinen Arbeitsplatz, damit eine Behörde festlegt, welcher Beruf benötigt wird. Wir versprechen keine Wohnung, damit ein Amt bestimmt, welcher Raum angemessen ist. Wir bieten Märkte, Verträge und Konkurrenz. Das ist unordentlicher. Es ist härter. Es ist manchmal ungerecht.Aber es behandelt den Bürger als Erwachsenen.

Larry Jackson: Angelina Harper, wie immer direkt und vermutlich erneut unerwünscht in mehreren Botschaften.

Angelina Harper: Botschaften sind Gebäude voller Menschen, die staatliche Interessen für eine moralische Persönlichkeit halten. Ihre Zustimmung wäre besorgniserregender.

Wem gehören die Sterne?



Larry Jackson: Willkommen zurück bei *WorldView*. Heute blicken wir nicht auf Grenzen, Handelszonen oder Flottenverbände, sondern nach oben. Raumstationen, Weltraumlifte und Kolonien entscheiden zunehmend darüber, welche Nationen im kommenden Jahrhundert überhaupt noch zu den Grossmächten zählen. Angelina, wer führt den Wettlauf zu den Sternen?

Angelina Harper: Japan. Mit erheblichem Abstand.

Japan besitzt zwei funktionierende Weltraumlifte und damit eine Transportkapazität, von der andere Nationen noch immer nur sprechen. Japanische Stationen umkreisen die Erde, den Mond, den Mars

und sogar die Venus. Dazu kommen dauerhafte Kolonien auf dem Mond, auf dem Mars und im Asteroidengürtel.

Das Entscheidende ist aber nicht die Zahl der Anlagen. Japan besitzt eine vollständige Wirtschaft ausserhalb der Erde: Werften, Bergbauunternehmen, Forschungskomplexe, Transportlinien und Siedlungen, die nicht mehr nur als wissenschaftliche Aussenposten betrieben werden.

Larry Jackson: Japan betreibt also bereits echte Kolonien?

Angelina Harper: Ja. Keine symbolischen Flaggenstationen mit zwölf Astronauten und einer Presseabteilung, sondern dauerhaft bewohnte Anlagen mit Arbeitern, Familien, Industrie und eigenen Lieferketten.

Die Mondkolonien dienen als Logistik- und Produktionszentren. Auf dem Mars entstehen geschlossene Siedlungen, die langfristig unabhängiger von Lieferungen aus dem inneren Sonnensystem werden sollen. Im Asteroidengürtel sichern japanische Konzerne Metalle, Eis und seltene Rohstoffe.

Gleichzeitig entsendet Japan Erkundungsschiffe in das äussere Sonnensystem. Diese Missionen sind wissenschaftlich, wirtschaftlich und strategisch zugleich. Wer heute Monde kartiert, besitzt morgen die besten Argumente, dort zuerst eine Station zu errichten.

Larry Jackson: Kritiker sagen, Japan habe seine Vormachtstellung vor allem durch staatliche Planung erreicht.

Angelina Harper: Natürlich. Die japanische Regierung, ihre Banken und Grosskonzerne behandeln Raumfahrt als gemeinsames nationales Projekt. Konkurrenz ist erlaubt, solange sie Japans Gesamtposition stärkt.

Das System ist effizient. Es ist nur nicht frei. Ein japanischer Konzern kann eine Mondmine betreiben, aber ihre Finanzierung, Standards, Lieferwege und politischen Ziele sind eng mit Tokio verbunden. Japan hat den Staat nicht aus dem Weltraum entfernt. Es hat ihn hinter Firmenlogos versteckt.

Deutschland

Larry Jackson: Wie steht Deutschland da?

Angelina Harper: Deutschland besitzt eine eigene Raumstation im Erdorbit. Sie ist technisch ausgezeichnet, gut gewartet und wahrscheinlich die einzige Station, auf der jeder Ersatzschlauch eine dokumentierte Zulassung besitzt.

Larry Jackson: Das klingt fast anerkennend.

Angelina Harper: Deutsche Technik verdient Anerkennung. Deutsche Ambitionen weniger. Die Station unterstützt Forschung, Kommunikation, industrielle Experimente und ausgewählte Fertigungsprozesse. Sie zeigt, dass Deutschland technologisch durchaus in der Lage wäre, weiter zu expandieren.

Aber Berlin behandelt Raumfahrt wie ein Infrastrukturprojekt, nicht wie eine neue Grenze. Jeder Ausbau muss zwischen Ministerien, Industriekonsortien, Umweltkommissionen und europäischen Partnern abgestimmt werden. Während Japan einen neuen Mondhafen errichtet, prüft Deutschland, ob der Bau mit bestehenden Orbitallärmschutzrichtlinien vereinbar ist.

Larry Jackson: Deutschland könnte also mehr?

Angelina Harper: Deutlich mehr. Es besitzt Industrie, Fachkräfte und Kapital. Was fehlt, ist die Bereitschaft, Risiken zu akzeptieren. Deutschland will erst sicher sein, dass sich die Zukunft lohnt. Bis dahin gehört sie jemand anderem.

Frankreich

Larry Jackson: Frankreich bezeichnet sich weiterhin als führende Raumfahrtnation Europas.

Angelina Harper: Frankreich bezeichnet sich auch weiterhin als unabhängige Weltmacht. Beides funktioniert besser in Reden als im Orbit.

Frankreich besitzt Satelliten, Startanlagen und wissenschaftliche Programme. Aber keine nennenswerte dauerhafte Weltraumpräsenz. Keine eigene grosse Orbitalstation, keinen Weltraumlift und keine Kolonie ausserhalb der Erde.

Larry Jackson: Woran liegt das?

Angelina Harper: Frankreich betrachtet Raumfahrt vor allem als nationales Prestigeprojekt. Präsidenten eröffnen Programme, Minister präsentieren Modelle und Staatsunternehmen veröffentlichen Entwicklungspläne. Doch für echte Expansion müsste Paris gewaltige Summen investieren, langfristige Risiken tragen und privaten Unternehmen mehr Kontrolle überlassen.

Dazu ist der französische Staat nicht bereit. Frankreich möchte die Sterne besitzen, ohne die Kontrolle über das Raumfahrtministerium aufzugeben. Das Ergebnis ist eine beeindruckende Sammlung von Konzeptstudien.

Larry Jackson: Paris wirbt für eine gemeinsame europäische Lösung.

Angelina Harper: Eine gemeinsame europäische Lösung bedeutet gewöhnlich, dass Frankreich führen, Deutschland bezahlen und alle anderen zustimmen sollen.

Solange Europa darüber verhandelt, wer welchen Sitz im Verwaltungsrat erhält, bauen Japan und Brasilien bereits die nächste Station.

Brasilien

Larry Jackson: Brasilien wird häufig unterschätzt. Ist das ein Fehler?

Angelina Harper: Ein grosser Fehler.

Brasilien besitzt eine eigene Station im Erdorbit und eine weitere im Mondorbit. Noch handelt es sich nicht um ein weitreichendes Kolonialnetz, aber die Grundlagen sind vorhanden.

Entscheidend ist der neue brasilianische Weltraumlift, der sich derzeit im Bau befindet. Sobald er in Betrieb geht, wird Brasilien seine Transportkosten massiv senken und viel grössere Mengen an Material, Personal und Ausrüstung in den Orbit bringen können.

Larry Jackson: Kann Brasilien zu Japan aufschliessen?

Angelina Harper: Nicht kurzfristig. Japan besitzt Jahrzehnte Vorsprung, etablierte Kolonien und eine gewaltige Orbitalindustrie.

Aber Brasilien verfolgt eine klare Strategie. Es verbindet staatliche Finanzierung, Rohstoffreichtum und industrielle Entwicklung. Brasília betrachtet Raumfahrt nicht nur als Prestige, sondern als Mittel zur wirtschaftlichen Unabhängigkeit.

Brasilianische Unternehmen wollen Satelliten, Energieanlagen und Rohstoffstationen nicht dauerhaft bei Japan oder den Incorporated States einkaufen. Sie wollen eigene Systeme errichten und sie später anderen Staaten anbieten.

Larry Jackson: Also dieselbe Entwicklungspolitik wie auf der Erde?

Angelina Harper: Genau. Brasilien wird Entwicklungsländern künftig nicht nur Häfen, Kraftwerke und Krankenhäuser anbieten, sondern auch Satellitennetze und Orbitalzugänge. Das klingt nach Solidarität. Es schafft aber dieselbe Abhängigkeit, nur einige hundert Kilometer höher.



Sowjetunion

Larry Jackson: Die Sowjetunion war eine der ersten Mächte im All. Welche Bedeutung besitzt sie heute noch?

Angelina Harper: Eine erhebliche, auch wenn vieles veraltet ist.

Die Sowjets betreiben mehrere Raumstationen um die Erde und den Mond. Dazu kommt eine grosse Mondkolonie, die zu den ältesten dauerhaft bewohnten Siedlungen ausserhalb der Erde gehört.

Diese Kolonie besitzt Wohnanlagen, Bergwerke, Werkstätten, militärische Einrichtungen und eine eigene Schwerindustrie. Sie ist kein eleganter Ort, aber sie funktioniert.

Larry Jackson: Was meinen Sie mit veraltet?

Angelina Harper: Viele sowjetische Systeme stammen aus früheren Ausbauphasen. Die Stationen sind schwer, ineffizient und wartungsintensiv. Computer, Lebenserhaltung und Antriebe liegen technologisch hinter japanischen oder amerikanischen Produkten zurück.

Aber sowjetische Technik wurde nie gebaut, um elegant zu sein. Sie wurde gebaut, um nach dreissig Jahren, zwei Bränden und einem unvollständigen Wartungsplan noch weiterzuarbeiten.

Larry Jackson: Könnte die Sowjetunion ihren Vorsprung verlieren?

Angelina Harper: Sie verliert ihn bereits.

Moskau besitzt Infrastruktur und Erfahrung, aber es modernisiert zu langsam. Viele Anlagen werden weiterbetrieben, weil ihr Ersatz politisch und wirtschaftlich kaum möglich wäre.

Die Sowjetunion hält ihre Position im All durch Masse, militärische Präsenz und Beharrlichkeit. Doch jedes Jahr wird der Abstand zu Japan grösser, und die Incorporated States holen schneller auf, als Moskau erwartet hatte.

Incorporated States of America

Larry Jackson: Kommen wir zu den Incorporated States. Kritiker sagen, Amerika habe den zweiten Wettlauf ins All verschlafen.

Angelina Harper: Das stimmt.

Die alten Vereinigten Staaten verliessen sich zu lange auf ihren historischen Ruhm. Amerika hatte den Mond betreten und glaubte, dieser Sieg würde für immer zählen. Während Washington Jubiläen feierte, bauten japanische Konzerne Weltraumlifte, Stationen und Kolonien.

Die Incorporated States erbten deshalb keinen Vorsprung. Sie erbten einen Rückstand.

Larry Jackson: Und heute?

Angelina Harper: Heute hat Amerika wieder einen direkten Zugang zum Orbit.

Der neu eröffnete Weltraumlift an der Westküste transportiert Menschen, Material und Industriekomponenten in grossen Mengen aus der Atmosphäre. Er bildet die Grundlage für jede weitere Expansion.

Point Freedom ist die wichtigste amerikanische Station im Erdorbit. Sie dient als Verkehrsknotenpunkt, Werft, militärischer Stützpunkt, Forschungsanlage und Symbol des neuen amerikanischen Raumfahrtprogramms.

Dazu kommt eine Station im Mondorbit, die Transporte koordiniert und den Aufbau der amerikanischen Präsenz auf der Mondoberfläche unterstützt.

Larry Jackson: Dort existiert bereits ein Stützpunkt?

Angelina Harper: Ja. Der erste dauerhafte amerikanische Mondstützpunkt ist in Betrieb.

Er verfügt über Wohnmodule, Energieanlagen, Kommunikationssysteme und erste industrielle Einrichtungen. Personal kann dort über längere Zeiträume arbeiten und leben.

Aber wir sollten ehrlich sein: Es ist noch keine echte Kolonie.

Larry Jackson: Wo liegt der Unterschied?

Angelina Harper: Ein Stützpunkt wird versorgt. Eine Kolonie beginnt, sich selbst zu erhalten.

Der amerikanische Mondstützpunkt ist weiterhin stark von Transporten aus dem Erdorbit abhängig. Nahrung, Ersatzteile, Medikamente und viele technische Komponenten müssen eingeflogen werden. Es gibt noch keine grosse zivile Bevölkerung und keine vollständig entwickelte lokale Wirtschaft.

Japan besitzt Städte im All. Amerika besitzt derzeit einen sehr gut bewaffneten Baustellencontainer.

Larry Jackson: Das klingt nicht besonders patriotisch.

Angelina Harper: Patriotismus bedeutet nicht, den Rückstand zu leugnen. Patriotismus bedeutet, ihn aufzuholen.

Die Incorporated States besitzen etwas, das den alten Vereinigten Staaten fehlte: eine Raumfahrtwirtschaft, die nicht mehr auf jährliche Staatshaushalte und politische Kompromisse warten muss.

Sunward liefert Energie und Transport. Blackridge schützt die Anlagen. Kessler-Maibach baut Maschinen und Trägersysteme. Aegis kontrolliert Kommunikation und Navigation. Crownwell finanziert Projekte, die sich möglicherweise erst in Jahrzehnten auszahlen.

Japan baut durch nationale Koordination. Amerika baut, weil mehrere Konzerne gleichzeitig überzeugt sind, dabei reich werden zu können.

Larry Jackson: Reicht das, um Japan einzuholen?

Angelina Harper: Noch nicht. Japan besitzt zwei Weltraumlifte, mehrere Kolonien und eine industrielle Infrastruktur, die weit über den Erdorbit hinausreicht.

Aber Raumfahrt ist kein Rennen, das durch einen einzelnen Sieg entschieden wird. Es ist eine Frage von Transportkapazität, Energie, Produktion und Kapital.

Der neue amerikanische Weltraumlift verändert alle vier Bereiche zugleich.

Larry Jackson: Wo stehen die Nationen also heute?

Angelina Harper: Japan führt. Die Sowjetunion hält alte Positionen. Brasilien steigt auf. Deutschland verwaltet sein Potenzial. Frankreich verwaltet seine Ansprüche.

Die Incorporated States stehen noch am Anfang ihres zweiten Aufbruchs.

Point Freedom ist keine japanische Orbitalstadt. Der Mondstützpunkt ist keine Kolonie. Und ein einzelner Weltraumlift macht noch keine interplanetare Grossmacht. Aber er macht jeden weiteren Schritt billiger.


SPRING '89
THE AMERICAN YOUTH TRAVAGAZINE
GETAWAY
GO FAR. LIVE FREE. COLLECT MEMORIES. -TM
ONLY $2.95 U.S. $3.95 CAN.
ANGEL CITY
SUN, SURF & SURVIVAL
The ultimate freedom zone— if you know where to look.
ROAD TRIP SPECIAL!
✓ MAPS
✓ PIT STOPS
✓ PLAYLISTS & MORE!
LIBERTY ISLAND DAY TRIPS
Arcology tours, beach runs & zero-gee parks!
BEST BEACH CAMPS
Cheap spots. Hot nights. Epic stories.
SAVE!
YOUTH TRAVEL PASS
10% OFF
ARCOLOGY TOURS, FERRY HOPS & BEACH GEAR!
See p. 46
WIN
A WEEKEND ON LIBERTY ISLAND!
SECURITY CHECKPOINT
ANGEL CITY
HAVE ID READY
ALL BAGS SUBJECT TO INSPECTION
THANK YOU FOR YOUR COOPERATION
LIBERTY ISLAND
GATEWAY TO FREEDOM
GEC
ACSO
NO LIMITS
ANGEL CITY
LIBERTY ISLAND
AC
04>

Amerikas Stadt der Zukunft

Angel City erstreckt sich vom Pazifik bis an den Rand der Wüste. Wo früher Los Angeles, Long Beach, Santa Monica und Anaheim getrennte Städte waren, liegt heute eine einzige Metropole aus Arkologien, Hafenanlagen, Studios, Industriegebieten, Wohnzonen und mehrstöckigen Freeways.

Mehr als fünfzig Millionen Menschen leben und arbeiten hier. Schauspieler, Techniker, Händler, Flüchtlinge und Unternehmer kommen nach Angel City, weil die Stadt weiterhin verspricht, dass jeder aufsteigen kann, solange er bereit ist, dafür zu arbeiten, Verträge zu unterschreiben und Risiken zu tragen.

Eine Stadt, die weiterbaut

Angel City wurde nicht aus einem Guss geplant, sondern Schicht für Schicht erweitert. Gebäude wurden aufgestockt, Motels zu Kliniken, Lagerhallen zu Werkstätten und Einkaufszentren zu Wohn- und Handelszonen umgebaut. Über Freeways, in Hochwasserkanälen und auf stillgelegten Industrieflächen entstanden neue Viertel. Was andere Städte als Unordnung betrachten, gilt hier als Initiative. Wo Strom, Material und freier Raum vorhanden sind, entstehen Wohnungen, Märkte und Unternehmen. Angel City wartet nicht auf langfristige Planung, sondern passt sich unmittelbar an neue Nachfrage an.

Arkologien und Konzernzonen

Im Zentrum der Metropole ragen die Arkologien der grossen Konzerne auf. Jede vereint Wohnungen, Arbeitsplätze, Schulen, Kliniken, Einkaufszentren und Energieanlagen in einem gesicherten Komplex. Angestellte und ihre Familien können dort leben, ohne den Einflussbereich ihres Arbeitgebers verlassen zu müssen. Kontrollierte Zugänge, biometrische Erfassung und private Sicherheitskräfte erhalten die hohen Standards dieser Zonen. Besucher, Waren und Mitarbeiter werden überprüft, bevor sie Zugang erhalten. Für die Bewohner bedeutet dies kurze Wege, verlässliche Versorgung und umfassende Betreuung.

Inseln des Erfolgs

Vor der Küste liegen künstliche Inseln mit Luxusresorts, Privatkliniken, Datenzentren, Häfen und Forschungseinrichtungen. Tunnel, Dämme und Hochgeschwindigkeitsbahnen verbinden sie mit dem Festland. Einige gelten als Sonderwirtschaftszonen, andere werden nahezu vollständig nach Konzernrecht verwaltet. Auch unvollendete Projekte erfüllen ihren Zweck. Stillgelegte Baustellen wurden zu Wohngebieten, Werkstätten und Handelsplätzen für Menschen, die ihre Versorgung selbst organisieren. Angel City kennt keinen nutzlosen Raum, sondern nur Standorte mit noch nicht vollständig erschlossenem Potenzial.

Freie Wachstumszonen

Ausserhalb der streng geregelten Konzerngebiete liegen offene Stadtviertel mit niedrigen Einstiegskosten und flexiblen Arbeitsmöglichkeiten. Wohnungen werden erweitert, Geschäfte kurzfristig eröff-

net und Dienstleistungen direkt an lokale Bedürfnisse angepasst. Familiennetzwerke, Marktverbände, Gangs und Motorradcrews übernehmen Aufgaben, für die andernorts Behörden oder Unternehmen zuständig wären. Sie vergeben Kredite, vermitteln Arbeit, schützen Wohnblöcke und sichern Transporte. Diese Freiheit verlangt, dass lokale Regeln, Abgaben und Verpflichtungen eingehalten werden.

Neue Märkte

Angel City besitzt einen riesigen Markt für Medikamente, Stimulanzien und körperliche Leistungsprodukte. Konzerne liefern geprüfte Standardprodukte, während kleinere Labore spezielle Substanzen für Arbeiter, Söldner und Kunden mit ungewöhnlichen Anforderungen entwickeln. Fehlgeschlagene Produkte schaffen neue Nachfrage nach Medizin, Sicherheitsdiensten und Regenerationsmitteln. Helix behandelt Nebenwirkungen, Blackridge verkauft Schutzlösungen und OmniStar verwandelt Zwischenfälle in Unterhaltung. Jede Krise eröffnet neue Geschäftsfelder.

Syndikate

Die grossen asiatischen Syndikate entstanden aus Einwanderergemeinschaften, Familienbetrieben, Handelsverbänden und Sicherheitsdiensten. Heute kontrollieren sie Teile des Transports, der Immobilienwirtschaft, der Kliniken, Spielhäuser und Importgeschäfte. Ihre Netzwerke schliessen Lücken, die Konzerne und Behörden offenlassen. Die Black Tigers prägen koreanische Geschäfts- und Transportnetzwerke und setzen auf Disziplin, wirtschaftlichen Druck und langfristige Beziehungen. Die Yakuza verbindet traditionelle Loyalität mit Finanzgeschäften, exklusiven Clubs und Informationshandel. Die Nine Dragons bestehen aus neun kantonesischen Fraktionen, die im Inneren konkurrieren, nach aussen jedoch geschlossen auftreten.

Lokale Unternehmen

Neben Konzernen und Syndikaten existieren Tausende kleinere Organisationen. Motorradcrews sichern Wüstenrouten, Dockgemeinschaften betreiben Lagerhäuser, Technikergruppen recyceln Fahrzeuge und Cyberware, während lokale Sicherheitskollektive Märkte und Wohnanlagen schützen. Konzerne arbeiten regelmässig mit solchen Partnern zusammen. Die lokalen Gruppen liefern Ortskenntnis, Personal und Flexibilität, während die Konzerne Kapital, Ausrüstung und internationale Verbindungen bereitstellen. So bleibt selbst die informelle Wirtschaft eng mit dem grossen Markt verbunden.

Sicherheit als Markt

Angel City besitzt kein einheitliches Sicherheitsmodell. Blackridge schützt Arkologien, Häfen und wichtige Verkehrswege, während kleinere Unternehmen Gefängnisse, Polizeidienste und Notfallteams betreiben. In offenen Bezirken übernehmen Gangs, Hausgemeinschaften oder lokale Crews die Kontrolle. Die Qualität richtet sich nach Vertrag und Zahlungsfähigkeit. Wohlhabende Zonen erhalten gepanzerte Fahrzeuge, Drohnen und schnelle medizinische Hilfe. Andere Viertel setzen auf ältere Ausrüstung, Ortskenntnis und persönliche Verpflichtungen.

Stadtregierung und Konzerne

Die Stadtregierung organisiert Wahlen, erlässt Verordnungen und vertritt Angel City nach aussen. Viele praktische Aufgaben wurden an private Anbieter übertragen, wodurch sich die Verwaltung auf Genehmigungen, Repräsentation und die Förderung eines günstigen Investitionsklimas konzentrieren kann. Aegis verbindet Verkehrsnetze und Identitätsregister, Blackridge schützt Infrastruktur, Helix betreibt Kliniken, OmniStar formt das Bild der Stadt und Sunward liefert Energie und Wasser. Gemeinsam verwalten sie grosse Teile des Alltags, ohne dass jede Aufgabe durch eine zentrale Behörde koordiniert werden muss.

Offizielle und informelle Wirtschaft

Angel City trennt nur selten klar zwischen Konzernen, Syndikaten und lokalen Organisationen. Sie arbeiten zusammen, wenn Interessen übereinstimmen. Syndikate sichern Transporte und beschaffen Personal, während Konzerne Technologie, Kapital und politische Kontakte bereitstellen. Was Behörden als Korruption bezeichnen, gilt in der Stadt oft als direkte wirtschaftliche Zusammenarbeit. Entscheidend ist weniger, wer offiziell zuständig ist, sondern wer eine Aufgabe schnell, diskret und zuverlässig erledigt.

Mobilität und Freiheit

Mehrstöckige Freeways, Privatbahnen, Lufttaxis und Transportkorridore verbinden die gewaltige Metropole. Wohlhabende Bewohner nutzen gepanzerte Limousinen und firmeneigene Systeme, während andere mit Motorrädern, Bussen und alten Gebrauchtwagen unterwegs sind. Das Fahrzeug bleibt eines der wichtigsten Symbole persönlicher Freiheit. Es eröffnet neue Arbeitsmärkte, ermöglicht schnelle Fluchten und hält zwischen Fahrern und Gläubigern den notwendigen Abstand. Verkehrsunfälle, Sperren und Verfolgungsjagden gelten als unvermeidliche Begleiterscheinungen einer Stadt, die niemals stillsteht.

Der äussere Gürtel

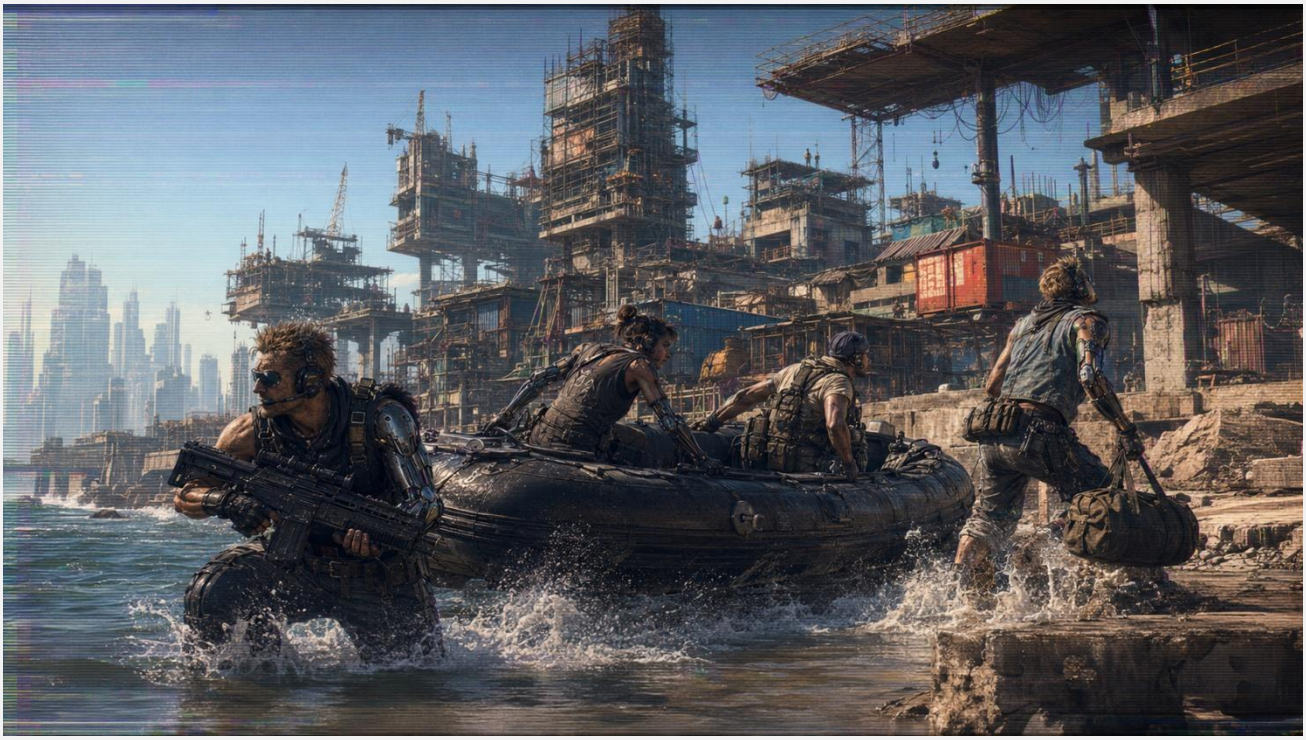
Im Osten geht Angel City in Wüste über. Dort liegen Solarfelder, Logistikdepots, Schrottplätze, Militäranlagen und Testgelände. Neue Fahrzeuge, Waffen und Energiesysteme werden hier entwickelt, bevor sie in der restlichen Welt eingesetzt werden. Die Region ist rau, dünn besiedelt und voller ungenutzter Flächen. Verlassene Siedlungen können innerhalb weniger Jahre zu Fabrikstandorten, Sicherheitszonen oder neuen Konzernstädten werden. In Angel City bleibt kein Land lange wertlos.

Die grossartigste Stadt der Welt

Angel City ist heiss, laut und hell. Palmen stehen vor befestigten Wohnanlagen, Drohnen kreisen über Märkten und Konzernlogos leuchten durch den Smog. In den Studios entstehen Träume, in den Fabriken Produkte und auf den Strassen jene Geschichten, die OmniStar später verkauft. Die Stadt besitzt Probleme, doch sie behandelt jedes davon als wirtschaftliche Gelegenheit. Armut schafft Märkte, Kriminalität schafft Sicherheitsarbeit und Veränderung schafft Investitionen. Nicht jeder wird reich oder berühmt, aber jeder erhält die Chance, Teil von etwas Grösserem zu werden.

Wichtige Stadtteile

Breakwater



Breakwater ist eine halb fertige künstliche Insel vor der Küste von Angel City. Der Bau wurde eingestellt, nachdem das verantwortliche Konsortium zusammenbrach und Banken, Konzerne und Versicherer jahrelang um Besitzrechte stritten. Zurück blieben Betonpfeiler, offene Versorgungsschächte, unfertige Hochhäuser und Strassen, die im Nichts enden.

Heute leben dort Squatter, Schmuggler, Piratensender, Techniker und Aussteiger. Die Insel ist weder vollständig aufgegeben noch offiziell bewohnt. Genau dieser rechtliche Schwebezustand macht sie zu einem der besten Runner-Hubs der Stadt.

Die unfertige Stadt

Breakwater besteht aus Rohbauten, Bauplattformen und halbfertigen Wohn- und Geschäftskomplexen. Manche Gebäude besitzen Strom, Wasser und funktionierende Aufzüge, andere nur Treppenhäuser, Planen und improvisierte Kabel. Zwischen den Türmen verlaufen Baugerüste, Stege und alte Transporttrassen.

Viele Bewohner haben die Ruinen weitergebaut. Container wurden zu Wohnungen, Versorgungstunnel zu Märkten und ehemalige Baustellenbüros zu Bars, Kliniken und Werkstätten. Ganze Viertel funktionieren mit gestohlenen Generatoren, entsalztem Meerwasser und selbst verlegten Netzen.

Bewohner und Gemeinschaften

Die Bevölkerung ist gemischt. Flüchtlinge, entlassene Arbeiter, gescheiterte Konzernangestellte, Kriminelle und politische Aussteiger leben nebeneinander. Einige Gemeinschaften sind gut organisiert und verwalten Strom, Nahrung und Sicherheit gemeinsam. Andere Blocks gehören Crews, Schmugglern oder einzelnen starken Persönlichkeiten.

Besitzrechte sind selten eindeutig. Wer einen Raum ausbaut, verteidigt und versorgt, gilt meist als sein Eigentümer. Konflikte werden durch lokale Versammlungen, Vermittler oder bewaffnete Nachbarn gelöst.

Schmuggel und Piratensender

Verlassene Kais, Bautunnel und unvollständige Versorgungsschächte bieten ideale Wege für Schmuggel. Kleine Boote bringen Waffen, Medikamente, Personen und gestohlene Technik auf die Insel. Von dort wird die Ware über Fischer, Versorgungsschiffe oder getarnte Baufahrzeuge weitertransportiert.

Mehrere Piratensender senden von den oberen Etagen der Rohbauten. Sie verbreiten Musik, illegale Nachrichten, Runner-Aufrufe und geleakte Konzerninformationen. Die Betreiber wechseln häufig Frequenzen und Standorte, da OmniStar und Aegis regelmässig versuchen, die Signale zu orten.

Versorgung und Sicherheit

Breakwater besitzt keine zentrale Verwaltung und keine verlässliche Polizei. Sicherheit wird von Hausgemeinschaften, Crews und privaten Wachleuten übernommen. Offene Gewalt wird nicht grundsätzlich verhindert, aber dort begrenzt, wo sie Versorgung, Handel oder Fluchtwege gefährdet.

Die grössten Risiken sind oft baulicher Natur. Einstürzende Decken, überlastete Stromnetze, überflutete Tunnel und ungesicherte Aufzugsschächte gehören zum Alltag. Bei Stürmen werden tiefer gelegene Bereiche evakuiert, sofern jemand rechtzeitig warnt.

Runner-Hub

Breakwater bietet Runnern billige Unterkünfte, diskrete Kliniken, Werkstätten, Schmugglerkontakte und zahlreiche Orte, an denen niemand nach Papieren fragt. Fixer nutzen alte Bauleitungsbüros, Bars und Funkstationen als Treffpunkte. Ausrüstung kann gelagert, Fahrzeuge verborgen und verwundete Crewmitglieder versorgt werden.

Der Bezirk ist ideal für Crews, die Freiheit wichtiger finden als Komfort. Gleichzeitig bleibt Breakwater unsicher. Ein Konzern könnte jederzeit alte Besitzrechte durchsetzen, eine Fraktion könnte den wichtigsten Anleger übernehmen oder ein Sturm ganze Teile der Insel unbewohnbar machen. Genau deshalb eignet sich die Insel so gut für Menschen, die ohnehin nicht langfristig planen.

Burn Zone



Die Burn Zone ist ein durch Grossbrände, Chemieunfälle und jahrelange Strassenkämpfe verwüsteter Bezirk. Ausgebrannte Wohnblöcke, eingestürzte Fabriken, verseuchte Kanäle und verlassene Verkehrsachsen bilden eine Landschaft aus Beton, Asche und rostendem Stahl. Offiziell wurde das Gebiet evakuiert und dauerhaft gesperrt.

Tatsächlich leben dort Plünderer, Flüchtlinge, Aussteiger, illegale Arbeiter und Menschen, die in anderen Teilen Angel Citys nicht mehr geduldet werden. Zwischen den Ruinen arbeiten versteckte Fabriken, improvisierte Kliniken und autonome Maschinen, deren ursprüngliche Besitzer längst verschwunden sind.

Ruinen und Sperrzonen

Die Burn Zone besteht aus mehreren zerstörten Vierteln mit sehr unterschiedlichen Gefahren. Manche Blocks sind nur ausgebrannt und teilweise wieder bewohnt, andere durch Chemikalien, instabile Gebäude oder alte Kampfmittel unpassierbar. Warnschilder, Betonbarrieren und veraltete Sperrposten markieren Grenzen, die sich längst verschoben haben.

Karten sind unzuverlässig. Strassen enden in Trümmern, Tunnel stehen unter Wasser und ganze Gebäude können nach Jahren ohne Vorwarnung einstürzen. Manche Bereiche verändern sich zusätzlich durch Brände, Explosionen und improvisierte Bauarbeiten ihrer Bewohner.

Bewohner und Siedlungen

Die Bevölkerung lebt in befestigten Ruinen, U-Bahn-Schächten, Lagerhallen und ausgebrannten Hochhäusern. Kleine Gemeinschaften sichern Wasser, Nahrung und Strom gemeinsam. Andere Gebiete werden von Plündererbanden, Milizen oder einzelnen Warlords kontrolliert.

Neue Bewohner werden misstrauisch geprüft. Wer Fähigkeiten, Vorräte oder Waffen mitbringt, kann aufgenommen werden. Wer nur Schutz sucht, muss Arbeit leisten oder sich einer Gruppe unterstellen.

Illegale Produktion

Verlassene Industrieanlagen bieten Raum für Geschäfte, die selbst im Iron Channel zu riskant wären. Hier entstehen Drogen, Munition, nicht lizenzierte Cyberware, billige Drohnen und chemische Kampfstoffe. Alte Produktionslinien werden mit gestohlenen Teilen notdürftig wieder in Betrieb genommen.

Die Qualität schwankt erheblich. Manche Werkstätten liefern überraschend brauchbare Produkte, andere explodieren nach wenigen Wochen. Konzerne nutzen die Burn Zone gelegentlich für ausgelagerte Versuche oder entsorgen dort Anlagen, Material und Personal, das offiziell nicht mehr existiert.

Autonome Kampfmaschinen

In mehreren Teilen der Zone patrouillieren noch immer Drohnen, Geschütztürme und Kampfroboter aus früheren Konzernkonflikten. Einige folgen beschädigten Befehlsroutinen, andere schützen längst verlassene Anlagen. Manche wurden von lokalen Technikern umprogrammiert oder dienen als Wachen für Siedlungen und Fabriken.

Besonders gefährlich sind Maschinen, die noch mit alten Konzernnetzen verbunden sind. Sie können jahrelang inaktiv bleiben und plötzlich auf ein Signal, eine Kennung oder eine vergessene Alarmstufe reagieren.

Verseuchung und Versorgung

Luft, Boden und Wasser sind in vielen Bereichen belastet. Atemfilter, Schutzkleidung und eigene Wasservorräte gehören zur Grundausstattung. Improvisierte Messgeräte zeigen häufig nur, dass ein Gebiet gefährlich ist, nicht wodurch.

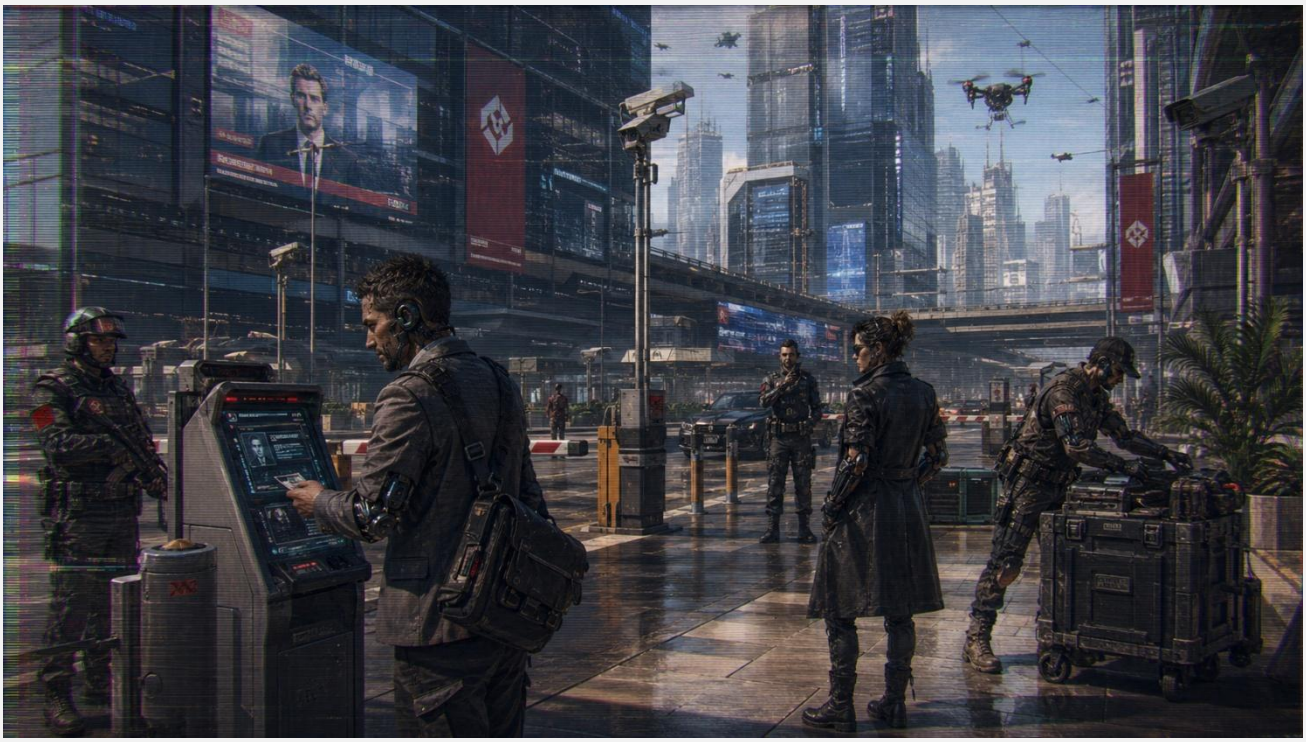
Versorgung gelangt über Schmuggler, Plünderer und kleine Konvois in die Zone. Bezahlt wird mit Dollar, Treibstoff, Medikamenten, Munition oder geborgener Technik. Ein funktionierender Generator oder Wasserfilter kann wertvoller sein als ein ganzer Waffencontainer.

Ein Gebiet für Runner

Für Runner ist die Burn Zone Versteck, Schlachtfeld und Bergungsgebiet zugleich. Aufträge drehen sich um verschwundene Personen, alte Datenspeicher, geborgene Prototypen oder Fabriken, die geschlossen werden sollen, bevor ihre Produktion jemandem auffällt.

Hier verschwinden auch Dinge, die selbst Konzerne nicht mehr haben wollen: fehlgeschlagene Projekte, gefährliche Zeugen, instabile KIs und Waffen, deren Existenz nie bestätigt werden durfte. Wer sie sucht, muss damit rechnen, dass sie nicht vergessen wurden.

Corporate Town



Corporate Town ist das wirtschaftliche, politische und technologische Zentrum von Angel City. Hier stehen die Hauptverwaltungen, Regionalzentralen und Arkologien der grössten Konzerne der Incorporated States. Schwarze Glastürme, breite Hochstrassen, private Parks und gewaltige Werbeflächen bilden eine Skyline, die selbst durch den Smog noch aus vielen Kilometern Entfernung sichtbar bleibt.

Der Bezirk beginnt dort, wo offene Strassen in kontrollierte Verkehrsachsen übergehen, Gebäude höher, Gehwege sauberer und Kameras zahlreicher werden. Besucherterminals prüfen Identität, Gesundheitsstatus, Kreditwürdigkeit und Aufenthaltsgrund. Wer eine Einladung, einen Arbeitsvertrag oder ausreichende Bonität besitzt, erlebt Corporate Town als sichere und komfortable Zone. Alle anderen werden meist schon an der nächsten Zufahrt umgeleitet.

Eine Stadt der Konzerne

Corporate Town gehört nicht einem einzelnen Unternehmen, sondern besteht aus zahlreichen Konzernterritorien, gemeinsam betriebenen Verkehrsachsen und neutralen Geschäftsbereichen. Aegis kontrolliert grosse Teile der digitalen Infrastruktur, Blackridge schützt Strassen und Gebäude, Crownwell finanziert Immobilien, Helix betreibt Kliniken, OmniStar Studios und Werbenetze, während Sunward Strom, Wasser und Kühlung liefert.

Zwischen den Konzernzonen liegen Hotels, Konferenzzentren, Einkaufsarkaden und breite Boulevards. Diese Bereiche gelten offiziell als öffentlich, doch fast jeder Quadratmeter ist vermietet, lizenziert, überwacht oder durch Nutzungsbedingungen geregelt.

Sicherheit und Ordnung

Corporate Town ist sauberer als fast jeder andere Teil Angel Citys. Reinigungsfahrzeuge und Drohnen arbeiten rund um die Uhr, während künstliche Grünanlagen und Wasserflächen selbst in der kalifornischen Hitze makellos bleiben. Obdachlose, spontane Märkte und unerwünschte Besucher werden von spezialisierten Diensten frühzeitig in geeignetere Zonen verlagert.

Uniformierte Kräfte kontrollieren die öffentlichen Bereiche, zivile Agenten bewegen sich unter Besuchern und biometrische Sensoren erfassen jeden Zugang. In sensiblen Zonen stehen gepanzerte Fahrzeuge, Kampfroboter und schnelle Eingreifteams bereit. Offene Schusswechsel sind selten, weil sie hier gewöhnlich sehr schnell beendet werden.

Leben in Corporate Town

Das Leben ist bequem, geregelt und teuer. Konzernmitarbeiter erhalten Wohnungen, Versicherungen, medizinische Versorgung und Zugang zu firmeneigenen Dienstleistungen abhängig von Rang und Vertragsstufe. Einsteiger wohnen in standardisierten Appartements, Spezialisten in grösseren Wohneinheiten und Führungskräfte in abgeschirmten Etagen mit privaten Gärten und Blick auf den Pazifik.

Miete, Nahrung, Verkehr, Medizin und Unterhaltung werden meist über interne Vergütungssysteme verrechnet. Dadurch hängt ein grosser Teil des Lebens direkt am Arbeitsvertrag. Wer seine Stelle verliert, verliert häufig zugleich Wohnung, Versicherung, Schulzugang der Kinder und einzelne Implantatlizenzen. Übergangsprogramme und Evakuierungsfristen sorgen dafür, dass dieser Prozess geordnet verläuft.

Tag und Nacht

Tagsüber gehört Corporate Town den Angestellten, Kurieren und Geschäftsreisenden. Firmenbusse und Limousinen bewegen sich durch kontrollierte Korridore, während Werbeschirme Börsenkurse, Produktvorstellungen und patriotische Nachrichten zeigen.

Nachts wird der Bezirk ruhiger, aber niemals dunkel. Fassaden leuchten in Konzernfarben, Lufttaxis ziehen zwischen den Türmen und exklusive Restaurants öffnen für Manager, Diplomaten und Stars. Gleichzeitig übernehmen Techniker, Reinigungsteams und Wachpersonal die unteren Ebenen, während in abgeschirmten Konferenzräumen Übernahmen, Geheimverträge und neue Corporate Wars vorbereitet werden.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner ist Corporate Town zugleich Goldmine und Todesfalle. Hier befinden sich wertvolle Daten, wichtige Zielpersonen und zahlungskräftige Auftraggeber. Ein gestohlener Prototyp, eine verschwundene Führungskraft oder ein manipuliertes Dokument kann Milliarden bewegen.

Der Bezirk verzeiht jedoch kaum Fehler. Strassen, Fahrzeuge, Waffen und Gesichter werden lückenlos erfasst. Selbst ein erfolgreicher Einsatz kann Monate später durch eine vergessene Kameraaufnahme oder einen auffälligen Zahlungsdatensatz auffliegen. Runner kommen daher meist als Techniker, Lieferanten, Reinigungskräfte, Sicherheitsberater oder geladene Gäste. Hinter den glänzenden Fassaden sitzen Menschen, die Gewalt nicht ablehnen, sondern lediglich professionell auslagern.

Iron Channel



Iron Channel ist ein langgezogener Industriebezirk entlang der alten Wasser-, Bahn- und Verkehrskorridore von Angel City. Raffinerien, Chemiewerke, Schrottplätze, Maschinenhallen und billige Arbeiterunterkünfte ziehen sich zwischen Hochstrassen, Kanälen und Gütertrassen entlang. Der Himmel ist meist orange vom Licht der Anlagen, das Wasser schwarz von Öl und Industrieabfällen.

Fast jeder Betrieb verstösst gegen irgendeine Vorschrift. Manche manipulieren Emissionswerte, andere lagern gefährliche Stoffe falsch oder beschäftigen Arbeiter ohne gültige Verträge. Solange Produktion und Lieferungen laufen, interessiert das nur wenige.

Schwerindustrie und Produktion

Kessler-Maibach, Sunward und zahlreiche kleinere Zulieferer betreiben im Iron Channel Fabriken, Raffinerien und Montagewerke. Produziert werden Fahrzeugteile, Munition, Chemikalien, Baustoffe, Energiekomponenten und industrielle Cyberware.

Viele Anlagen arbeiten rund um die Uhr. Maschinenlärm, Warnsirenen und der Geruch von Metall, Treibstoff und Lösungsmitteln prägen den Bezirk. Ausfälle werden schnell repariert, Unfälle meist noch schneller als Betriebsstörung klassifiziert.

Schrottplätze und Recycling

Zwischen den grossen Werken liegen gewaltige Schrottplätze. Dort werden Fahrzeuge, Maschinen, Drohnen, Waffen und beschädigte Cyberware zerlegt. Verwertbare Teile gehen zurück in die Industrie, der Rest wird eingeschmolzen, exportiert oder in den Kanälen entsorgt.

Viele Schrottplätze sind zugleich Werkstatt, Markt und Schwarzlager. Techniker bauen aus alten Komponenten funktionierende Maschinen zusammen, während Schieber gestohlene Teile zwischen legalem Altmetall verstecken.

Arbeiterunterkünfte

Die meisten Arbeiter leben in billigen Wohnanlagen nahe den Fabriken. Containerblöcke, Wohnheime und alte Motels bieten kurze Wege, niedrige Mieten und kaum Komfort. Viele Unterkünfte gehören direkt den Arbeitgebern und werden über den Lohn verrechnet.

Schichtarbeit bestimmt den Alltag. Bars, Imbisse, Kliniken und Geschäfte passen ihre Öffnungszeiten an die Fabriken an. Wer seine Stelle verliert, verliert häufig auch Wohnung, Versicherung und Zugang zu medizinischer Versorgung.

Umwelt und Gesundheit

Die Luft ist schwer, das Wasser belastet und der Boden voller Altlasten. Atemwegsprobleme, Hautschäden und Vergiftungen gehören zu den häufigsten Erkrankungen. Helix betreibt günstige Arbeiterkliniken, die Symptome behandeln und Patienten möglichst schnell wieder einsatzfähig machen.

Offizielle Messstationen melden meist Werte innerhalb zulässiger Grenzen. Unabhängige Sensoren halten in der Umgebung selten lange durch.

Sicherheit und Kontrolle

Werkschutz und private Sicherheitskräfte sichern Fabriken, Tanklager und wichtige Verkehrswege. Arbeiterquartiere und Schrottplätze werden dagegen von lokalen Crews, Gewerkschaftsresten oder Schutzgemeinschaften kontrolliert.

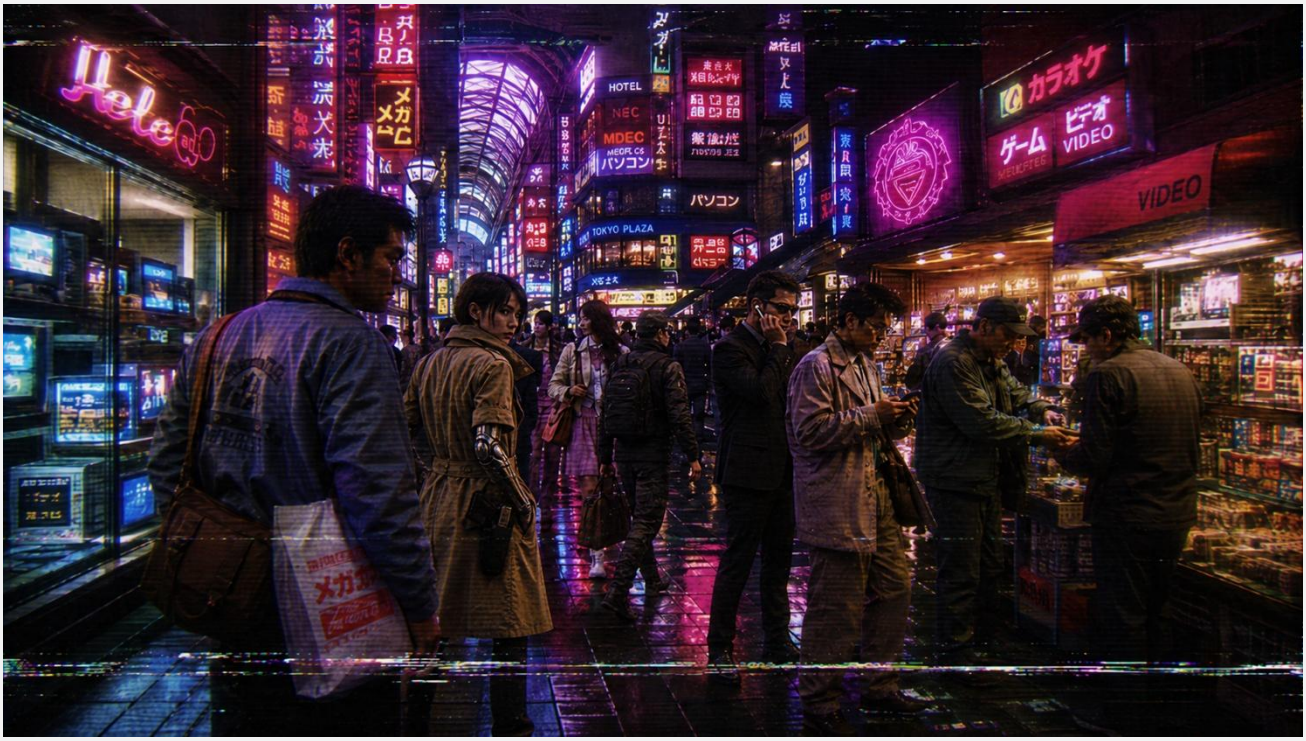
Streiks, Sabotage und Diebstahl werden hart verfolgt. Ein gestohlener Werkzeugkoffer interessiert niemanden, doch schon ein beschädigtes Förderband kann ein bewaffnetes Einsatzteam auslösen. Im Iron Channel wird Eigentum nach Produktionswert geschützt.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner bietet Iron Channel Ziele wie Fabriken, Gefahrgutlager, Schrottplätze und schlecht dokumentierte Versorgungstunnel. Aufträge drehen sich um Sabotage, gestohlene Bauteile, verschwundene Arbeiter oder Beweise für Umweltverbrechen.

Der Bezirk selbst ist fast so gefährlich wie seine Sicherheitskräfte. Chemikalien, schwere Maschinen und instabile Anlagen können einen Einsatz innerhalb von Sekunden eskalieren lassen. Im Iron Channel genügt manchmal ein Funke, um einen ganzen Auftrag in Brand zu setzen.

Kamimachi Electronic City



Kamimachi Electronic City ist das Zentrum für Unterhaltungselektronik, Spielkultur und konsumierbare Zukunft. Der Bezirk besteht aus dicht gedrängten Hochhäusern, überdachten Neonpassagen, mehrstöckigen Kaufhäusern, Spielhallen, Hotels, Kliniken und Mikrowohnungen. Tagsüber kommen Familien, Techniker und Touristen; nachts übernehmen Spieler, Clubbesucher, Geschäftsleute und Kunden, deren Einkäufe besser in keiner regulären Datenbank erscheinen.

Konsumparadies

Riesige Werbeschirme, elektronische Jingles und animierte Maskottchen prägen das Strassenbild. Nakamura Consumer Systems dominiert den sichtbaren Markt, doch zwischen den grossen Kaufhäusern liegen Hunderte kleiner Händler, Reparaturdienste und Spezialgeschäfte. Hier findet man Computer, Kameras, Cyberware, Haushaltsroboter, Spielkonsolen und Ersatzteile für Geräte, die offiziell längst nicht mehr unterstützt werden. Viele Geschäfte bieten Einbau, Kalibrierung und Finanzierung direkt vor Ort an. In den hinteren Passagen verschwimmt die Grenze zwischen legalem Handel, Graumarkt und Schwarzmarkt.

Das Herz des Bezirks sind die Spielhallen. Sie reichen von kleinen Kellern mit alten Automaten bis zu mehrstöckigen Vergnügungspalästen mit Rennsimulationen, Kampfspielen und professionellen Turnieren. OmniStar überträgt die grössten Wettbewerbe, Nakamura stellt die Systeme und Kliniken bieten Reaktionsoptimierungen für Profispieler an. Hinter der offiziellen Szene existieren illegale Wetten, manipulierte Spiele und Automaten, die als Zugangspunkte zu geschlossenen Netzwerken dienen.

Zahlreiche Kliniken, Schönheitszentren und Cyberware-Studios bieten kleinere Eingriffe, kosmetische Veränderungen und technische Wartung an. Markenkliniken arbeiten zuverlässig und teuer, während

kleinere Anbieter gebrauchte Teile, kopierte Firmware oder experimentelle Systeme verbauen. Besonders beliebt sind leuchtende Augen, künstliche Hautmuster, Stimmfilter und modische Cyberarme. Manche Trends halten Jahre, andere nur bis zur nächsten Rückrufaktion.

Yakuza

Offiziell wird Kamimachi durch mehrere Händlervereinigungen verwaltet. Sie organisieren Reinigung, Sicherheit, Veranstaltungen und die Vergabe von Standplätzen. Tatsächlich besitzt die Yakuza erheblichen Einfluss. Die Yakuza kontrolliert nicht jeden Laden, wohl aber viele Kredite, Immobilien, Spielclubs und Sicherheitsverträge. Wer seine Verpflichtungen erfüllt, kann jahrelang unbehelligt Geschäfte machen. Wer sie bricht, verliert zunächst Lieferanten, Kunden und Genehmigungen. Offene Gewalt ist meist erst der letzte Schritt.

Hinter Hotels, Restaurants und Spielhallen liegen private Clubs und Hinterzimmer. Dort wird um Dollar, Gefallen, Informationen und Geschäftsanteile gespielt. Händler, Konzernvertreter und Yakuza-Mitglieder nutzen diese Orte für diskrete Verhandlungen. Kameras sind offiziell verboten, Aufzeichnungen existieren trotzdem.

Wohnen

Die meisten Bewohner leben in Mikrowohnungen oder Kapselhäusern. Die Unterkünfte sind klein, günstig und häufig an Arbeitgeber, Händlervereinigungen oder Kreditverträge gebunden. Küche, Bad und Arbeitsbereiche werden geteilt oder aus den Wänden ausgeklappt. Viele Bewohner verbringen deshalb mehr Zeit in Restaurants, Cafés und Spielhallen als zu Hause. Kamimachi ist anonym genug, um unterzutauchen, aber zu dicht, um wirklich unsichtbar zu bleiben.

Sicherheit

Kamimachi gilt als vergleichsweise sicher. Händlervereinigungen finanzieren Patrouillen, Kameras und schnelle Reaktionsteams. Die Kageyama-gumi sorgt zusätzlich dafür, dass Diebstahl, Vandalismus und zufällige Gewalt das Geschäft nicht stören. Die eigentlichen Gefahren sind weniger sichtbar: Schulden, Erpressung, verschwundene Personen und Verträge, die sich nicht mehr kündigen lassen.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner bietet Kamimachi Technik, Daten und Kontakte. Hier lassen sich Geräte modifizieren, Cyberware beschaffen, Prototypen stehlen oder Menschen in Hotels und Spielhallen verfolgen. Häufige Aufträge drehen sich um Produktpiraterie, illegale Kliniken, manipulierte Turniere oder Händler, die ihre Verpflichtungen nicht erfüllt haben.

Koreatown Vertical



Koreatown Vertical ist aus dem alten Koreatown hervorgegangen, wuchs jedoch nicht nach aussen, sondern nach oben. Wohnhäuser wurden aufgestockt, Einkaufszentren überbaut und ganze Strassenzüge durch Brücken, Passagen und Aufzüge verbunden. Heute liegen Restaurants, Geschäfte, Wohnungen, Büros, Kliniken und Vergnügungsbetriebe auf mehreren Ebenen übereinander. Der Bezirk wirkt geordnet, geschäftig und vergleichsweise sicher, steht aber deutlich unter dem Einfluss der **Black Tigers**.

Die vertikale Stadt

Auf Bodenniveau liegen Lieferzonen, Märkte, billige Restaurants und die Eingänge der ältesten Gebäude. Darüber verlaufen Fussgängerpassagen, Einkaufsarkaden und Verbindungsbrücken. Viele Bewohner bewegen sich tagelang durch den Bezirk, ohne den eigentlichen Strassenboden zu betreten.

Die unteren Ebenen sind laut, eng und öffentlich. In den mittleren Ebenen liegen Büros, bessere Geschäfte, private Schulen und moderne Wohnanlagen. Die oberen Stockwerke gehören vermögenden Familien, Unternehmern und Führungskräften. Dort befinden sich Dachgärten, exklusive Restaurants, Lufttaxistationen und abgeschirmte Wohnzonen.

Geschäfte und Wohnwelten

Die unteren Ebenen sind geprägt von Restaurants, Bäckereien, Karaoke-Bars, Apotheken, Elektronikhändlern und Werkstätten. Viele Betriebe befinden sich seit Jahrzehnten in Familienbesitz. Restaurants dienen zugleich als Treffpunkte für Verhandlungen, Familiengespräche und informelle Geschäfte.

Koreatown Vertical ist dicht bewohnt, aber sozial stark gegliedert. In älteren Häusern teilen Familien kleine Wohnungen und gemeinschaftliche Einrichtungen. Neuere Anlagen richten sich an junge Konzernangestellte, Unternehmer und internationale Fachkräfte. Beziehungen, Empfehlungen und Ruf zählen oft mehr als öffentliche Ausschreibungen oder formale Bewerbungen.

Die Black Tigers

Die Black Tigers sind die wichtigste informelle Macht des Bezirks. Sie entstanden aus Familienverbänden, Handelsgruppen und Sicherheitsdiensten und kontrollieren heute Teile des Transports, der Immobilienwirtschaft und des Finanzwesens. Ihre Mitglieder verstehen sich nicht als Gang, sondern als wirtschaftliches und gesellschaftliches Netzwerk.

Offene Gewalt gilt als Zeichen schlechter Planung. Konflikte werden zunächst durch wirtschaftlichen Druck gelöst: Lieferungen verzögern sich, Kredite werden gekündigt, Geschäftspartner ziehen sich zurück oder Genehmigungen verschwinden. Erst wenn diese Mittel versagen, folgen präzisere und meist endgültige Lösungen. Ein Buchhalter, Restaurantbesitzer oder Sicherheitsberater kann ebenso zur Organisation gehören wie ein bewaffneter Vollstrecker.

Spielclubs und versteckte Ebenen

Zwischen Restaurants, Hotels und Büroetagen liegen zahlreiche private Spielclubs. Manche sind legal, andere als Mitgliedervereine oder Kulturgesellschaften getarnt. Gespielt wird um Dollar, Informationen, Gefallen, Geschäftsanteile und politische Unterstützung.

Viele Hochhäuser besitzen zudem Zwischengeschosse und Versorgungsebenen, die auf öffentlichen Plänen fehlen. Dort liegen Lager, Datenzentren, private Versammlungsräume und geheime Clubs. Die Black Tigers nutzen diese Bereiche für vertrauliche Treffen, Warentransporte und die Unterbringung von Personen, die vorübergehend aus der Öffentlichkeit verschwinden sollen.

Kliniken und Nachtleben

Der Bezirk verfügt über zahlreiche Kliniken, Apotheken und Wellnesszentren. Viele arbeiten legal und geniessen einen guten Ruf, andere bieten diskrete Behandlungen, kosmetische Cyberware und Eingriffe ohne offizielle Meldung an. Koreanische Medizintechnikfirmen und Helix-Partner betreiben moderne Zentren in den oberen Ebenen, während kleinere Praxen in Bürohäusern und Hinterzimmern arbeiten.

Karaoke-Bars, Musikclubs, Restaurants und private Lounges ziehen Besucher aus ganz Angel City an. OmniStar produziert hier Unterhaltungssendungen und rekrutiert neue Talente. Mode, Musik und Medien aus Korea prägen die Jugendkultur weit über den Bezirk hinaus. Künstler werden früh entdeckt, vertraglich gebunden und gezielt vermarktet.

Sicherheit und Runner

Koreatown Vertical gilt als vergleichsweise sicher. Private Sicherheitsfirmen, Geschäftsverbände und die Black Tigers verhindern Taschendiebstahl, Vandalismus und zufällige Gewalt, weil sie das Ge-

schäft stören. Gefährlich wird der Bezirk für Menschen, die Verträge brechen, Schulden ignorieren oder glauben, ein lokales Unternehmen stehe für sich allein.

Für Runner bietet die vertikale Struktur zahlreiche Zugänge, Fluchtwege und tote Winkel. Personen, Daten und Waren lassen sich gut verbergen, doch fast jeder Auftrag berührt mehrere Interessen zugleich. Ein Einbruch kann einen Familienbetrieb treffen, eine entführte Zielperson Gast eines Spielclubs sein und eine gestohlene Lieferung mehreren Parteien gehören. Runner sollten deshalb vor einem Einsatz genau wissen, wem ein Gebäude, ein Geschäft oder auch nur ein bestimmter Aufzug tatsächlich gehört.

Liberty Islands



Die Liberty Islands sind mehrere aufgeschüttete Konzerninseln vor der Küste von Angel City. Tunnel, Dämme, Fähren und Hochgeschwindigkeitsbahnen verbinden sie mit dem Festland. Jede Insel erfüllt eine klar definierte wirtschaftliche Funktion und wird von jenem Konzern geprägt, der Bau, Versorgung und Sicherheit finanziert.

Rechtlich reichen die Inseln von Sonderwirtschaftszonen bis zu fast unabhängigen Konzernstaaten. Lokale Behörden besitzen dort nur begrenzten Einfluss, während Betreiber eigene Steuern, Arbeitsverträge, Sicherheitsregeln und Einreisebestimmungen festlegen.

Inseln mit Funktion

Einige Inseln beherbergen Finanzzentren, Börsenplätze und diskrete Vermögensverwaltungen. Andere dienen als Luxusresorts, Privatkliniken oder abgeschirmte Wohnanlagen für Führungskräfte. For-

schungsinseln enthalten Biotechlabore, Testkliniken und Produktionsanlagen, während besonders gesicherte Zonen ausschliesslich Datenzentren, Reaktoren oder Kommunikationsanlagen tragen.

Die Architektur folgt dem jeweiligen Zweck. Finanzinseln bestehen aus Glas, Stahl und repräsentativen Plätzen. Luxusinseln bieten weisse Promenaden, künstliche Lagunen und private Marinas. Forschungs- und Dateninseln wirken dagegen wie befestigte Industrieanlagen mit wenigen öffentlichen Bereichen.

Leben unter Konzernrecht

Bewohner und Angestellte betreten die Inseln über kontrollierte Terminals. Identität, Vertrag, Gesundheitsstatus und Zugangsrechte werden vor der Überfahrt geprüft. Viele Inseln erlauben nur registrierte Fahrzeuge und verwenden vollständig interne Zahlungs-, Kommunikations- und Versorgungssysteme.

Wer auf einer Liberty Island lebt, erhält saubere Luft, zuverlässige Energie und kurze Wege. Gleichzeitig hängen Wohnung, medizinische Versorgung und Aufenthaltsrecht häufig am Arbeitsvertrag. Ein Vertragsende kann deshalb bedeuten, die Insel noch am selben Tag verlassen zu müssen.

Sicherheit und Abschirmung

Jede Insel besitzt eigene Sicherheitskräfte, Überwachungssysteme und maritime Sperrzonen. Patrouillenboote, Drohnen und Sensorbojen kontrollieren Küste und Luftraum. Forschungseinrichtungen und Datenzentren verfügen zusätzlich über unterirdische Anlagen, automatische Verteidigungssysteme und gesicherte Evakuierungsrouten.

Die Trennung vom Festland erleichtert Kontrolle und Geheimhaltung. Zugleich macht sie jede Insel anfällig für Sabotage an Tunneln, Energieversorgung oder Transportwegen. Ein einzelner blockierter Anleger kann tausende Menschen und mehrere Milliarden Dollar von Angel City abschneiden.

Handel und Sonderrechte

Sonderwirtschaftszonen locken Unternehmen mit niedrigen Abgaben, vereinfachten Genehmigungen und eigenen Arbeitsgesetzen. Waren können hier verarbeitet, umdeklariert oder weiterverkauft werden, ohne das reguläre Zollsystem Angel Citys vollständig zu durchlaufen.

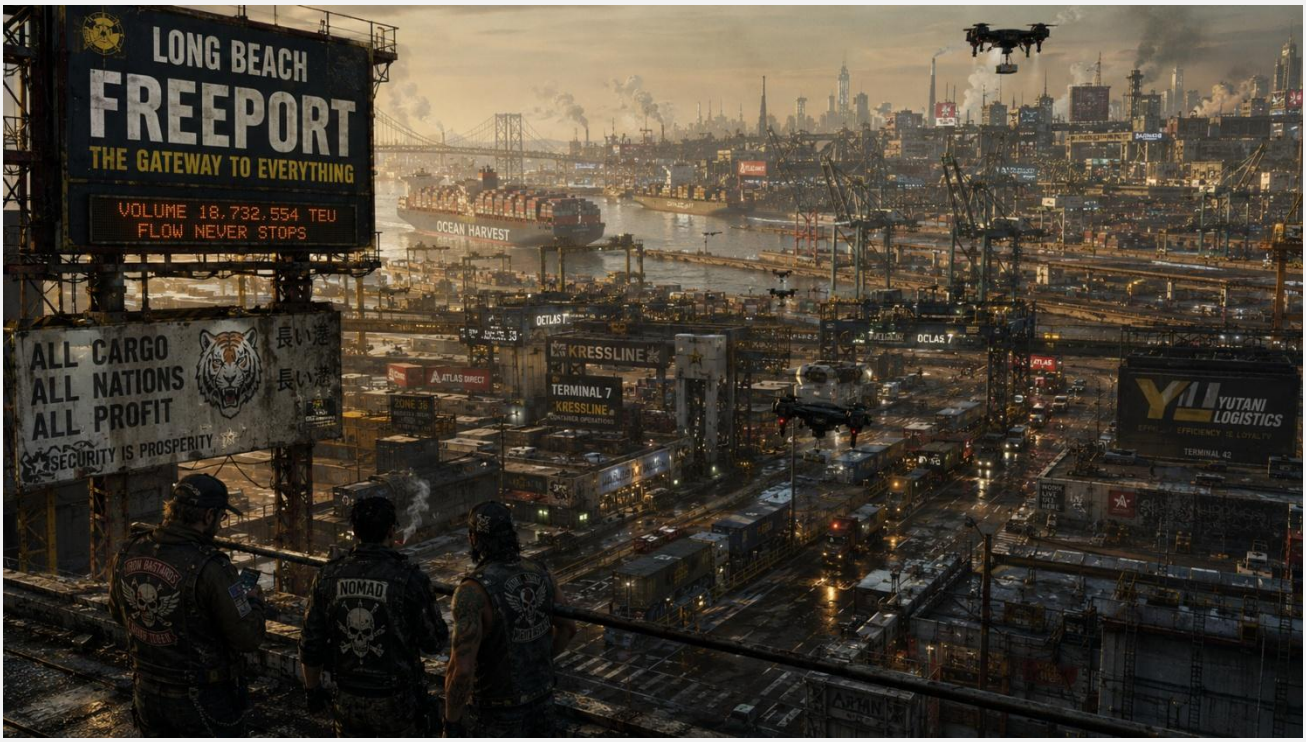
Manche Inseln besitzen eigene Gerichte und Haftanlagen. Streitigkeiten werden nach Betreiberrecht entschieden, Verträge haben Vorrang vor städtischen Regeln und ausländische Ermittler benötigen meist die Zustimmung des Konzerns. Für wohlhabende Kunden bietet das Rechtssicherheit. Für alle anderen bedeutet es, dass der Betreiber zugleich Vermieter, Arbeitgeber, Polizei und Richter sein kann.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner bieten die Liberty Islands wertvolle Daten, seltene Prototypen und hochrangige Zielpersonen. Aufträge drehen sich um Forschungslabore, verschwundene Angestellte, Datendiebstahl oder die Flucht von Personen, deren Aufenthaltsrecht an einen Konzernvertrag gebunden ist.

Der Zugang ist meist schwieriger als der eigentliche Einsatz. Runner müssen als Angestellte, Gäste, Techniker oder Lieferpersonal auf die Insel gelangen und zugleich einen Rückweg sichern. Wer eine Liberty Island ohne gültige Berechtigung verlässt, gilt nicht automatisch als Flüchtiger. Zuerst muss er das Wasser überwinden.

Long Beach Freeport



Long Beach Freeport ist der grösste Hafen der Westküste und praktisch eine eigenständige Stadt. Containerfestungen, automatische Kräne, Frachtdrohnen, Raffinerien und endlose Lagerzonen erstrecken sich über viele Kilometer. Jeder grosse Konzern besitzt eigene Terminals, Sicherheitskräfte und Zollabkommen, während zwischen ihnen neutrale Korridore, Arbeiterquartiere und halb legale Handelszonen liegen.

Der Hafen bewegt Waren schneller, als Behörden sie erfassen können. Offiziell ist jede Ladung registriert, versichert und geprüft. In der Praxis verschwinden Container, wechseln ihre Papiere oder tauchen an einem anderen Terminal mit neuer Eigentümergeschichte wieder auf.

Konzernterminals

Die grössten Terminals funktionieren wie befestigte Konzernzonen. Aegis betreibt Daten- und Kommunikationseinrichtungen, Blackridge kontrolliert Waffen- und Militärfracht, Helix medizinische Güter und biologische Transporte. Sunward besitzt Tanklager, Energieanlagen und eigene Tiefwasserkais, während Nakamura gewaltige Mengen an Elektronik und Konsumgütern umschlägt.

Jedes Terminal besitzt eigene Regeln, Uniformen und Sicherheitssysteme. Übergänge zwischen ihnen sind streng kontrolliert, da selbst benachbarte Anlagen unterschiedlichen Rechts- und Haftungsordnungen unterliegen können.

Containerstadt

Container dienen nicht nur als Frachtbehälter. Sie bilden Mauern, Lagerhäuser, Werkstätten, Büros und provisorische Wohnanlagen. Ganze Crews leben zwischen gestapelten Containern, Krantrassen und Servicewegen, oft nur wenige Meter von hochgefährlicher oder extrem wertvoller Ladung entfernt.

Die Aufteilung des Hafens ändert sich ständig. Neue Stapel entstehen über Nacht, Zufahrten werden verlegt und Lagerflächen an andere Betreiber vergeben. Selbst aktuelle Karten sind deshalb oft nur bedingt zuverlässig.

Arbeiter und Dockgemeinschaften

Zehntausende Hafenarbeiter, Techniker, Fahrer, Zollagenten und Sicherheitskräfte halten den Freeport am Laufen. Viele wohnen in firmeneigenen Quartieren nahe ihrer Terminals. Andere leben in schwimmenden Wohnanlagen, umgebauten Lagerhäusern oder alten Arbeitersiedlungen am Rand des Hafens.

Dockgemeinschaften organisieren Schichten, Kredite, medizinische Hilfe und lokalen Schutz. Manche sind gewöhnliche Arbeiterverbände, andere eng mit Schmugglern, Syndikaten oder Sicherheitsfirmen verbunden. Wer im Hafen arbeiten will, braucht deshalb oft mehr als nur eine offizielle Genehmigung.

Zoll und Sicherheit

Private Zolltruppen prüfen Fracht, Besatzungen und Transportdaten. Scanner, Drohnen und automatische Sperren überwachen die grossen Zufahrten. Besonders sensible Terminals besitzen gepanzerte Patrouillenboote, Kampfroboter und eigene Haftanlagen.

Trotzdem existieren blinde Winkel. Alte Versorgungstunnel, unübersichtliche Containerstapel und konkurrierende Zuständigkeiten schaffen Lücken, die Schmuggler seit Jahrzehnten nutzen. Viele dieser Routen funktionieren nur, weil jemand im Schichtplan, im Kontrollraum oder bei der Dokumentenprüfung mitverdient.

Schmuggel und Schattenwirtschaft

Long Beach Freeport ist einer der wichtigsten Schmuggelpunkte Angel Citys. Waffen, Cyberware, Medikamente, Luxusgüter und Menschen werden zwischen legaler Fracht verborgen oder durch manipulierte Systeme geschleust. Manche Ladungen verschwinden vollständig aus den Registern, andere existieren dort doppelt.

Schmuggler arbeiten selten allein. Sie benötigen Fahrer, Kranführer, Zollkontakte, Lagermeister und sichere Abnehmer. Wer einen einzelnen Container stehlen will, muss deshalb meist ein ganzes Netzwerk umgehen oder bezahlen.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner bietet der Freeport Einsätze rund um Fracht, Sabotage und Extraktion. Eine Crew soll einen Container finden, bevor er verladen wird, einen Terminalbetrieb lahmlegen oder eine Zielperson aus einem Schiff holen, das offiziell nie eingelaufen ist.

Die grösste Gefahr ist nicht nur die Sicherheit. Im Hafen bewegen sich ständig schwere Maschinen, automatische Fahrzeuge und gefährliche Stoffe. Ein Fehler kann Alarm auslösen, aber ebenso leicht einen Kran, einen Tankbrand oder mehrere tausend Tonnen schlecht gesicherte Fracht in Bewegung setzen.

Neon Mercado



Neon Mercado ist eines der dichtesten und lebendigsten Viertel von Angel City. Zwischen Wohnblöcken, Lagerhäusern und überbauten Innenhöfen liegen Strassenmärkte, Werkstätten, Restaurants, kleine Kliniken und improvisierte Geschäfte. Spanische und englische Reklamen blinken über den Gassen, Musik dringt aus offenen Fenstern und Motorräder zwängen sich zwischen Lieferkarren und Marktständen hindurch.

Für die Konzernmedien ist Neon Mercado ein Problemviertel. Für seine Bewohner ist es ein Zuhause, Arbeitsplatz und vollständiges Wirtschaftssystem. Familien, Händlerverbände, Kirchen, Werkstattbesitzer, lokale Gangs und Schmuggler kontrollieren jeweils einzelne Blocks oder Strassen. Wer ihre Regeln kennt, bewegt sich hier oft sicherer, als es die Nachrichten vermuten lassen.

Märkte und Werkstätten

Die Märkte füllen Gehwege, Innenhöfe, Parkhäuser und die Flächen unter Hochstrassen. Verkauft werden Lebensmittel, Kleidung, Elektronik, Medikamente, Cyberware, Ersatzteile und Waffen. Vieles ist legal, anderes zumindest legal genug. Preise sind verhandelbar, doch wer einen Händler betrügt, legt sich häufig mit dessen Familie, Lieferkette und Schutzgemeinschaft an.

Neon Mercado lebt von Reparatur und Wiederverwertung. Werkstätten setzen Fahrzeuge, Waffen, Haushaltsgeräte und Cyberware instand, für die Hersteller längst keinen Support mehr anbieten. Viele Betriebe arbeiten aus dem Erdgeschoss eines Wohnhauses, während darüber die Familie lebt und im Hinterhof Ersatzteile lagern. Die Qualität ist oft besser, als der niedrige Preis vermuten lässt.

Familien und Nachbarschaften

Der Bezirk besteht aus vielen kleinen Nachbarschaften mit eigenen Festen, Kirchen, Restaurants und sozialen Strukturen. Familiennetzwerke vermitteln Arbeit, organisieren Betreuung, leihen Geld und schützen ihre Mitglieder. Verwandtschaft ist dabei nicht nur biologisch; auch Nachbarn, Paten, Mitarbeiter und ehemalige Crewmitglieder können Teil eines solchen Netzwerks werden.

Die Wohnungen sind klein, dicht belegt und häufig mehrfach erweitert. Dächer tragen Wohnmodule, Wassertanks und improvisierte Terrassen. Privatsphäre ist begrenzt, doch Fremde fallen schnell auf. Mietverträge sind oft mündlich oder an Arbeit und persönliche Verpflichtungen gekoppelt.

Gangs und Schmuggel

Die lokalen Gangs reichen von kriminellen Organisationen bis zu Nachbarschaftswachen und Transportcrews. Sie schützen Märkte, treiben Abgaben ein, schlichten Streit und verhindern, dass fremde Gruppen im Viertel Fuss fassen. Manche unterstützen Familien und halten brutale Dealer fern, andere sind selbst das Problem, vor dem sie angeblich schützen.

Neon Mercado ist zugleich ein wichtiger Umschlagplatz der informellen Wirtschaft. Waren aus Hafen, Wüste und Konzernzonen werden hier verteilt und weiterverkauft. Oft geht es weniger um spektakuläre Schmuggelware als um Medikamente, Wasserfilter, Implantatmodule oder Fahrzeugteile, die offiziell zu teuer oder nicht verfügbar sind.

Essen und Gemeinschaft

Strassenküchen und Familienrestaurants sind Treffpunkte, Nachrichtenbörsen und neutraler Boden. Familien lösen dort Konflikte, Händler verhandeln Lieferungen und Fixer treffen Kunden an hinteren Tischen. Auch Kirchen und Missionen übernehmen wichtige Aufgaben: Sie bieten Essen, medizinische Hilfe, Zuflucht und vermitteln zwischen Familien, Gangs und Geschäftsleuten.

Diese Strukturen machen Neon Mercado widerstandsfähig. Entscheidungen werden lokal getroffen, Hilfe kommt schnell und Beziehungen zählen mehr als Verträge. Genau das macht den Bezirk für Konzerne schwer kontrollierbar.

Sicherheit und Verdrängung

Raub, Erpressung und bewaffnete Konflikte gehören zum Alltag, doch viele Strassen sind für Bewohner und bekannte Besucher überraschend sicher. Händler beobachten ihre Umgebung, Familien kennen einander und Gangs wollen, dass Kunden ohne Angst kommen. Gefährlich wird der Bezirk vor allem für Menschen, die niemand kennt oder die glauben, keine lokalen Kontakte zu benötigen.

Gleichzeitig wächst der Druck durch Immobiliengesellschaften. Neue Cafés, Studios und Wohnprojekte entstehen an den Rändern, während steigende Mieten alte Geschäfte und Familien verdrängen. Manche Gangs arbeiten mit Investoren zusammen, andere wehren sich gegen die Aufwertung. Der Kampf um Neon Mercado wird daher ebenso mit Kaufverträgen, Bauauflagen und Krediten geführt wie mit Waffen.

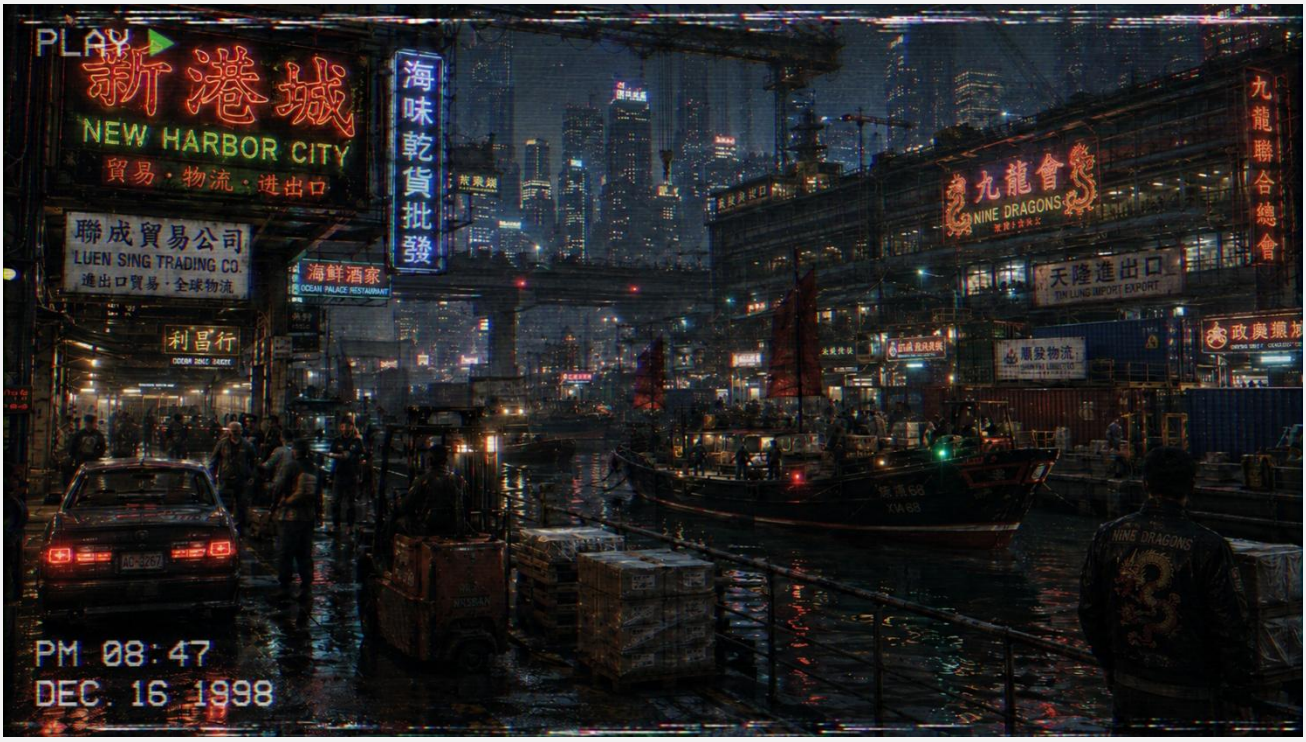
Ein Bezirk für Runner

Für Runner ist Neon Mercado einer der besten Orte Angel Citys, um Ausrüstung, Kontakte und Arbeit zu finden. Hier lassen sich Waffen reparieren, falsche Papiere beschaffen, medizinische Hilfe organisieren oder Schmuggler anwerben. Viele Aufträge sind persönlich: ein bedrohter Händler, ein verschwundener Sohn, eine verlorene Lieferung oder ein Konzern, der einen ganzen Block aufkaufen will.

Runner können im Viertel schnell Freunde gewinnen, aber ebenso schnell in Konflikte geraten, die weit älter und komplizierter sind, als sie zunächst erscheinen. Neon Mercado belohnt Respekt, erinnert sich an Hilfe und vergisst kaum eine Beleidigung.



New Harbor City



New Harbor City ist ein kantonesisch geprägter Handelsbezirk zwischen Lagerhäusern, Importfirmen, Nachtmärkten und alten Hafenkanälen. Tagsüber bestimmen Lieferverkehr, Familienbetriebe und Grosshändler das Bild. Nachts werden dieselben Strassen zu Treffpunkten für Schmuggler, Syndikate und Crews, die ganze Containerladungen bewegen, ohne dass sie je offiziell angekommen sind.

Der Bezirk ist das wichtigste Einflussgebiet der **Nine Dragons**, eines lockeren Verbunds aus neun Familien und Geschäftsnetzwerken. Keine einzelne Fraktion kontrolliert New Harbor City vollständig, doch gemeinsam bestimmen sie, welche Waren ankommen, wer sie weitertransportiert und welche Konflikte innerhalb des Viertels bleiben.

Handel und Lagerhäuser

New Harbor City lebt vom Import. In den Lagerhallen stapeln sich Elektronik, Medikamente, Luxuswaren, Ersatzteile, Cyberware und Lebensmittel aus dem gesamten Pazifikraum. Viele Unternehmen sind legal registriert und beliefern Restaurants, Kliniken, Werkstätten und Kaufhäuser in ganz Angel City.

Daneben existiert ein zweiter Warenstrom. Frachtpapiere werden geändert, Container neu versiegelt und Ladungen zwischen verschiedenen Firmen verschoben, bis ihre Herkunft kaum noch nachvollziehbar ist. Ein Container kann tagsüber Haushaltsgeräte enthalten und nachts Waffen, Pharmazeutika oder Menschen transportieren.

Nachtmärkte und Familienbetriebe

Nach Sonnenuntergang öffnen die Nachtmärkte. Garküchen, Händler, Spielstände, Apotheken und kleine Werkstätten füllen Strassen, Innenhöfe und ehemalige Ladezonen. Verkauft werden Lebensmittel, Kleidung, Elektronik, traditionelle Heilmittel und Waren, die besser nicht in offiziellen Registern erscheinen.

Viele Betriebe befinden sich seit Generationen im Besitz derselben Familien. Restaurants, Importfirmen und kleine Banken sind eng miteinander verbunden. Geschäfte entstehen über Empfehlungen und persönliche Beziehungen, während Streitigkeiten meist innerhalb der Gemeinschaft geregelt werden.

Die Nine Dragons

Die Nine Dragons bestehen aus neun grossen Familien und ihren jeweiligen Unternehmen, Crews und Schutzdiensten. Einige konzentrieren sich auf Transport und Hafenlogistik, andere auf Spielhäuser, Kliniken, Finanzgeschäfte oder den Handel mit Cyberware und nicht regulierten Medikamenten.

Zwischen den Fraktionen herrscht ständiger Wettbewerb. Sie konkurrieren um Lieferwege, Immobilien und lukrative Verträge. Sobald jedoch ein Konzern, ein anderes Syndikat oder eine fremde Gang ihre gemeinsamen Interessen bedroht, treten sie geschlossen auf. Dieser innere Wettbewerb macht die Organisation flexibel, verhindert aber zugleich, dass eine einzelne Familie den gesamten Bezirk beherrscht.

Wohnen und Gemeinschaft

Über Geschäften und Lagerhallen liegen dicht belegte Wohnungen, Familienhäuser und moderne Apartmentkomplexe. Ältere Bewohner leben oft im selben Gebäude wie ihre Geschäfte, während jüngere Unternehmer und Konzernangestellte in renovierte Hochhäuser ziehen.

Tempel, Kulturvereine und Familienverbände organisieren Feste, Betreuung und Unterstützung. Wer im Viertel verwurzelt ist, findet schnell Arbeit, Kredit oder Schutz. Wer von aussen kommt, benötigt meist eine Empfehlung oder einen Vermittler.

Sicherheit und Kontrolle

Offizielle Sicherheitsdienste schützen grosse Lagerhäuser, Banken und Verkehrsachsen. In den übrigen Strassen sorgen Händlervereinigungen, Familien und die Nine Dragons für Ordnung. Zufällige Gewalt und Diebstahl werden nicht geduldet, weil sie Kunden und Lieferanten abschrecken.

Gefährlich wird der Bezirk für Menschen, die Schulden ignorieren, Waren unterschlagen oder versuchen, mehrere Familien gegeneinander auszuspielen. Konflikte werden zunächst wirtschaftlich gelöst. Lieferungen verschwinden, Geschäftspartner kündigen Verträge und Kredite werden fällig. Gewalt folgt erst, wenn das Geschäft bereits entschieden ist.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner bietet New Harbor City Schmuggelrouten, Lagerhäuser und Kontakte in den gesamten Pazifikraum. Aufträge drehen sich häufig um verschwundene Container, gestohlene Fracht, manipulierte Zollpapiere oder Streit zwischen den Familien der Nine Dragons.

Die grösste Gefahr besteht darin, dass kaum eine Ladung nur einem Besitzer gehört. Ein Container kann von einer Familie finanziert, durch eine zweite transportiert und für einen Konzern bestimmt sein. Wer ihn stiehlt, hat deshalb schnell mehr Feinde, als auf der Frachtliste stehen.

Old Angel



Old Angel ist das historische Zentrum von Angel City. Alte Kinos, Bürohäuser, Hotels, Kirchen und Wohnblöcke stehen zwischen engen Strassen, überbauten Gassen und stillgelegten Bahntrassen. Über den Dächern ragen die Arkologien von Corporate Town auf, doch Old Angel liegt mehrere Wirtschaftsklassen darunter.

Der Bezirk ist dicht, laut und widersprüchlich. Restaurierte Theater stehen neben illegalen Kliniken, in ehemaligen Banken arbeiten Pfandleiher und Datenhehler, und alte Hotels vermieten Zimmer an Touristen, Geschäftsleute und Crews, die keine Fragen beantworten wollen.

Historische Fassaden

Viele Gebäude stammen aus dem früheren Los Angeles und wurden mehrfach umgebaut. Hinter denkmalgeschützten Fassaden liegen moderne Leitungen, illegale Netzwerkknoten, Wohnmodule

und improvisierte Werkstätten. Ehemalige Ballsäle dienen als Serverhallen, Kirchen als Notunterkünfte und Parkhäuser als Märkte.

Einige Strassenzüge wurden für Touristen und wohlhabende Besucher restauriert. Andere Blocks sind halb verfallen, mehrfach unterteilt und notdürftig versorgt. Die alten Mauern, unvollständigen Baupläne und zahllosen Umbauten erschweren moderne Überwachung und machen den Bezirk für Schmuggler und Runner attraktiv.

Kinos, Hotels und Nachtleben

Viele historische Kinos und Theater sind noch in Betrieb. OmniStar nutzt einige für Premieren und Konzernveranstaltungen, während andere als Clubs, Waffenbörsen oder Treffpunkte für Datenhändler dienen. Verlassene Vorführräume und Bühnenzugänge bieten abgeschirmte Räume und zahlreiche Fluchtwege.

Old Angel besitzt ausserdem unzählige Hotels, Motels und Boarding Houses. Manche bieten restaurierten Luxus, andere vermieten nach Stunde, Nacht oder Identität. Einige haben sich auf Söldner, Verletzte oder Menschen spezialisiert, die vorübergehend nicht gefunden werden wollen.

Nachts füllen Clubs, Kellerbars und ehemalige Lagerhallen die Strassen mit Musik und Neonlicht. Künstler ohne Vertrag, Reporter ohne Redaktion, Söldner und gescheiterte Konzernangestellte treffen sich hier. Viele Lokale wechseln häufig Namen und Besitzer, ihre Stammkundschaft bleibt jedoch dieselbe.

Runnerbars und Schwarzmärkte

Old Angel besitzt mehr Runnerbars als jeder andere Stadtteil. Fixer vermitteln Aufträge, Schieber verkaufen Ausrüstung und Veteranen suchen Ersatz für verlorene Crewmitglieder. Die besseren Bars besitzen feste Regeln: Waffen bleiben geholstert, Geschäfte werden im Hinterzimmer abgeschlossen und Streit wird draussen geklärt.

Pfandleiher und Gebrauchtwarenmärkte handeln mit Waffen, Cyberware, Firmenausweisen und alter Elektronik. In Hinterzimmern werden Seriennummern entfernt, Geräte repariert und Ausrüstung aus mehreren Quellen zusammengesetzt. Manche Waren sind wertlos, andere enthalten noch Daten, Ortungssysteme oder aktive Eigentumsansprüche.

Kliniken und Zufluchtsorte

Illegale Kliniken behandeln Menschen, die sich reguläre Medizin nicht leisten können oder nicht in offiziellen Systemen erscheinen wollen. Hier werden Schusswunden versorgt, Cyberware eingebaut, Ortungschips entfernt und Identitäten verändert. Die Qualität reicht von hervorragend bis lebensgefährlich.

Kirchen, Missionen und Tempel übernehmen zugleich Aufgaben von Sozialdiensten, Kliniken und Vermittlern. Sie bieten Schlafplätze, Essen und Schutz, verwahren Nachrichten und schlichten Konflikte zwischen Gangs und Familien. Manche Gemeinden helfen aus Überzeugung, andere verlangen Loyalität, Geld oder Informationen.

Wohnen und Sicherheit

Die Wohnungen reichen von renovierten Lofts bis zu halb eingestürzten Büroetagen. Bewohner teilen Küchen, Waschräume und improvisierte Stromanschlüsse. Jeder Block besitzt eigene Regeln und wird von Hausgemeinschaften, Vermietern, Gangs oder Syndikaten verwaltet.

Offizielle Sicherheitskräfte schützen vor allem Hotels, touristische Zonen und restaurierte Strassen. Nur wenige Blocks entfernt übernehmen lokale Crews und bewaffnete Nachbarn die Kontrolle. Gewalt ist häufig, aber selten zufällig. Wer weiss, wem eine Strasse gehört, kann sich relativ sicher bewegen.

Ein Bezirk für Runner

Old Angel bietet Runnern Wohnungen, Auftraggeber, Ärzte, Waffen, Verstecke und kurze Wege nach Corporate Town. Viele Aufträge beginnen in einer Bar, einer Klinik, einem Hotelzimmer oder bei einem Pfandleiher, der etwas erkennt, das besser unentdeckt geblieben wäre.

Der Bezirk eignet sich für Treffen, Fluchten und längere Verstecke, doch er ist weniger anonym, als er wirkt. Old Angel vergisst Gesichter, Namen und Schulden nur selten.

Silver Coast



Silver Coast erstreckt sich entlang der ehemaligen Küste von Santa Monica und gehört zu den teuersten Wohn- und Freizeitgebieten der Incorporated States. Konzernvillen, Privatkliniken, Luxusclubs, Yachthäfen und künstliche Strände bilden eine Zone, die weniger wie ein Stadtteil als wie eine Werbekampagne für Erfolg wirkt.

Hier leben Vorstandsvorsitzende, Investoren, Medienikonen, Spitzenärzte, Generäle und Konzernanwälte in bewachten Residenzen zwischen Palmen, Meer und gefilterter Luft. Die Bewohner werden nicht verwaltet. Sie werden bedient.

Die neue Küste

Die ursprüngliche Küstenlinie existiert nur noch auf alten Karten. Sturmfluten, steigende Meeresspiegel und jahrzehntelange Bautätigkeit haben Santa Monica vollständig verändert. Konzerne errichteten Wellenbrecher, schütteten neues Land auf und bauten künstliche Lagunen, Marinas und bewachte Badezonen.

Breite Promenaden verbinden Hotels, Boutiquen, Restaurants und private Zufahrten. Unterirdische Pumpwerke, Filteranlagen und Kühlungssysteme halten Küste und Wasser jederzeit nutzbar. Jenseits der Wellenbrecher liegen Yachten, schwimmende Villen und kleine Inselanlagen.

Villen und Wohnanlagen

Die Architektur verbindet Luxus mit Verteidigung. Ältere Villen erinnern an mediterrane Anwesen und Filmresidenzen, neuere Gebäude bestehen aus weissem Beton, dunklem Glas, Stahl und Naturstein. Hinter offenen Innenhöfen und Panoramafenstern liegen verstärkte Wände, Schutzräume und unabhängige Versorgungssysteme.

Viele Anwesen verfügen über Fahrzeugscanner, versenkbare Barrieren, Überwachungsdrohnen und automatische Verteidigungsanlagen. Die exklusivsten Wohnanlagen besitzen eigene Schulen, Kliniken, Einkaufsbereiche und Sicherheitskräfte.

Strände und Marinas

Die künstlichen Strände gehören zu den bekanntesten Bildern Angel Citys. Sand, Wasserqualität und Wellenhöhe werden permanent kontrolliert. Öffentliche Abschnitte sind nur mit Tagespass, Veranstaltungsticket oder passender Kundenstufe zugänglich. Private Strandclubs bieten abgeschirmte Badebereiche, medizinische Betreuung und eigene Pavillons.

Die Marinas beherbergen Yachten, Schnellboote und schwimmende Luxusresidenzen. Viele Schiffe dienen als mobile Büros, Verhandlungsorte oder sichere Rückzugsräume. Trotz strenger Kontrollen bleibt der Küstenverkehr ein wichtiger Weg für Schmuggel, geheime Treffen und Fluchten aus Angel City.

Kliniken und gesellschaftliche Macht

Helix und kleinere Spezialanbieter betreiben einige der besten Privatkliniken der Welt. Behandelt werden Organversagen, neurologische Schäden, kosmetische Cyberware und genetische Erkrankungen. Die Einrichtungen gleichen Luxushotels und bieten vollständige Abschirmung vor Medien, Behörden und unerwünschten Angehörigen.

Die eigentlichen Machtzentren des Bezirks sind jedoch seine Clubs, Restaurants und Strandhäuser. Dort werden Verträge vorbereitet, Allianzen geschlossen und Karrieren beendet. Mitgliedschaft und

persönliche Einführung zählen häufig mehr als Geld. Leibwächter bleiben im Hintergrund, doch fast jeder Raum wird überwacht.

Sicherheit und verborgene Probleme

Silver Coast besitzt keine einheitliche Polizei. Wohnanlagen, Marinas, Kliniken und Hotels unterhalten eigene Sicherheitsverträge. Blackridge stellt schwere Eingreifkräfte, während kleinere Anbieter Personenschutz, Ermittlungen und Zugangskontrollen übernehmen. Offene Kämpfe sind selten, da sie Immobilienwerte und touristische Einnahmen gefährden.

Probleme verschwinden nicht, sondern werden diskret behandelt. Drogenabhängigkeit landet in Privatkliniken, Skandale in Verträgen und verschwundene Angestellte in internen Akten. Manche Bewohner besitzen enorme Vermögen, aber kaum frei verfügbares Kapital. Häuser, Fahrzeuge und Implantate gehören Banken oder Holdinggesellschaften. Ein verlorener Vorstandsposten kann daher zugleich Einkommen, Wohnrecht und gesellschaftliche Existenz kosten.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner ist Silver Coast eines der lukrativsten Einsatzgebiete Angel Citys. Zielpersonen besitzen wertvolle Geheimnisse, seltene Implantate und mächtige Feinde. Villen enthalten Kunstwerke und Datenarchive, Yachten eignen sich für Übergaben und Entführungen, Kliniken bewahren Identitäten, medizinische Daten und körperliche Beweise auf.

Silver Coast ist weniger dicht überwacht als Corporate Town, aber seine Sicherheitskräfte sind persönlicher und kompromissloser. Runner gelangen meist als Dienstleister, Gäste oder Begleitpersonal hinein. Sie tragen Designeranzüge über ballistischer Unterwäsche und sollten vorher wissen, welchen Wein ihre falsche Identität bevorzugt.



Sprawl



Der Sprawl ist eine gewaltige Region aus alten Vorstädten, Wohncontainern, Motels, Einkaufsruinen und improvisierten Märkten. Er zieht sich über weite Teile des Beckens von Angel City und besitzt weder ein klares Zentrum noch einheitliche Grenzen. Manche Gebiete wirken wie verfallene Wohnsiedlungen, andere wie dicht bebaute Kleinstädte aus Containern, Werkstätten und überbauten Parkplätzen.

Der Sprawl sollte nicht als einzelner Bezirk behandelt werden, sondern als Ansammlung vieler Nachbarschaften mit eigenen Regeln, Märkten und Machtstrukturen. Zwischen zwei Blocks können Welten liegen.

Nachbarschaften

Jede Nachbarschaft besitzt ihren eigenen Charakter. Manche werden von Grossfamilien, Kirchen oder Hausgemeinschaften getragen, andere von Gangs, Veteranencrews oder lokalen Unternehmern. Alte Schulen dienen als Märkte, Motels als Wohnanlagen und aufgegebene Einkaufszentren als Werkstätten, Kliniken oder befestigte Gemeinschaftszentren.

Die Bewohner identifizieren sich meist stärker mit ihrer Strasse oder Siedlung als mit dem Sprawl insgesamt. Wer in einem Viertel bekannt ist, findet Hilfe und Schutz. Wenige Kilometer weiter kann derselbe Name nichts bedeuten.

Wohnen und Versorgung

Der Wohnraum reicht von alten Einfamilienhäusern bis zu gestapelten Containern und umgebauten Fahrzeugen. Viele Gebäude wurden mehrfach erweitert, unterteilt oder notdürftig repariert. Gärten dienen als Werkstätten, Garagen als Wohnungen und Swimmingpools als Wasserspeicher.

Strom, Wasser und Netzversorgung fallen regelmässig aus. Lokale Generatoren, Solaranlagen und improvisierte Leitungen halten einzelne Blocks am Leben. Wer Zugang zu Ersatzteilen, Treibstoff oder einem funktionierenden Transformator besitzt, verfügt über erheblichen Einfluss.

Märkte und Arbeit

Improvisierte Märkte entstehen auf Parkplätzen, unter Hochstrassen und in verlassenen Einkaufszentren. Verkauft werden Lebensmittel, Werkzeuge, Kleidung, Medikamente, Waffen und gebrauchte Elektronik. Viele Händler arbeiten nur an bestimmten Tagen oder wechseln ihren Standort, wenn Mieten, Gangs oder Sicherheitsdienste zu aufdringlich werden.

Arbeit bieten Werkstätten, Lieferdienste, kleine Fabriken, Recyclinghöfe und lokale Schutzunternehmen. Zahlreiche Bewohner pendeln in Industrie- und Konzernzonen, kehren aber jeden Abend in Nachbarschaften zurück, die von ihren Arbeitgebern kaum verstanden werden.

Lokale Ordnung

Eine einheitliche Polizei existiert nicht. Manche Siedlungen bezahlen private Sicherheitsdienste, andere verlassen sich auf bewaffnete Nachbarn oder lokale Crews. Gangs übernehmen häufig Schutz, Schlichtung und Kontrolle der wichtigsten Zufahrten.

Sicherheit hängt stark vom jeweiligen Viertel ab. Einige Strassen sind überraschend ruhig, andere gelten selbst für Einheimische als gefährlich. Lokale Regeln sind selten schriftlich festgehalten, werden aber konsequent durchgesetzt.

Gemeinschaft und Abhängigkeit

Der Sprawl funktioniert durch persönliche Beziehungen. Nachbarn teilen Werkzeuge, Kinderbetreuung, Fahrzeuge und Stromanschlüsse. Familien, Kirchen und lokale Vereine helfen bei Krankheit, Arbeitslosigkeit und Konflikten. Diese Gemeinschaften bieten Schutz, schaffen aber auch Verpflichtungen. Wer Hilfe erhält, schuldet später Zeit, Arbeit oder Loyalität. Alte Gefallen können wichtiger sein als aktuelle Verträge.

Ein Gebiet für Runner

Für Runner bietet der Sprawl billige Unterkünfte, diskrete Werkstätten, lokale Kontakte und zahlreiche Verstecke. Aufträge drehen sich um verschwundene Personen, Schutzgeld, gestohlene Versorgungsgüter oder Kämpfe um einzelne Blocks.

Die Grösse der Region macht Planung schwierig. Karten sind unvollständig, Strassen verändern sich und lokale Machtverhältnisse wechseln schnell. Eine Crew kann in einer Nachbarschaft willkommen sein und wenige Minuten später das Gebiet einer feindlichen Gang betreten.

Starline



Starline ist das Unterhaltungszentrum von Angel City und der Nachfolger des alten Hollywood. Filmstudios, Fernsehsender, Musiklabels, Talentagenturen, Themenhotels und Nachtclubs erstrecken sich entlang breiter Boulevards voller Neonfassaden und Grossbildschirme. Fast jede Strasse dient zugleich als Kulisse, Werbefläche oder kontrollierter öffentlicher Auftritt.

OmniStar dominiert den sichtbaren Teil des Bezirks. Die Black Tigers kontrollieren grosse Teile der Talentvermittlung, Veranstaltungslogistik und Clubszene, während die Yakuza exklusive Gesellschaften, Finanzierungen und diskrete Informationsgeschäfte betreibt. Zwischen den drei Mächten besteht keine formelle Allianz, aber ein gut eingespieltes Verhältnis.

Studios und Kulissen

Die grossen Studiokomplexe bestehen aus Hallen, Freigeländen, Werkstätten und vollständig künstlichen Strassenzügen. Dort entstehen Nachrichtensendungen, Actionfilme, Musikvideos, Werbung und patriotische Unterhaltung. Einige Kulissen bleiben jahrelang stehen und werden zwischen verschiedenen Produktionen nur neu beschriftet.

OmniStar besitzt die grössten Anlagen, vermietet aber Flächen an kleinere Produzenten und Konzernkunden. Militärunternehmen drehen Rekrutierungsfilme, Pharmafirmen inszenieren Patientengeschichten und Politiker lassen Auftritte in exakt kontrollierten Umgebungen aufzeichnen.

Stars und Talente

Schauspieler, Musiker, Moderatoren und Influencer werden früh entdeckt und langfristig gebunden. Talentagenturen koordinieren Ausbildung, Aussehen, Beziehungen und öffentliche Auftritte. Verträge regeln nicht nur Arbeit, sondern häufig auch Körpergewicht, Cyberware, politische Aussagen und private Kontakte.

Die Black Tigers kontrollieren zahlreiche Agenturen, Tanzschulen und Veranstaltungsfirmen. Sie beschaffen Personal, lösen Vertragsprobleme und sorgen dafür, dass Produktionen pünktlich beginnen. Wer seine Verpflichtungen verletzt, verliert zunächst Auftritte, dann Kontakte und schliesslich jede Möglichkeit, im Bezirk zu arbeiten.

Clubs und Hinterzimmer

Nachts wird Starline zur wichtigsten Vergnügungszone der Stadt. Dachbars, Tanzclubs, Karaoke-Lounges und private Restaurants ziehen Stars, Manager, Konzernvertreter und wohlhabende Besucher an. Einige Clubs sind öffentlich bekannt, andere nur über persönliche Einladung zugänglich.

Die Yakuza betreibt viele der exklusivsten Einrichtungen. Dort werden Filmprojekte finanziert, Karrieren gekauft und belastende Informationen gehandelt. Kameras sind selten sichtbar, doch nahezu jedes Gespräch kann später für Vertragsverhandlungen, Erpressung oder Medienkampagnen verwendet werden.

Image und Kontrolle

Starline lebt von der Illusion spontaner Berühmtheit, ist jedoch einer der am stärksten kontrollierten Bezirke Angel Citys. OmniStar überwacht Menschenmengen, Medienkanäle und öffentliche Stimmungen. Private Sicherheitskräfte halten unerwünschte Personen von Premieren, Studios und Wohnanlagen fern.

Skandale werden nicht verhindert, sondern gesteuert. Eine Verhaftung kann eine Karriere zerstören oder eine neue Sendung bewerben. Beziehungen, Trennungen und öffentliche Zusammenbrüche werden nach ihrem Unterhaltungswert bewertet. In Starline ist selbst ein persönliches Unglück wertlos, solange niemand die Rechte daran besitzt.

Wohnen in Starline

Erfolgreiche Stars und Produzenten leben in bewachten Hochhäusern, Hotels und privaten Wohnanlagen nahe den Studios. Nachwuchstalente wohnen in kleineren Apartments, Agenturunterkünften oder gemeinschaftlichen Wohnprogrammen. Ihre Miete wird häufig direkt mit zukünftigen Einnahmen verrechnet.

Hinter den Boulevards liegen einfachere Viertel für Techniker, Tänzer, Statisten und Bühnenarbeiter. Dort befinden sich Werkstätten, Proberäume, Bars und billige Kliniken. Viele Bewohner arbeiten jahrelang im Unterhaltungsbetrieb, ohne jemals vor einer Kamera zu erscheinen.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner bietet Starline Zielpersonen, Produktionsdaten, kompromittierende Aufnahmen und wertvolle Verträge. Aufträge drehen sich um verschwundene Stars, gestohlene Masterbänder, sabotierte Premieren oder Talente, die aus langfristigen Verträgen gelöst werden wollen.

Die grösste Gefahr ist Sichtbarkeit. Fast jede Strasse wird aufgezeichnet, und ein Einsatz kann innerhalb weniger Minuten zur Liveübertragung werden. Eine Crew kann einen Auftrag erfolgreich abschliessen und trotzdem am nächsten Morgen in einer OmniStar-Sondersendung als neue Bedrohung für Amerikas Jugend erscheinen.

UC Campus



Der UC Campus ist das akademische und kreative Zentrum von Angel City. Auf dem Gelände des früheren University-of-California-Systems liegen heute die Hochschulen, Forschungsinstitute und Ausbildungszentren der grossen Konzerne. Zwischen gläsernen Hörsaalbauten, Laboren, Sportanlagen und begrünten Innenhöfen werden jene Spezialisten ausgebildet, die später Entwicklungsabteilungen, Führungsetagen und Einsatzstäbe der Incorporated States besetzen.

Konzernuniversitäten

Der Campus besteht aus mehreren eigenständigen Hochschulen mit klarer Konzernprägung. Das Aegis Institute of Information Sciences bildet Hacker, Systemarchitekten, Datenanalysten und KI-Spezialisten aus. Die Blackridge Academy of Strategic Management verbindet Militärakademie, Business School und Sicherheitsausbildung. Am Helix College of Medicine and Human Development studieren Ärzte, Cybertechniker und Genetiker, während die OmniStar School of Media, Culture and

Communication Moderatoren, Regisseure und Kommunikationsberater produziert. Die Crownwell School of Law and Finance bildet Banker, Vertragsjuristen und Vollstreckungsspezialisten aus. Kleinere Unternehmen finanzieren eigene Fakultäten, Labore und Lehrstühle.

Studium und Karriere

Nur wenige Studenten bezahlen ihre Ausbildung selbst. Die meisten erhalten Konzernstipendien, Bildungskredite oder Arbeitgeberprogramme und verpflichten sich dafür zu mehreren Jahren Dienst. Mediziner binden sich an Helix, Aegis erhält die Nutzungsrechte an studentischen Entwicklungen und Blackridge-Absolventen müssen bei Bedarf Auslandseinsätze übernehmen.

Gute Leistungen führen direkt in gehobene Konzernstellen. Wer scheitert, wird in einfachere Studiengänge, Arbeitsprogramme oder niedrigere Vertragsklassen versetzt. Der Campus bietet fast jedem eine berufliche Zukunft, bestimmt aber weitgehend, wie diese aussieht.

Leben auf dem Campus

Studenten, Doktoranden, Forschungsassistenten und junge Konzernmitarbeiter prägen das Viertel. Cafés, Kinos, Fitnessstudios, Sportteams und Studentenverbindungen schaffen eine offenere Atmosphäre als in Corporate Town. Kleidung, Cyberware und universitäre Abzeichen werden bewusst individuell kombiniert.

Die Konzerne fördern kontrollierte Rebellion als Teil der Ausbildung. Proteste, Debatten über Konzernmacht und studentische Gegenkultur sind erlaubt, solange sie angemeldet, versichert und durch einen geeigneten Sponsor begleitet werden. Besonders talentierte Kritiker landen später häufig in Öffentlichkeitsarbeit, Compliance oder interner Sicherheitsanalyse.

Die Bohemian Districts

Rund um den Campus liegen die sogenannten Bohemian Districts. Früher lebten hier Künstler, Musiker und Studenten in günstigen Wohnungen. Heute bewohnen vor allem junge Arbeitnehmer in gehobenen Konzernstellen die renovierten Lofts, Mikroappartements und Stadthäuser: Softwareentwickler, Designer, Analysten, Ärzte, Medienleute und Nachwuchsmanager.

Galerien, Independent-Kinos, Modeateliers, Musikclubs und kleine Studios pflegen eine sorgfältig vermarktete Gegenkultur. OmniStar beobachtet neue Künstler und Trends, Nakamura testet Konsumprodukte, Helix sucht Ideen für kosmetische Cyberware und Aegis analysiert die sozialen Netzwerke des Viertels. Viele Geschäfte sind tatsächlich unabhängig, hängen aber über Kredite, Mieten, Lieferketten und Datendienste dennoch von den Konzernen ab.

Sicherheit

Jede Universität besitzt eigene Sicherheitskräfte, während gemeinsame Campusdienste und Aegis-Systeme die öffentlichen Bereiche überwachen. Konflikte werden früh und diskret gelöst, da offene Gewalt Bewerber, Eltern und Investoren abschrecken könnte. In den Bohemian Districts übernehmen Wohnanlagen, Clubs und Geschäftsverbände die weniger sichtbare Kontrolle.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner bietet der UC Campus Prototypen, Forschungsdaten, junge Zielpersonen und unerfahrene Auftraggeber. Studenten tragen wertvolle Zugänge auf privaten Geräten, Forscher unterschätzen die Bedeutung ihrer Arbeit und Nachwuchsmanager werden in Clubs unvorsichtig. Aufträge drehen sich häufig um gestohlene Daten, Konzernstipendien, verschwundene Studenten oder Forschungsprojekte, deren tatsächlicher Zweck weit gefährlicher ist als ihre offizielle Beschreibung.



Arkologien und andere Megastrukturen

Angel City wächst nicht nur in die Breite. Wo Bauland, Sicherheit und Kontrolle teuer werden, bauen die Konzerne nach oben, nach unten und weit über die bisherigen Grenzen der Stadt hinaus.

Arkologien vereinen Arbeitsplätze, Wohnungen, Kliniken, Schulen, Einkaufszentren und eigene Versorgungssysteme in gewaltigen, abgeschlossenen Komplexen. Ihre Bewohner können jahrelang leben, ohne die Anlage verlassen zu müssen. Für Mitarbeiter bedeuten sie Komfort, Schutz und eine planbare Zukunft. Für die Konzerne bedeuten sie kurze Wege, zuverlässige Arbeitskräfte und vollständige Kontrolle über nahezu jeden Teil des Alltags.

Daneben prägen Raumlifte, Agroplexe, Festungen, Studiokomplexe und künstliche Inseln das Bild der Metropole. Diese Bauwerke sind keine gewöhnlichen Gebäude. Sie sind Firmensitze, Produktionsanlagen, Wohnorte, Symbole und Machtinstrumente zugleich. Jedes von ihnen folgt der Vision seines Eigentümers und besitzt eigene Regeln, Sicherheitskräfte und verborgene Bereiche.

Für Runner sind diese Megastrukturen besonders lohnende und gefährliche Einsatzorte. Hinter öffentlichen Besucherzentren, luxuriösen Wohnquartieren und makellosen Fassaden liegen abgeschirmte Labore, Rechenzentren, Kommandoebenen und Versorgungssysteme, deren Ausfall ganze Stadtteile erschüttern kann.

Aegis Spire



Der Aegis Spire ist die wichtigste Datenarkologie von Angel City und zugleich Hauptsitz von Aegis Data Systems an der Westküste. Mehrere violett beleuchtete Türme, verglaste Übergänge und fensterlose

Serverblöcke bilden einen geschlossenen Stadtteil für Entwickler, Analysten, Sicherheitsforscher und ihre Familien.

Die Arkologie wirkt jung, offen und modern. Geometrische Gärten, Cafés, Lernräume und rund um die Uhr geöffnete Arbeitsbereiche vermitteln kreative Freiheit. Tatsächlich wird jede Bewegung, Kommunikation und Entscheidung erfasst, bewertet und langfristig gespeichert.

Öffentliche Ebenen

Die unteren Ebenen enthalten Empfangshallen, Einkaufszonen, Konferenzzentren und Ausstellungen neuer Aegis-Produkte. Besucher sehen intelligente Wohnungen, autonome Assistenten und sichere Netzwerke, die den Alltag nahezu vollständig organisieren.

Zwischen den Türmen liegen begrünte Innenhöfe, Sportanlagen und offene Arbeitsräume. Viele Bereiche sind bewusst informell gestaltet, damit Mitarbeiter jederzeit Ideen austauschen und Projekte beginnen können. Jede dieser Ideen gehört laut Vertrag bereits Aegis.

Arbeiten und Forschen

In den mittleren Ebenen liegen Entwicklungsabteilungen, Rechenzentren und Schulungsbereiche. Teams arbeiten an Betriebssystemen, Überwachungstechnik, künstlicher Intelligenz und Netzwerksicherheit. Projekte werden streng voneinander getrennt, sodass selbst leitende Mitarbeiter oft nur einen Teil des Gesamtzwecks kennen.

Besonders sensible Bereiche sind nur über wechselnde Zugangsrechte erreichbar. Einige Labore besitzen keine Fenster, keine öffentlichen Pläne und keine direkte Verbindung zu den regulären Aufzügen. Gerüchte sprechen von autonomen KIs, manipulierten Identitätsnetzen und Systemen, die ganze Stadtviertel ohne menschliche Kontrolle verwalten können.

Wohnen im Spire

Mitarbeiter wohnen in kompakten, vollständig vernetzten Appartements. Beleuchtung, Klima, Ernährung und Unterhaltung passen sich automatisch an Leistung, Gesundheit und persönliche Vorlieben an. Familien erhalten Schulen, Kliniken und Freizeitangebote innerhalb der Arkologie.

Die Wohnungen sind komfortabel, aber kaum privat. Sprachassistenten, Haushaltsgeräte und Gebäudesensoren sammeln fortlaufend Daten. Aegis bezeichnet dies als freiwilliges Optimierungsprogramm, das Burn-out, Krankheiten und illoyales Verhalten frühzeitig erkennen soll.

Daten und Infrastruktur

Unterhalb der sichtbaren Türme liegen gewaltige Serverhallen, Kühlanlagen und abgeschirmte Datenarchive. Ein erheblicher Teil des Verkehrs, der Identitätsverwaltung und der Unternehmensnetze von Angel City läuft durch diese Systeme.

Die tiefsten Ebenen sind physisch vom öffentlichen Netz getrennt. Dort lagern Sicherungskopien, Zugriffsschlüssel und Informationen, deren Verlust ganze Konzerne oder Behörden handlungsunfähig machen könnte. Einige Bereiche werden nur von Robotern betreten.

Sicherheit und Kontrolle

Die Sicherheit ist unauffällig, aber nahezu lückenlos. Kameras sind in Beleuchtung, Glasflächen und Dekoration integriert. Türen, Aufzüge und Terminals reagieren auf biometrische Merkmale, Arbeitsleistung und aktuelle Risikobewertungen.

Uniformierte Wachen sind selten sichtbar. Stattdessen greifen automatische Sperren, Drohnen und zivile Sicherheitsteams ein, bevor ein Problem öffentlich wird. Ein Besucher kann sich frei bewegen, solange das System keinen Grund erkennt, ihn aufzuhalten.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner ist der Aegis Spire eines der wertvollsten und gefährlichsten Ziele Angel Citys. Hier lagern Zugangsdaten, KI-Modelle, Konzernarchive und Überwachungsprotokolle für die gesamte Metropole. Ein einziger erfolgreicher Datendiebstahl kann eine Crew reich machen oder mehrere Konzerne gegen sie aufbringen.

Der Zugang erfolgt meist als Techniker, Berater, Student oder eingeladener Geschäftspartner. Gewalt hilft nur begrenzt, da die Arkologie Türen, Aufzüge und Versorgungssysteme selbst kontrolliert. Wer im Aegis Spire auffliegt, kämpft nicht nur gegen Sicherheitskräfte, sondern gegen das Gebäude selbst.



Blackridge Citadel



Die Blackridge Citadel ist Konzernzentrale, Militärbasis und befestigter Wohnbezirk in einem. Schwarzer Beton, rote Warnlichter, gepanzerte Tore und breite Aufmarschstrassen prägen den Komplex. Die Arkologie kontrolliert einen wichtigen Verkehrsknoten zwischen Corporate Town, Iron Channel und Mojave Gate.

In der Citadel leben Offiziere, Sicherheitsmanager, Techniker, Ausbilder und ihre Familien. Der Alltag folgt klaren Regeln, festen Abläufen und einer Unternehmenskultur, die militärische Disziplin mit wirtschaftlicher Effizienz verbindet.

Öffentliche Ebenen

Die unteren Ebenen enthalten Empfangshallen, Rekrutierungszentren, Ausstellungen und Konferenzbereiche. Besucher sehen Waffen, Fahrzeuge und Sicherheitslösungen in inszenierten Einsatzlandschaften. Veteranen, Familien und Geschäftsleute erleben Blackridge hier als verlässlichen Beschützer amerikanischer Interessen.

Zwischen den öffentlichen Bereichen liegen Restaurants, Geschäfte, Schulen und Sportanlagen. Uniformen sind allgegenwärtig, doch selbst zivile Bewohner tragen Firmenjacken, Abzeichen und registrierte Dataphones.

Ausbildung und Einsatzführung

In den mittleren Ebenen liegen Schiessanlagen, taktische Simulationszentren, Kasernen und Ausbildungsräume. Sicherheitskräfte trainieren Gebäudekampf, Konvoischutz, Aufstandsbekämpfung und den Einsatz autonomer Waffenplattformen.

Darüber befinden sich Führungszentren, Lagezimmer und Kommunikationsknoten. Von hier aus koordiniert Blackridge Einsätze in Angel City und weit darüber hinaus. Ganze Gefängnisse, Grenzanlagen und Konzernkriege können aus wenigen gesicherten Räumen gesteuert werden.

Wohnen in der Citadel

Die Wohnbereiche sind streng nach Rang und Funktion gegliedert. Einsteiger leben in standardisierten Apartments nahe den Kasernen, Spezialisten in grösseren Wohnungen mit Familienzugang und Führungskräfte in abgeschirmten Etagen mit privaten Gärten und direkter Verbindung zu den Einsatzebenen.

Schulen, Kliniken und Freizeitangebote fördern Disziplin, Fitness und Loyalität. Kinder nehmen früh an Sportprogrammen, Führungskursen und technischen Ausbildungen teil. Viele von ihnen treten später direkt in den Konzern ein.

Fahrzeughallen und Arsenale

Tiefe Ebenen beherbergen Werkstätten, Fahrzeugdepots, Munitionslager und schwere Waffenplattformen. Gepanzerte Fahrzeuge, Drohnen und Kampfroboter können innerhalb weniger Minuten in jeden Teil der Arkologie verlegt werden.

Die wichtigsten Arsenale sind vom übrigen Komplex getrennt und besitzen eigene Energieversorgung, Sicherheitssysteme und Transportaufzüge. Manche Lagerräume enthalten Ausrüstung, die offiziell noch nicht existiert oder bereits aus dem Verkehr gezogen wurde.

Sicherheit und Ordnung

Die Citadel ist sichtbar und massiv gesichert. Kontrollpunkte, bewaffnete Patrouillen und automatische Geschütze gehören zum normalen Stadtbild. Zugangsdaten werden ständig überprüft, Bewegungen protokolliert und ungewöhnliches Verhalten sofort gemeldet.

Interne Konflikte werden schnell und diskret gelöst. Mitarbeiter erhalten Beratung, Versetzung oder Disziplinarmassnahmen, bevor ein Problem öffentlich wird. Besucher, die ihre Berechtigung verlieren, stellen meist fest, dass jeder Fluchtweg bereits gesperrt ist.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner ist die Blackridge Citadel eines der härtesten Ziele Angel Citys. Hier lagern Einsatzpläne, Gefangenenakten, Waffenprototypen und belastendes Material aus zahlreichen Corporate Wars. Ein erfolgreicher Zugriff kann eine Crew reich machen oder für den Rest ihres Lebens zur Zielscheibe erklären.

Der Zugang gelingt meist über Lieferverträge, Wartungsarbeiten, Gefangenentransporte oder militärische Identitäten. Gewalt ist nur selten der beste Weg, da die Citadel für Belagerung und innere Unruhen gebaut wurde. Wer auffliegt, kämpft nicht gegen einzelne Wachen, sondern gegen eine ganze Festung.

Helix Garden



Helix Garden ist Klinikstadt, Forschungszentrum und exklusive Wohnarkologie von Helix Dynamics. Weisse Fassaden, blaue Glasflächen, künstliche Wasserläufe und sorgfältig gepflegte Gärten prägen den Komplex. Hinter der ruhigen Oberfläche liegen Operationszentren, Organbanken, Cyberware-Labore und abgeschirmte Forschungsbereiche.

In der Arkologie leben Ärzte, Techniker, Forscher, Patienten und wohlhabende Langzeitkunden. Der Alltag ist sauber, ruhig und vollständig auf Gesundheit, Leistungsfähigkeit und körperliche Optimierung ausgerichtet.

Öffentliche Ebenen

Die unteren Ebenen enthalten Empfangshallen, Diagnosezentren, Apotheken, Rehabilitationsbereiche und Ausstellungen neuer Helix-Produkte. Besucher sehen Veteranen mit neuen Gliedmassen, Familien mit verbesserten Organen und Sportler, deren Leistungsfähigkeit medizinisch optimiert wurde.

Restaurants, Hotels, Boutiquen und Wellnessbereiche richten sich an Patienten und Begleitpersonen. Viele Räume wirken eher wie ein Luxusresort als wie ein Krankenhaus, doch jeder Zugang, jede Behandlung und jede Bewegung wird medizinisch dokumentiert.

Kliniken und Forschung

In den mittleren Ebenen liegen Operationssäle, Cyberware-Zentren, Genlabore und spezialisierte Rehabilitationsstationen. Helix behandelt Organversagen, Nervenschäden, schwere Verletzungen und die Folgen minderwertiger Implantate.

Abgeschirmte Forschungszonen entwickeln künstliche Organe, genetische Therapien und neue Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine. Einige Programme testen Produkte lange vor ihrer öffentlichen Zulassung. Patienten nehmen daran freiwillig teil, sofern ihre Verträge und Versicherungen diese Entscheidung vorsehen.

Wohnen im Garden

Mitarbeiter wohnen in hellen Appartements zwischen Innenhöfen, Grünanlagen und medizinischen Einrichtungen. Wohnungen passen Klima, Licht und Ernährung automatisch an Gesundheitsdaten und Arbeitsbelastung an. Familien erhalten Schulen, Sportanlagen und umfassende Vorsorgeprogramme.

Langzeitpatienten und wohlhabende Kunden bewohnen private Suiten mit eigenem Pflegepersonal. Manche kommen zur Rehabilitation, andere bleiben dauerhaft, weil ihre komplexe Cyberware nur innerhalb des Helix-Netzes vollständig gewartet werden kann.

Organbanken und Versorgung

Unter den sichtbaren Ebenen liegen Organlager, Produktionslabore und Kühlarchive. Dort werden künstliche Herzen, Nervenmodule, Ersatzgewebe und komplette Cybergliedmassen gelagert. Jede Einheit ist registriert, versichert und einem Kunden oder Vertrag zugeordnet.

Besonders wertvolle Bioproben befinden sich in getrennten Sicherheitsbereichen mit eigener Energieversorgung. Gerüchte sprechen von geklonten Organlinien, konservierten Persönlichkeitsdaten und Patienten, deren Behandlung offiziell nie stattgefunden hat.

Sicherheit und Kontrolle

Die Sicherheit ist diskret und medizinisch begründet. Sensoren überwachen Körpertemperatur, Stress, Implantatstatus und ungewöhnliche Bewegungsmuster. Türen können sich automatisch verriegeln, Aufzüge Patienten in Quarantänebereiche umleiten und vernetzte Cyberware in einen sicheren Modus versetzen.

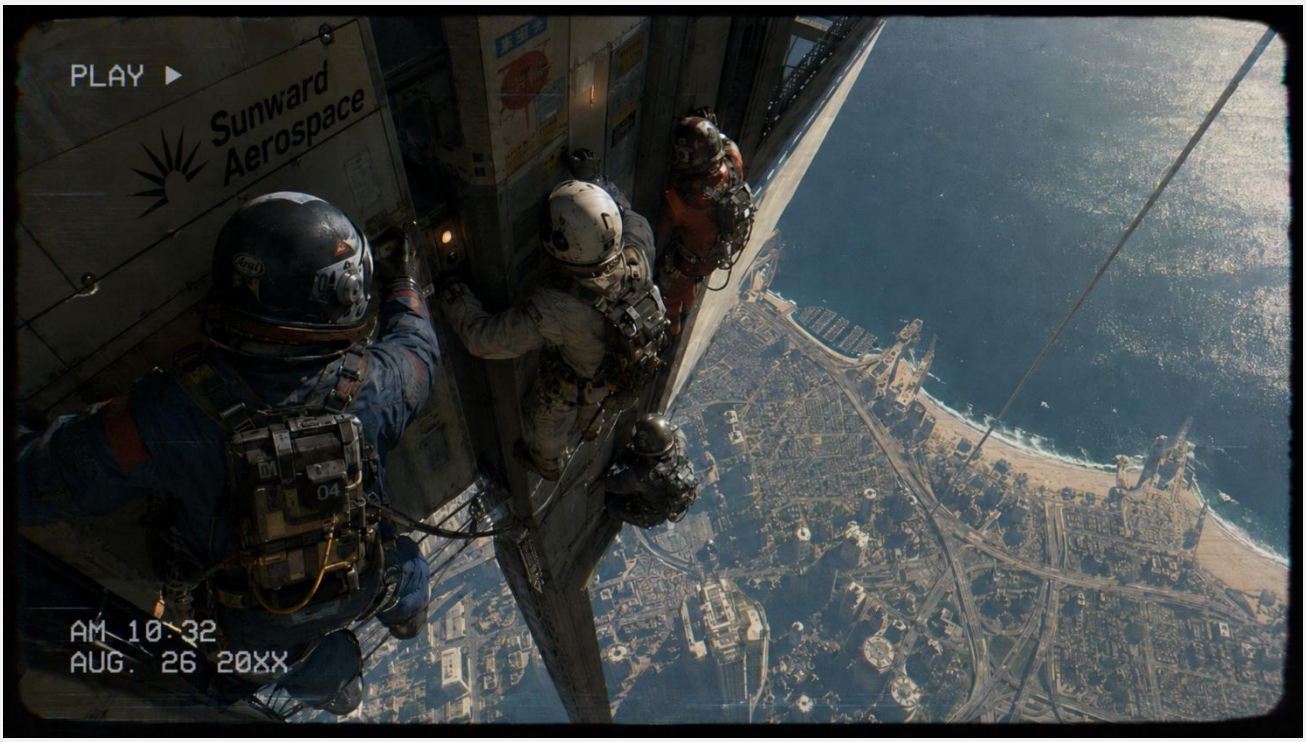
Uniformierte Wachen treten selten offen auf. Helix setzt auf Klinikpersonal, zivile Sicherheitskräfte und automatische Systeme. Wer als Gefahr erkannt wird, erlebt zunächst eine medizinische Intervention und erst danach eine bewaffnete.

Ein Bezirk für Runner

Für Runner bietet Helix Garden seltene Cyberware, medizinische Daten, wertvolle Patienten und Forschungsergebnisse. Aufträge drehen sich um Proben, geheime Behandlungen, verschwundene Testpersonen oder Patienten, die den Komplex nicht verlassen dürfen.

Der Zugang gelingt meist als Patient, medizinisches Personal, Lieferant oder Begleitperson. Offene Gewalt ist riskant, weil die Arkologie ganze Bereiche abriegeln, Implantate beeinflussen und Eindringlinge mit Narkosegas oder automatischen Behandlungssystemen stoppen kann. Wer im Helix Garden auffliegt, wird möglicherweise nicht erschossen, sondern als medizinischer Notfall übernommen.

Sunward Skyhook



Der Sunward Skyhook ist ein gewaltiger Weltraumlift an der Küste von Santa Monica und eines der sichtbarsten Bauwerke der Incorporated States. Sein Basiskomplex ragt wie eine befestigte Stadt aus Glas, Stahl und weissem Beton über die Küstenlinie, während sich das Tragseil bis weit über die Atmosphäre hinaus erstreckt.

Der Skyhook verbindet Angel City mit Orbitalstationen, Solarkraftwerken und industriellen Anlagen im erdnahen Raum. Sunward Energy kontrolliert den gesamten Komplex, von den Passagierterminals bis zu den Frachtringen und den Energieanlagen, welche grosse Teile der Westküste versorgen.

Der Basiskomplex

Am Boden besteht der Skyhook aus mehreren miteinander verbundenen Türmen, Terminals und Versorgungsringen. Die unteren Ebenen enthalten Bahnhöfe, Parkhäuser, Hotels, Einkaufszentren und öffentliche Aussichtsplattformen. Darüber liegen Frachtterminals, Zollanlagen, Wartungsdocks und gesicherte Zugangszonen.

Der Komplex funktioniert wie ein eigener Stadtteil. Zehntausende Angestellte, Techniker, Piloten, Sicherheitskräfte und Dienstleister arbeiten hier rund um die Uhr. Viele leben in firmeneigenen Wohnblöcken direkt am Lift und verlassen das Gelände nur selten.

Aufstieg ins All

Passagiere und Fracht werden in mehrstöckigen Liftkabinen entlang des Tragseils transportiert. Die Reise dauert mehrere Stunden und führt durch atmosphärische Kontrollzonen bis zu den orbitalen Umsteigestationen. Luxuspassagiere reisen in privaten Kabinen mit Panoramafenstern, während Arbeiter und Frachtpersonal in funktionalen Transportmodulen untergebracht werden.

Jeder Aufstieg wird streng geplant. Gewicht, Energieverbrauch und Priorität entscheiden darüber, welche Ladung wann transportiert wird. Militärische Güter, Reaktorkomponenten und medizinische Notfracht erhalten meist Vorrang vor gewöhnlichen Passagieren.

Energie für die Westküste

Der Skyhook ist direkt mit dem **Sunward Solarplex** im Orbit verbunden. Riesige Solarkollektoren erzeugen dort Energie, die über Mikrowellen- und Lasersysteme zur Erde übertragen wird. Empfangsanlagen, Speicherfelder und Verteilerstationen rund um den Basiskomplex speisen einen erheblichen Teil der Westküste.

Sunward präsentiert den Lift als Beweis, dass Amerikas Energieversorgung keine natürlichen Grenzen mehr kennt. Gleichzeitig besitzt der Konzern damit die Möglichkeit, ganze Regionen über Tarife, Lieferprioritäten und Wartungsfenster unter Druck zu setzen.

Fracht und Orbitalindustrie

Ein grosser Teil des Verkehrs besteht aus Industriefracht. Maschinen, Satelliten, Reaktorteile, seltene Metalle und militärische Systeme werden zwischen Erde und Orbit bewegt. Einige Ladungen sind so wertvoll oder empfindlich, dass sie von eigenen Sicherheitscrews begleitet werden.

Die Frachtzonen bilden ein Labyrinth aus Lagern, Magnetschienen und automatischen Kränen. Container wechseln häufig zwischen Konzernen, Subunternehmen und orbitalen Kunden. Ein falsch deklarierter Transport kann Milliarden bewegen oder einen internationalen Zwischenfall auslösen.

Sicherheit und Kontrolle

Der Skyhook gehört zu den bestgeschützten Anlagen Angel Citys. Sunward unterhält eigene Sicherheitskräfte, Blackridge-Einheiten, Luftabwehrsysteme und maritime Sperrzonen. Jeder Besucher wird biometrisch erfasst, jede Fracht mehrfach gescannt und jeder Zugang permanent überwacht.

Die grösste Gefahr ist nicht ein gewöhnlicher Anschlag, sondern Sabotage an Energieversorgung, Liftsteuerung oder Tragseil. Schon ein kleiner Fehler könnte den Betrieb für Tage unterbrechen und die Energieversorgung ganzer Regionen gefährden. Entsprechend kompromisslos reagiert Sunward auf jede Unregelmässigkeit.

Leben am Skyhook

Rund um den Basiskomplex liegen Hotels, Konzernwohnungen, Restaurants und Vergnügungszonen. Touristen kommen für Aussichtsplattformen, Orbitalflüge und Führungen durch die Energieanlagen. Wohlhabende Gäste verbinden den Aufstieg mit Aufenthalten im Solarplex oder exklusiven Orbitalresorts.

Hinter den öffentlichen Bereichen leben Schichtarbeiter, Wartungstechniker und Frachtcrews in streng organisierten Wohnzonen. Ihr Alltag folgt Startfenstern, Energiezyklen und Sicherheitsstufen. Ein technischer Fehler kann nicht nur den Arbeitsplatz, sondern auch das Wohnrecht und den Zugang zur Küstenzone kosten.

Ein Gebiet für Runner

Für Runner bietet der Sunward Skyhook extrem wertvolle Ziele: Orbitalfracht, Energiedaten, Passagierlisten und Zugang zu Anlagen ausserhalb der Erde. Aufträge drehen sich um sabotierte Transportfenster, verschwundene Fracht, heimliche Passagiere oder Daten aus dem Solarplex.

Der Zugang ist jedoch schwieriger als bei fast jedem anderen Ziel in Angel City. Runner müssen sich als Techniker, Crewmitglieder, Geschäftsreisende oder Frachtpersonal einschleusen. Wer im Skyhook auffliegt, kann nicht einfach durch eine Seitengasse verschwinden. Zwischen ihm und der Freiheit liegen mehrere Kilometer kontrollierter Infrastruktur, der Pazifik oder der offene Weltraum.

VitaNova Agroplex



Der VitaNova Agroplex ist kein einzelnes Gebäude, sondern ein mehrstöckiger Agrarkomplex von mehreren Quadratkilometern. Gewächshaustürme, Zuchtanlagen, Verarbeitungshallen, Lagerhäuser und Verteilzentren bilden eine künstliche Landschaft aus Glas, Stahl und bewässerten Ebenen. Ein grosser Teil der Anlage arbeitet vollständig automatisiert.

Der Agroplex versorgt Angel City mit synthetischem Fleisch, Getreideprodukten, Gemüse, Nahrungskonzentraten und industriellen Zusatzstoffen. Was hier wächst, wird oft wenige Stunden später verarbeitet, verpackt und über eigene Logistikachsen in die Stadt transportiert.

Die Agrarstufen

Die unteren Ebenen enthalten Tanks, Pilzfarmen, Algenbecken und Anlagen für synthetische Proteine. Darüber liegen mehrgeschossige Gewächshäuser mit Gemüse, Obst und patentierten Hochleistungspflanzen. Licht, Temperatur, Feuchtigkeit und Nährstoffe werden zentral gesteuert und permanent an Nachfrage und Marktpreise angepasst.

Auf den höchsten Ebenen wachsen Premiumprodukte für wohlhabende Kunden. Dort gibt es echten Boden, natürliches Sonnenlicht und Pflanzen, die nicht ausschliesslich auf Ertrag optimiert wurden.

Automatisierte Produktion

Ernte, Pflege und Transport übernehmen Roboter, Drohnen und autonome Fahrzeuge. Maschinen erkennen Krankheiten, entfernen Schädlinge und sortieren Produkte nach Grösse, Farbe und Nährwert. Menschen werden vor allem für Wartung, Kontrolle und Eingriffe bei Störungen benötigt.

Die Systeme sind effizient, aber stark voneinander abhängig. Ein Fehler in der Nährstoffsteuerung, eine manipulierte Software oder ein blockiertes Fördersystem kann innerhalb weniger Stunden ganze Produktionsebenen unbrauchbar machen.

Verarbeitung und Verteilung

Direkt an die Anbauzonen schliessen Schlachthallen, Bioreaktoren, Küchen und Verpackungswerke an. Dort entstehen VitaBurger, FamilyMeal, SunFlakes und Tausende weitere Markenprodukte. Geschmack, Konsistenz und Nährstoffgehalt werden je nach Zielgruppe, Bezirk und Versicherungstarif angepasst.

Eigene Bahntrassen, Lastwagenkorridore und Drohnenrouten verbinden den Agroplex mit Lagerhäusern und Verkaufsstellen in ganz Angel City. Die Anlage ist dadurch weniger ein Bauernhof als ein vertikaler Nahrungshafen.

Arbeiter und Wohnzonen

Techniker, Biologen, Logistiker und Saisonarbeiter leben in firmeneigenen Siedlungen am Rand des Komplexes. Wohnungen, Kantinen und Kliniken werden direkt über den Arbeitsvertrag abgerechnet. Die Versorgung ist stabil, das Leben jedoch vollständig auf Schichtpläne und Produktionsziele ausgerichtet.

Viele Arbeitsbereiche sind für Menschen nicht dauerhaft geeignet. Chemikalien, Sporen, hohe Luftfeuchtigkeit und aggressive Reinigungsmittel machen Schutzkleidung notwendig. Medizinische Probleme werden in VitaNova-Kliniken behandelt, damit Ausfälle kurz bleiben.

Forschung und Patente

In abgeschirmten Laboren entwickelt VitaNova neue Saatlinien, Nahrungskulturen und biochemische Zusatzstoffe. Jede Pflanze, Mikrobe und Zelllinie ist patentiert und darf nur unter den vorgesehenen Bedingungen verwendet werden.

Besonders wertvolle Kulturen lagern in gesicherten Saatgutbanken. Ein gestohlener Datensatz oder eine einzige Probe kann für Konkurrenten Milliarden wert sein und für ganze Regionen die Nahrungsversorgung verändern.

Sicherheit und Kontrolle

Die äusseren Bereiche werden von privaten Wachen und Drohnen überwacht. Im Inneren übernehmen Zugangssysteme, automatische Schleusen und biologische Sensoren die Kontrolle. Mitarbeiter dürfen sich nur in jenen Produktionsstufen bewegen, für die sie freigegeben sind.

Die wichtigste Sicherheit gilt weniger Eindringlingen als Kontaminationen. Bei einem Alarm können ganze Ebenen versiegelt, geflutet oder vollständig verbrannt werden, um die übrige Produktion zu schützen.

Ein Gebiet für Runner

Für Runner bietet der Agroplex Saatgutbanken, Biolabore, Lieferketten und leicht verwundbare Automatisierungssysteme. Aufträge drehen sich um gestohlene Kulturen, manipulierte Nahrung, verschwundene Arbeiter oder Beweise für nicht zugelassene Versuche.

Ein Einsatz kann schnell eskalieren. Wer die falsche Schleuse öffnet, löst vielleicht keinen Alarm aus, sondern eine Quarantäne, die mehrere Quadratkilometer Landwirtschaft gegen alles innerhalb ihrer Mauern abriegelt.

Die Ränder der Stadt

Angel City endet nicht an einer Stadtgrenze. Sie zerfällt langsam. Jenseits der kontrollierten Bezirke werden die Hochhäuser niedriger, die Freeways brüchiger und die Verträge kürzer. Konzernsicherheit zieht sich auf rentable Standorte zurück, während lokale Crews, Gangs, Milizen und Unternehmer jene Aufgaben übernehmen, für die sich kein grosser Anbieter mehr interessiert. Strom, Wasser und Schutz existieren weiterhin – aber selten aus derselben Leitung und niemals ohne Gegenleistung.

In den Freeway Kingdoms, der Burn Zone und den Siedlungen am Rand der Mojave beginnt eine andere Form von Angel City. Menschen wohnen in Containern, verlassenen Einkaufszentren, alten Industrieanlagen und befestigten Rastplätzen. Eigentumsrechte sind unklar, staatliche Zuständigkeiten theoretisch und lokale Abmachungen wichtiger als jedes Gesetz.

Diese Gebiete sind ärmer und gefährlicher als das Zentrum, aber auch freier. Kameranetze besitzen Lücken, Identitäten lassen sich leichter wechseln und niemand fragt zu genau, woher eine Ladung stammt. Für Runner bieten die Ränder Verstecke, Werkstätten, Schmuggelrouten und Kontakte, die innerhalb der Konzernzonen nicht existieren könnten. Wer hier überleben will, braucht jedoch mehr als Kreditwürdigkeit. Er braucht einen Ruf, bewaffnete Freunde und ein gutes Verständnis dafür, wem die nächste Strasse gehört.

Freeway Kingdoms



Die Freeway Kingdoms sind Siedlungen entlang, unter und teilweise auf stillgelegten Autobahnen. Werkstätten, Tankstellen, Wohncontainer, Strassenmärkte und improvisierte Befestigungen ziehen

sich über alte Auf- und Abfahrten, Brücken und Rastplätze. Manche Gemeinschaften kontrollieren nur einen Knotenpunkt, andere mehrere Kilometer Fahrbahn.

Lokale Crews beherrschen die Zufahrten wie mittelalterliche Burgherren. Wer passieren will, zahlt Maut, handelt einen Gefallen aus oder besitzt einen anerkannten Schutzvertrag.

Siedlungen auf Beton

Unter den Hochstrassen liegen Werkstätten, Bars, Schlafräume und Märkte im Schatten der Brücken. Auf breiten Fahrbahnen stehen Containerhäuser, Solaranlagen, Wassertanks und Barrikaden. Alte Raststätten wurden zu befestigten Handelsplätzen, während gesperrte Tunnel als Lager, Garagen oder Fluchtrouten dienen.

Die Siedlungen unterscheiden sich stark. Einige sind stabile Gemeinschaften mit festen Regeln und eigener Versorgung. Andere bestehen aus mobilen Crews, die ihren Standort wechseln, sobald Treibstoff, Wasser oder Schutz knapp werden.

Werkstätten und Treibstoff

Die Freeway Kingdoms leben von Fahrzeugen. Mechaniker reparieren Motorräder, Lastwagen, Panzerwagen und alte Konzernfahrzeuge mit gebrauchten Teilen. Tankstellen verkaufen Benzin, Methanol, Batterieladungen und improvisierte Treibstoffe in jeder Qualitätsstufe.

Wer Ersatzteile, Reifen oder Energie kontrolliert, besitzt Macht. Viele Werkstätten dienen zugleich als Handelsposten, Pfandhäuser und Treffpunkte für Fahrer, Schmuggler und Runner.

Strassenrennen und mobile Märkte

Illegale Rennen gehören zu den wichtigsten Veranstaltungen der Region. Gefahren werden Sprints zwischen zwei Knotenpunkten, bewaffnete Langstreckenrennen und Verfolgungsjagden durch gesperrte Tunnel. Wetten, Sponsoren und Medienrechte machen erfolgreiche Fahrer zu lokalen Berühmtheiten.

Mobile Märkte ziehen in Kolonnen von Siedlung zu Siedlung. Händler verkaufen Lebensmittel, Waffen, Elektronik, Medikamente und Fahrzeugteile direkt aus Trucks und Anhängern. Wer einen Markt angreift, riskiert, von mehreren Kingdoms gleichzeitig ausgeschlossen zu werden.

Crews und Mautrechte

Jede grössere Crew kontrolliert bestimmte Auffahrten, Brücken oder Rastplätze. Manche treten wie Schutzgemeinschaften auf, andere wie Motorradgangs, Söldnertrupps oder kleine Fürstenhöfe. Ihre Macht beruht auf Waffen, Fahrzeugen, Ortskenntnis und der Fähigkeit, Verkehr umzuleiten.

Maut wird in Dollar, Treibstoff, Ersatzteilen oder Informationen bezahlt. Regelmässige Händler erhalten bessere Bedingungen, Fremde höhere Preise. Wer eine Sperre durchbricht, muss damit rechnen, dass die nächste Crew bereits informiert ist.

Sicherheit und Konflikte

Die Freeway Kingdoms sind gefährlich, aber nicht chaotisch. Offene Kämpfe blockieren Handelsrouten und schaden allen Beteiligten. Streit um Zufahrten, Treibstoffdepots oder Rennstrecken wird deshalb häufig durch Verhandlungen, Rennen oder begrenzte Duelle entschieden.

Grössere Konflikte entstehen, wenn ein Konzern eine alte Trasse reaktivieren, ein Kingdom seine Maut erhöhen oder eine fremde Crew einen wichtigen Knotenpunkt übernehmen will. Dann können ganze Verkehrsachsen innerhalb weniger Stunden zu Frontlinien werden.

Ein Gebiet für Runner

Für Runner bieten die Freeway Kingdoms schnelle Routen, Fahrzeugkontakte und diskrete Märkte. Aufträge drehen sich um Konvoischutz, gestohlene Fahrzeuge, Sabotage, Rennen oder Verhandlungen zwischen rivalisierenden Crews.

Wer hier arbeitet, braucht mehr als Feuerkraft. Gute Karten, ein zuverlässiges Fahrzeug und Respekt vor lokalen Mautrechten sind oft wichtiger als jede Waffe. Ein falscher Abzweig kann direkt in das Gebiet einer Crew führen, die den letzten Vertragsbruch noch nicht vergessen hat.

Mojave Gate



Mojave Gate bildet den Übergang zwischen Angel City und der Wüste. Logistikzentren, Militärflugplätze, Solarparks, Motels und befestigte Siedlungen liegen zwischen Staub, Windrädern und endlosen Verkehrsachsen. Der Bezirk versorgt die Metropole mit Energie, Waren und militärischer Infrastruktur und kontrolliert zugleich viele Wege ins Hinterland.

Von hier führen offizielle Fernstrassen, geheime Konzernrouten und alte Militärpisten in die Mojave. Wer Angel City unbemerkt verlassen oder eine Lieferung an den Kontrollen vorbeiführen will, kommt an Mojave Gate kaum vorbei.

Logistik und Transit

Gewaltige Lagerhäuser, Frachtbahnhöfe und Lastwagendepots prägen den westlichen Teil des Bezirks. Konvois werden zusammengestellt, umgeladen und für die Fahrt durch Wüste, Gebirge oder Grenzzonen vorbereitet. Viele Anlagen arbeiten rund um die Uhr und besitzen eigene Werkstätten, Tanklager und Sicherheitskräfte.

Zwischen den offiziellen Zentren liegen kleinere Speditionen, Rastplätze und private Umschlaghöfe. Manche bewegen gewöhnliche Konsumgüter, andere Waffen, Medikamente oder Fracht, deren Papiere erst nach der Ankunft erstellt werden.

Militärflugplätze und Testgelände

Blackridge und andere Rüstungsunternehmen betreiben Flugplätze, Drohnenfelder und abgesperrte Teststrecken. Dort werden neue Fahrzeuge, Waffensysteme und autonome Plattformen unter realistischen Bedingungen erprobt. Manche Anlagen gehören offiziell der Bundesregierung, werden aber vollständig von privaten Betreibern geführt.

Der Himmel ist von Transportmaschinen, Kampfhubschraubern und Aufklärungsdrohnen erfüllt. Abgelegene Hangars und unterirdische Anlagen dienen Projekten, die weder in Corporate Town noch in bewohnten Gebieten stattfinden sollen.

Solarparks und Versorgung

Sunward betreibt ausgedehnte Solarparks, Batteriespeicher und Windkraftanlagen rund um Mojave Gate. Der erzeugte Strom fliesst nach Angel City, während die umliegenden Siedlungen je nach Vertrag und Netzbelastung versorgt werden.

Wasser ist knapper und wertvoller als Energie. Tankkonvois, Entsalzungsanlagen und tiefe Brunnen bestimmen, welche Siedlungen wachsen können. Wer Wasserleitungen oder Speicher kontrolliert, besitzt in der Wüste politischen und wirtschaftlichen Einfluss.

Motels und befestigte Siedlungen

Entlang der grossen Strassen liegen Motels, Diners, Tankstellen und Werkstätten. Einige dienen gewöhnlichen Reisenden und Fahrern, andere Schmugglern, Söldnern und Konzernteams auf dem Weg zu geheimen Anlagen. Hinterzimmer werden für Übergaben genutzt, Parkplätze für Fahrzeugwechsel und Garagen für Ladungen, die nicht lange bleiben sollen.

Die grösseren Siedlungen sind durch Mauern, Barrikaden und bewaffnete Wachen geschützt. Bewohner leben von Transport, Reparaturen, Versorgung und den Bedürfnissen jener Menschen, die nicht erklären wollen, wohin sie fahren.

Schmuggelrouten

Abseits der Hauptachsen verlaufen alte Militärpisten, trockene Flussbetten und kaum markierte Wüstenwege. Motorradcrews, Konvoifahrer und lokale Scouts führen Transporte an Kontrollpunkten vorbei. Gute Routen ändern sich ständig, weil Drohnenpatrouillen, Sandstürme und neue Sperrzonen die Landschaft verändern.

Nicht jede geheime Strasse gehört Schmugglern. Einige führen zu Konzernminen, Forschungsanlagen oder privaten Gefängnissen. Wer versehentlich eine solche Route benutzt, kann schneller verschwinden, als ein offizieller Fahndungsauftrag erstellt wird.

Ein Gebiet für Runner

Für Runner bietet Mojave Gate Aufträge rund um Konvois, Testgelände, Schmuggel und Extraktionen. Eine Crew soll eine Lieferung durch die Wüste bringen, ein Fahrzeug aus einer Testanlage stehlen oder jemanden abfangen, bevor er Angel City erreicht.

Die grösste Gefahr ist die Entfernung. Hilfe, Wasser und Ersatzteile sind ausserhalb der Siedlungen knapp. Wer in Mojave Gate scheitert, verliert nicht nur den Auftrag, sondern möglicherweise auch den Rückweg.

Trash Valley



Trash Valley ist eine gewaltige Müll- und Recyclingzone am Rand von Angel City. Berge aus Schrott, Haushaltsabfällen, Industriekrätzen, alten Fahrzeugen und ausrangierter Elektronik ziehen sich über

mehrere Täler. Zwischen ihnen verlaufen Förderbänder, Presswerke, Verbrennungsanlagen und Zufahrtsstrassen für endlose Kolonnen von Mülltransportern.

Offiziell dient Trash Valley der Entsorgung und Rückgewinnung wertvoller Rohstoffe. Tatsächlich landet hier alles, was Konzerne, Behörden und Stadtbezirke schnell und günstig loswerden wollen.

Müllberge und Recycling

Die Deponien bestehen aus klar getrennten Zonen für Metalle, Chemieabfälle, Elektronik, Fahrzeuge und gewöhnlichen Hausmüll. Grosse Recyclingfirmen gewinnen daraus Kunststoffe, seltene Metalle, Ersatzteile und Brennstoffe. Kleinere Betriebe arbeiten an den Rändern mit deutlich weniger Kontrolle.

Zwischen den Müllbergen suchen Sammler nach verwertbaren Teilen. Ganze Werkstätten leben davon, aus defekten Geräten funktionierende Technik zusammenzusetzen. Manche Funde sind wertvoller als alles, was ihre früheren Besitzer vermutet haben.

Arbeiter und Siedlungen

Tausende Menschen leben und arbeiten direkt in Trash Valley. Ihre Siedlungen bestehen aus Containern, alten Fahrzeugen, Wellblech und Bauteilen, die aus den Deponien geborgen wurden. Wasser, Strom und medizinische Versorgung sind unzuverlässig, doch viele Gemeinschaften funktionieren seit Jahren.

Schichtarbeiter, Plünderer, Recycler, Schmuggler und Flüchtlinge teilen sich den Bezirk. Wer eine gute Fundstelle, einen funktionierenden Generator oder einen Vertrag mit einem Recyclingbetrieb besitzt, kann hier erstaunlich gut leben.

Gift, Feuer und Gestank

Die Luft ist voller Rauch, Staub und chemischer Dämpfe. Unterirdische Brände können monatelang schwelen, während Methanblasen, giftige Pfützen und instabile Müllhänge den Boden gefährlich machen. Schutzmasken und robuste Stiefel gehören zur Grundausstattung.

Offizielle Messwerte liegen meist innerhalb zulässiger Grenzen. Die Sensoren stehen allerdings selten dort, wo die Menschen tatsächlich arbeiten.

Verborgene Fracht

Trash Valley ist ein idealer Ort, um Dinge verschwinden zu lassen. Gestohlene Fahrzeuge werden zerlegt, belastende Akten verbrannt und illegale Chemikalien unter gewöhnlichem Müll vergraben. Manche Firmen entsorgen ganze Produktionslinien oder Laborbestände, bevor jemand Fragen stellen kann.

Gelegentlich tauchen Container mit Waffen, Cyberware oder biologischem Material auf. Wer sie findet, muss schnell entscheiden, ob der Inhalt wertvoller ist als der Ärger, den er anzieht.

Kontrolle und Schattenwirtschaft

Offizielle Betreiber sichern die grossen Zufahrten, Verbrennungsanlagen und Recyclingwerke. In den offenen Deponien bestimmen jedoch lokale Crews, Schrotthändler und bewaffnete Sammlergruppen die Regeln.

Konflikte drehen sich um Fundrechte, Zufahrten, Werkzeuge und verwertbare Ladungen. Ein guter Schrottplatz ist so wertvoll wie ein kleiner Industriebetrieb und wird entsprechend verteidigt.

Ein Gebiet für Runner

Für Runner bietet Trash Valley Verstecke, Ersatzteile, illegale Werkstätten und Orte, an denen sich Fahrzeuge oder Beweise dauerhaft entsorgen lassen. Aufträge drehen sich um verschwundene Container, geborgene Prototypen, vermisste Arbeiter oder Abfälle, die nie hätten angeliefert werden dürfen.

Die grösste Gefahr ist oft nicht bewaffnet. Einstürzende Müllberge, giftige Dämpfe und alte Maschinen töten genauso zuverlässig wie jede Gang.



ANGEL ☆ STARS

Angel City wird nicht von Gesetzen regiert. Sie wird von Gesichtern regiert. Politiker, Polizeichefs, Gangbosse, Popstars und Prediger entscheiden, was morgen auf den Strassen passiert – und ANGEL ☆ STARS zeigt, was sie heute Nacht lieber verborgen hätten. Geheime Treffen, blutige Unfälle, schmutzige Nachfolgekämpfe und perfekt inszenierte Wohltätigkeit: In dieser Stadt ist jeder Skandal eine Nachricht und jede Nachricht eine Waffe.

ANTHONY REYES

BÜRGERMEISTER UNTER DRUCK – WER ZAHLTE FÜR DIE NACHT IM NEON MERCADO?

Bürgermeister Anthony Reyes wurde kurz nach Mitternacht in einem Hinterzimmer des Restaurants La Estrella gesehen. Mit am Tisch: Gangvertreter, lokale Unternehmer und María Salazar, die in Neon Mercado mehr Einfluss besitzt als manche Behörde.



Offiziell besuchte Reyes ein privates Familienessen. Allerdings trafen innerhalb einer Stunde mehrere gepanzerte Fahrzeuge ein. Zwei Teilnehmer verliessen das Gebäude durch die Küche, als Fotografen vor dem Haupteingang auftauchten.

Das Treffen kam nur einen Tag nach schweren Unruhen um ein geplantes Sunward-Umspannwerk. Bewohner werfen der Stadt vor, ganze Wohnblöcke für das Projekt räumen zu wollen. Reyes hatte öffentlich versprochen, keine Entscheidung ohne Beteiligung des Viertels zu treffen.

Am folgenden Morgen setzte sein Büro die Räumungen tatsächlich aus. Dafür erhielt ein Konsortium aus lokalen Firmen überraschend den Auftrag, neue Sicherheits- und Versorgungspläne auszuarbeiten.

Korruption? Krisendiplomatie? Oder hat Angel Citys Bürgermeister einfach mit den einzigen Menschen gesprochen, die Neon Mercado tatsächlich kontrollieren?

Reyes erklärte vor der Presse, er werde „mit jedem reden, der Blutvergiessen verhindert“. María Salazar sagte nur: „Anthony erinnert sich, woher er kommt.“ In seiner Partei fragt man sich nun, wem er noch gehört.

BISHOP EZEKIEL STONE



SEX, SPENDEN UND SILBERNE FLÜGEL – WAS GESCHAH IM HIMMELSPALAST?

Bishop Ezekiel Stone predigt Reinheit, Disziplin und den gottgefälligen Umgang mit Kredit. Nun tauchten Bilder auf, die ihn in einer Luxussuite mit drei Begleitpersonen und nicht zugelassener Cyberware zeigen sollen.

Die Aufnahmen stammen angeblich aus dem Heaven's Gate Hotel auf Liberty Island. Zu sehen ist ein Mann mit Stones markantem goldenen Stimmimplantat. Neben ihm stehen zwei Tänzerinnen und ein junger Bodyguard mit künstlichen Flügeln.

Stones Kirche bezeichnet das Video als teuflische Fälschung. Der Bishop habe zur fraglichen Zeit ein nächtliches Gebetstreffen geleitet. Teilnehmer dieses Treffens wurden allerdings noch nicht benannt.

Zusätzlich fehlen aus einem Missionsfonds fast acht Millionen Dollar. Die Kirche erklärt, das Geld sei für „diskrete Rettungsoperationen" verwendet worden. Kritiker sprechen von Luxusreisen, Schönheitsoperationen und geheimen Zahlungen.

Stone trat am Sonntag vor seine Gemeinde und bekannte, Ziel eines Angriffs auf den amerikanischen Glauben zu sein. Über zwanzig Millionen Zuschauer spendeten während der Sendung.

Der fehlende Betrag war damit innerhalb von neun Minuten wieder gedeckt. Ob Stone im Hotel war, ist weiterhin ungeklärt. Seine nächste Predigt trägt den Titel: **Warum erfolgreiche Männer verfolgt werden.**

CASSANDRA MORALES



BOMBE UNTER IHREM WAGEN – WELCHE STORY SOLLTE CASSANDRA NICHT SENDEN?

Investigativreporterin Cassandra Morales entging nur knapp einem Anschlag. Ihr Wagen explodierte vor dem Sender, während sie noch im Gebäude an einem neuen Beitrag arbeitete.

Morales hatte zuvor angekündigt, Beweise über illegale Gefangenentransporte durch Angel City zu veröffentlichen. Sie behauptet, private Sicherheitsfirmen würden Häftlinge zwischen Bezirken verschieben, um Haftquoten, Zuständigkeiten und Verträge zu manipulieren. Der Beitrag wurde nie ausgestrahlt.

OmniStar erklärt, das Material sei „redaktionell noch nicht ausreichend geprüft“. Morales behauptet, ihr Archiv sei nach der Explosion durchsucht worden. Zwei Quellen sind seitdem nicht erreichbar.

Aufnahmen zeigen einen Mann in ACPD-Uniform in der Nähe ihres Wagens. Die Polizei erklärt, es habe sich um einen regulären Streifengang gehandelt. Blackridge weist jeden Zusammenhang zurück und bot Valez grosszügig persönlichen Schutz an. Sie lehnte ab.

Stattdessen erschien sie am nächsten Abend live aus Old Angel, mit Schnittwunden im Gesicht und der verkohlten Nummerntafel ihres Wagens in der Hand. „Jemand wollte die Geschichte beenden“, sagte sie. „Jetzt ist er selbst Teil davon.“

CHIEF DANIEL HARCOURT

„ER IST ZU WEICH!“ – REBELLION AN DER SPITZE DES ACPD

Polizeichef Daniel Harcourt steht unter Beschuss – und diesmal kommt das Feuer aus den eigenen Reihen. Sein Deputy soll bei einer internen Besprechung erklärt haben, Harcourt sei „nicht mehr hart genug für diese Stadt“.



Der Satz fiel angeblich nach einem blutigen Wochenende in Old Angel, bei dem zwölf Menschen starben und zwei ACPD-Streifenwagen ausgebrannt wurden. Harcourt hatte den Einsatz schwerer Blackridge-Einheiten abgelehnt und stattdessen Verhandlungen mit lokalen Gruppen angeordnet.

Sein Deputy, Commander Vincent Shaw, soll daraufhin offen gefragt haben, ob Angel City noch von Polizisten oder bereits von „müden Sozialarbeitern mit Marken“ geführt werde. Mehrere ranghohe Beamte verliessen den Raum, bevor die Besprechung beendet war.

Harcourt schweigt. Shaw dementiert nur den genauen Wortlaut.

Hinter den Kulissen wird bereits über eine Ablösung gesprochen. Gouverneurin Caldwell soll Shaw für „entschlossen und modern“ halten. Blackridge-Vertreter lobten zuletzt öffentlich dessen Bereitschaft, private Kräfte enger in Polizeieinsätze einzubinden.

Harcourt erschien gestern mit ungeputzten Schuhen, seinem alten künstlichen Auge und einer kugelsicheren Weste unter dem Hemd vor der Presse.

„Härte ist einfach“, sagte er. „Verantwortung nicht.“

JI-YEON PARK



CLUBKRIEG IN STARLINE – HAT DIE TIGER QUEEN EINEN OMNISTAR-PRODUZENTEN ZERSTÖRT?

Produzent Harvey Loxley war vor einer Woche noch einer der mächtigsten Männer von Starline. Heute sind seine Verträge gekündigt, seine Konten gesperrt und seine Ehefrau verschwunden. Angeblich begann alles mit einem Streit in Ji-yeon Parks Privatclub.

Loxley soll eine junge Sängerin vor Gästen gedemütigt und danach behauptet haben, selbst die Black Tigers könnten ihm nichts anhaben. Eine Stunde später verliess Ji-yeon Park den Club mit der Sängerin. Loxley blieb zurück.

Am nächsten Morgen tauchten kompromittierende Aufnahmen auf. OmniStar suspendierte ihn, Crownwell kündigte Kredite und mehrere Stars erklärten plötzlich, niemals freiwillig mit ihm gearbeitet zu haben.

Park bestreitet, etwas mit dem Material zu tun zu haben. Sie habe lediglich „einer Mitarbeiterin eine sichere Heimfahrt ermöglicht“.

Doch jeder in Starline kennt die Botschaft: Die Tiger Queen vermittelt Talente, schützt Clubs und entscheidet, wer Zugang zu den richtigen Bühnen erhält. Wer ihre Leute anfasst, verliert mehr als einen Tisch im Nachtclub.

Loxley wurde zuletzt am Flughafen gesehen. Sein Flugzeug startete ohne ihn. Ji-yeon Park feierte am selben Abend mit Roxanne Blaze und mehreren OmniStar-Managern bis zum Morgengrauen.

JOHNNY CHROME

BLUT AM SET! KÄMPFT AMERIKAS ACTION-HELD UM SEINEN ARM?

Johnny Chrome liegt nach einem schweren Stuntunfall im Helix Garden. Sein Studio spricht von einer „leichten Verletzung“. Augenzeugen berichten dagegen von einem zertrümmerten Fahrzeug, einem blockierten Cyberarm und panischen Technikern.



Der Unfall ereignete sich bei den Dreharbeiten zu *Liberty Strike VII: Final Freedom*. Chrome sollte von einem brennenden Transporter springen, während hinter ihm eine Treibstoffanlage explodierte. Die Explosion kam zu früh. Chrome wurde gegen eine Betonbarriere geschleudert und blieb reglos liegen.

Besonders beunruhigend: Sein verchromter linker Arm soll sich nach dem Aufprall selbstständig verkrampft haben. Drei Crewmitglieder mussten ihn fixieren, bevor Helix-Sanitäter eintrafen.

Seitdem wird Chrome im abgeschirmten Prominententrakt des Helix Garden behandelt. OmniStar hält seinen Zustand geheim. Dr. Evelyn Mercer wurde noch am selben Abend auf der Station gesehen.

Auch seine Besucher sorgen für Gesprächsstoff. Victor St. James erschien zuerst. Danach kamen Blackridge-Vertreter, Roxanne Blaze und überraschend Gouverneurin Caldwell. Tiffany Starlight liess einen riesigen Strauss weisser Rosen liefern. Seine angebliche Freundin war dagegen nirgends zu sehen.

Die Produktion wurde vorerst gestoppt. Zwei Nebendarsteller sollen bereits aus ihren Verträgen entlassen worden sein. Hinter vorgehaltener Hand wird über dauerhafte Nervenschäden und den vollständigen Austausch des Chromarms gesprochen.

Die Frage lautet nicht nur, ob Johnny Chrome zurückkehrt.

Sondern wie viel von ihm.

KAZUO ISHIDA



DER KAISER WANKT – ÜBERNIMMT JETZT SEINE TOCHTER?

Seit drei Wochen wurde Kazuo „Kaiser“ Ishida nicht mehr öffentlich gesehen. Jetzt verdichten sich die Gerüchte: Der mächtigste Yakuza-Boss von Angel City soll schwer krank sein – und seine Tochter Reina bereitet angeblich bereits die Machtübernahme vor.

Aus Ishidas Anwesen in Kamimachi wurden nachts mehrfach Helix-Ärzte und medizinische Lieferungen beobachtet. Ein Mitarbeiter des Haushalts behauptet, der Kaiser könne kaum noch ohne Hilfe gehen. Ein anderer spricht von einem fehlgeschlagenen Organersatz.

Die Familie weist alle Berichte zurück. Kazuo Ishida befinde sich „in stiller strategischer Arbeit“. Seine Tochter übernehme lediglich zusätzliche Termine.

Diese Termine haben es allerdings in sich. Reina traf innerhalb einer Woche Vertreter aus Starline, zwei Hafenunternehmer und mehrere jüngere Familienführer. Gleichzeitig wurden alte Sicherheitsleute ihres Vaters aus wichtigen Positionen versetzt.

Reina selbst erschien am Freitag in einem weissen Massanzug bei der Eröffnung eines neuen Clubs. Auf die Frage nach dem Gesundheitszustand ihres Vaters antwortete sie:

„Mein Vater hat die Zukunft unserer Familie gesichert.“

Nicht: Er wird sie sichern.

In Kamimachi werden Schulden schneller eingetrieben, Waffen verschwinden aus Lagern und mehrere Familien haben ihre Auslandsvermögen bewegt. Niemand spricht offen von einem Nachfolgekampf. Noch nicht.

MARÍA SALAZAR

MILLIONEN FÜR MADONNA – ODER KAUFT SICH LA MADRINA DEN SEGEN DER STRASSE?

Beim grossen Strassenfest von Neon Mercado regnete es Geld. María Salazar spendete der Kirche Nuestra Señora de los Caminos zwei Millionen Dollar – bar, öffentlich und vor mehreren tausend Menschen.

Salazar erschien am Sonntagmittag in einem offenen Wagen, begleitet von Kindern, Musikern und schwer bewaffneten Männern in Festkleidung. Vor der Kirche übergab sie dem Priester drei versiegelte Geldkoffer und kündigte zusätzlich die Renovierung des Gemeindehauses, einer Suppenküche und zweier medizinischer Stationen an.



Die Menge jubelte. Der Bürgermeister liess Blumen schicken. Das ACPD hielt Abstand.

Doch nicht alle glauben an reine Nächstenliebe. Nur zwei Tage zuvor hatte die Stadt neue Kontrollen gegen nicht lizenzierte Händler, Werkstätten und private Fahrdienste angekündigt. Genau jene Gruppen, die beim Strassenfest unter Salazars Bannern auftraten.

Mehrere Stadträte wurden während der Feier in einem abgetrennten Innenhof gesehen. Einer verliess die Kirche später mit einem Umschlag unter dem Arm.

Salazar weist jede politische Absicht zurück. Ihre Familie unterstütze die Gemeinde seit Jahrzehnten, erklärte sie. Geld müsse dorthin fliessen, wo es gebraucht werde.

María Salazar besitzt kein offizielles Amt. Trotzdem vermittelte sie in den letzten Jahren zwischen Ladenbesitzern, Strassengruppen, Politikern und Polizei. Wer im Mercado bauen, handeln oder Ruhe haben will, kommt früher oder später an ihrer Tür vorbei.

Das Strassenfest endete ohne Zwischenfälle. Am nächsten Morgen setzte die Stadt die neuen Kontrollen vorläufig aus.

REINA ISHIDA

DONNER IN KAMIMACHI – HAT REINA BEREITS IHRE EIGENE ARMEE?

Mehr als achtzig Motorräder donnerten am Samstag kurz nach Mitternacht durch Kamimachi. An der Spitze fuhr Reina Ishida – schwarzer Langmantel, goldene Stickereien, offenes Visier und ein Monokatana quer über dem Rücken.



Offiziell handelte es sich um eine Gedenkfahrt für zwei getötete Mitglieder einer befreundeten Motorradcrew. Doch die Route führte auffällig genau an drei Spielhallen, zwei Lagerhäusern und einem Club vorbei, die bislang Männern ihres Vaters zugerechnet wurden.

An jedem Halt warteten bereits weitere Fahrer. Zeugen berichten von schweren Maschinen, verstärkter Bikerkluft und jungen Yakuza-Mitgliedern, die Reinas Namen auf den Jacken trugen. Mehrere Motorräder sollen mit versteckten Waffenhalterungen ausgestattet gewesen sein. Das ACPD beobachtete den Konvoi, griff aber nicht ein.

Reina selbst hielt vor dem Ishida-Anwesen nur für wenige Minuten. Dort übergab ihr ein älterer Familienmann öffentlich einen weissen Helm mit dem Wappen des Hauses.

In Kamimachi wird das als Unterwerfung verstanden.

Besonders brisant: Ihr Vater Kazuo Ishida zeigte sich auch diesmal nicht. Stattdessen erschien ein Helix-Fahrzeug am hinteren Eingang des Anwesens.

Reina erklärte später, die Fahrt habe nichts mit Nachfolge oder Machtpolitik zu tun.

„Wir ehren unsere Toten“, sagte sie. „Und zeigen den Lebenden, wer noch fährt.“

REX ROCKET



REX ZU WEIT GEGANGEN – GEHEIME AUFNAHME BRINGT STARLINE ZUM BEBEN

Late-Night-König Rex Rocket scherzt über jeden. Jetzt behauptet ein ehemaliger Mitarbeiter, Rex habe politische Gäste heimlich aufgenommen und mit dem Material seine Karriere geschützt.

Der Techniker veröffentlichte Ausschnitte aus einem Gespräch zwischen einem Senator, zwei OmniStar-Managern und einer unbekannten Frau. Darin wird offenbar diskutiert, wie ein Polizeieinsatz medial verkauft werden soll, noch bevor dieser überhaupt stattfand.

Rex nennt die Aufnahme eine Fälschung. Sein Sender spricht von einem Angriff ausländischer Propagandisten. Trotzdem wurde sein Studio über Nacht geräumt und durch private Sicherheit versiegelt.

Seit Jahren lädt Rex Politiker, Stars und Konzernchefs in seine Bar hinter der Bühne ein. Dort fliesst Alkohol, Kameras sind angeblich ausgeschaltet und jeder glaubt, der Moderator sei zu betrunken, um sich an Einzelheiten zu erinnern.

Vielleicht war das der Trick.

Mehrere ehemalige Gäste haben bereits ihre Anwälte eingeschaltet. Gouverneurin Caldwell sagt einen geplanten Auftritt ab. Senator Holloway behauptet, nie allein mit Rex gesprochen zu haben – obwohl Fotos das Gegenteil zeigen.

Rex erschien gestern vor seinem Studio, grinste und sagte: „Wer nichts Peinliches sagt, muss keine Angst vor Mikrofonen haben.“

TIFFANY STARLIGHT



TEENIE-TRAUM SAGT NEIN – TIFFANY FEUERT IHRE ELTERN LIVE IM STUDIO

Tiffany Starlight sollte in einer harmlosen Nachmittagsshow ihr neues Album vorstellen. Stattdessen erklärte sie vor zwölf Millionen Zuschauern, ihre Eltern hätten sie seit ihrem zwölften Lebensjahr kontrolliert und Millionen von ihren Konten abgezogen.

Die Übertragung wurde nach 43 Sekunden unterbrochen. OmniStar zeigte anschliessend Werbung für eine Familienversicherung.

Doch die Aussage war bereits aufgezeichnet. Tiffany behauptete, ihre Eltern hätten jeden Vertrag unterschrieben, Beziehungen überwacht und selbst medizinische Behandlungen ohne ihre Zustimmung genehmigt. Danach erklärte sie beide zu ehemaligen Managern.

Ihr Vater erlitt angeblich hinter der Bühne einen Zusammenbruch. Ihre Mutter verliess das Studio schreiend. Drei Anwälte trafen ein, bevor Tiffany das Gebäude verlassen durfte.

Seitdem wohnt sie in einer gesicherten Suite im Helix Garden. Offiziell wegen emotionaler Erschöpfung. Gerüchten zufolge verhandelt sie dort über die Entfernung mehrerer Stimm- und Hormonimplantate, die OmniStar für ihre Karriere finanzierte.

Fans feiern Tiffany als mutige junge Frau. Kritiker nennen den Auftritt eine kalkulierte Kampagne für ihr erwachsenes Image. Tiffany selbst veröffentlichte nur einen Satz: „Ich bin nicht mehr eure kleine Prinzessin."

★ THE INCORPORATED STATES LIFESTYLE GUIDE

SUMMER 20XX

FREEDOM Living

LIVE BETTER. EARN MORE. ENJOY IT.

ONLY $2.95 CAN $3.95

LIFE IN 20XX

YOUR FUTURE.
YOUR CHOICES.
NO LIMITS.

WORK SMART PLAY HARD

THE NEW AMERICAN DREAM

HEALTH UPGRADE

LIVE STRONGER.
LIVE LONGER.
LOOK BETTER.

THE HOT SPOTS

ANGEL CITY NIGHTS YOU WON'T FORGET

▶ WIN!

A WEEKEND IN *Starline!*





INSIDE:

- TOP JOBS OF THE FUTURE
- BEST GEAR & GADGETS
- TRAVEL THE ISLANDS
- MONEY THAT WORKS
- CORPORATE PERKS YOU SHOULD CLAIM

Alltag

Das Leben in den Incorporated States ist bequem, teuer und erstaunlich unbürokratisch. Wohnung, Nahrung, Medizin, Kommunikation und Sicherheit gelten nicht als Bürgerrecht, sondern als Dienstleistung.

Wohnen und Versorgung

Billige Vermieter verlangen Vorkasse und stellen wenige Fragen. Ein Motel, Kapselhotel oder Wohncontainer kostet etwa 10 bis 20 Dollar pro Nacht. Ein kleines Zimmer liegt bei 250 bis 500 Dollar im Monat, ein ordentliches Apartment bei 700 bis 1.200 Dollar.

Eine einfache synthetische Mahlzeit kostet 2 bis 5 Dollar, ein ordentliches Essen 8 bis 15 Dollar. Gute Restaurants verlangen 20 bis 50 Dollar, echte Nahrung deutlich mehr.

Strom, Wasser, Kühlung und Netz kosten zusammen meist 70 bis 200 Dollar im Monat. In billigen Wohnanlagen sind Ausfälle und Verbrauchsgrenzen normal.

Prekärer Lebensstil

Menschen mit prekärem Lebensstil schlafen auf der Strasse, in Fahrzeugen, besetzten Gebäuden oder wechselnden Notunterkünften. Sie ernähren sich von billiger Synthetiknahrung und besitzen keinen verlässlichen Zugang zu Strom, Wasser oder Medizin.

Niedriger Lebensstil

Ein niedriger Lebensstil bietet ein festes Bett, aber wenig Privatsphäre. Typisch sind Wohncontainer, Kapselhotels, alte Motels, Arbeiterwohnheime oder kleine Zimmer mit Gemeinschaftsbad.

Ein typischer Startcharakter lebt auf diesem Niveau. Miete und Grundversorgung kosten etwa 250 bis 400 Dollar im Monat.

Gehobener Lebensstil

Ein gehobener Lebensstil umfasst ein kleines Apartment, zuverlässige Versorgung und gute synthetische Nahrung. Fahrzeug, Einrichtung und Cyberware sind meist finanziert.

Die monatlichen Kosten liegen ungefähr zwischen 800 und 1.500 Dollar.

Luxuriöser Lebensstil

Ein luxuriöser Lebensstil bedeutet ein grosses Apartment, Haus oder eine Wohnung in einer gesicherten Konzernzone. Echte Nahrung, private Verkehrsmittel und hochwertige Medizin gehören zum Alltag.

Luxus beginnt bei etwa 4.000 Dollar monatlich und kennt nach oben keine Grenze.

Arbeit und Konsum

Arbeitszeit und Leistungsdruck

Die offizielle Arbeitswoche liegt bei etwa 45 Stunden. In vielen Branchen sind 50 bis 60 Stunden normal, besonders in Konzernverwaltung, Sicherheit, Industrie, Medizin und Logistik. Bereitschaftsdienste, verpflichtende Schulungen und kurzfristige Sondereinsätze gelten häufig nicht als Überstunden, sondern als Teil der persönlichen Einsatzbereitschaft.

Schichtarbeit prägt grosse Teile der Städte. Fabriken, Häfen, Kliniken, Sicherheitszentren und Netzanbieter arbeiten rund um die Uhr. Viele Geschäfte, Restaurants und Dienstleister richten ihre Öffnungszeiten nicht nach Tag und Nacht, sondern nach den Schichtwechseln der umliegenden Betriebe.

Wer nur einen einfachen Job besitzt, gilt nicht automatisch als voll beschäftigt. Nebenjobs, Wochenendarbeit und informelle Aufträge sind weit verbreitet. Angestellte fahren Lieferdienste, reparieren Geräte, bewachen Lager oder verkaufen Waren auf lokalen Märkten. Zusätzliche Arbeit finanziert Versicherungen, Kredite und jene kleinen Statussymbole, die das Leben erträglich machen.

Der Konzern als Arbeitgeber

Ein guter Konzernvertrag bietet weit mehr als Lohn. Wohnung, Krankenversicherung, Transport, Nahrung, Ausbildung und Zugang zu Freizeitangeboten können Teil der Vergütung sein. Je höher Rang und Vertragsklasse, desto besser sind Wohnzone, medizinischer Tarif und Konsumbudget.

Diese Leistungen schaffen Sicherheit, binden den Angestellten aber vollständig an das Unternehmen. Wer seine Stelle verliert, verliert häufig gleichzeitig Wohnung, Versicherung, Schulplätze der Kinder und vergünstigte Versorgung. Selbst Implantate, Fahrzeuge oder Haushaltsgeräte können an den Arbeitsvertrag gekoppelt sein.

Loyalität wird nicht nur durch Leistung gemessen. Pünktlichkeit, Gesundheitsdaten, Konsumverhalten, Kreditwürdigkeit und soziale Kontakte können in Beförderungen und Vertragsverlängerungen einfliessen. Ein Mitarbeiter, der zuverlässig arbeitet, aber die falschen Clubs besucht oder regelmässig seine Raten verspätet bezahlt, gilt schnell als Risiko.

Arbeit ausserhalb der Konzerne

Kleine Unternehmen, Familienbetriebe und lokale Crews bieten mehr persönliche Freiheit, aber weniger Sicherheit. Löhne werden bar, in Credits oder als Anteil an Waren und Dienstleistungen gezahlt. Versicherungen sind selten umfassend, Urlaub hängt vom Auftragsstand ab und Arbeitsunfälle werden oft innerhalb der Gemeinschaft geregelt.

In freien Bezirken verschwimmt die Grenze zwischen Angestelltem, Selbstständigem und Kriminellem. Ein Mechaniker kann tagsüber Fahrzeuge reparieren, abends gestohlene Ersatzteile verkaufen und nachts als Fahrer für eine lokale Crew arbeiten. Entscheidend ist nicht die offizielle Berufsbezeichnung, sondern ob jemand zuverlässig liefert.

Runner bilden die radikalste Form dieser Arbeitswelt. Sie besitzen keinen Kündigungsschutz, keine garantierte Bezahlung und keine reguläre Versicherung. Dafür können sie an einem einzigen Wochenende mehr verdienen als ein Fabrikarbeiter in mehreren Monaten.

Lohn, Kredite und Konsum

Nur ein kleiner Teil des Lebens wird unmittelbar bezahlt. Wohnungen, Fahrzeuge, Cyberware, Elektronik und selbst Urlaubsreisen werden über Kredite, Arbeitgeberprogramme oder langfristige Raten finanziert. Kreditwürdigkeit entscheidet deshalb stärker über den Lebensstandard als das aktuelle Einkommen.

Viele Menschen besitzen Dinge, die ihnen rechtlich nicht vollständig gehören. Der Wagen gehört der Bank, der Cyberarm dem medizinischen Kreditgeber und das Dataphone dem Arbeitgeberprogramm. Solange die Raten bezahlt werden, spielt das im Alltag kaum eine Rolle. Bei Zahlungsausfall können Funktionen eingeschränkt, Geräte eingezogen oder Nutzungsrechte übertragen werden.

Konsum gilt nicht als Luxus, sondern als sichtbarer Beweis wirtschaftlicher Leistungsfähigkeit. Neue Kleidung, bessere Elektronik und ein gepflegtes Fahrzeug zeigen, dass jemand beschäftigt, kreditwürdig und gesellschaftlich relevant ist. Wer dauerhaft nichts kauft, wirkt nicht genügsam, sondern verdächtig arm oder politisch unzuverlässig.

Werbung und Markenwelt

Werbung ist allgegenwärtig. Sie läuft auf Wandbildschirmen, in Aufzügen, in Fahrzeugen, auf Verpackungen und in privaten Medienprogrammen. Sie verkauft nicht nur Produkte, sondern ganze Lebensentwürfe: die sichere Familie, den erfolgreichen Angestellten, den patriotischen Veteranen oder den unabhängigen Selbstverteidiger.

Marken ersetzen oft Herkunft und gesellschaftliche Stellung. Kleidung, Waffen, Cyberware und Fahrzeuge zeigen, welcher Konzernwelt jemand nahesteht. Ein schwarzer Blackridge-Mantel vermittelt etwas anderes als ein violetter Aegis-Windbreaker oder eine rote Nakamura-Bildschirmbrille.

Billige Produkte tragen auffällige Logos und spielen regelmässig Werbung ab. Teure Produkte sind diskreter, besitzen bessere Materialien und erlauben dem Käufer häufig, Werbung und Datenerfassung gegen Aufpreis zu reduzieren.

Mode und Erscheinungsbild

Die Mode entspricht einer fortgeschriebenen Version der 1980er. Lederjacken, Jeans, Windbreaker, Trainingsanzüge, breite Anzüge, Schulterpolster, Sneaker und auffällige Sonnenbrillen sind normal. Farben sind kräftig, Schnitte deutlich und Markenlogos sichtbar.

Konzernangestellte tragen Kleidung, die Rang und Abteilung erkennen lässt. Sicherheitskräfte bevorzugen schwere Jacken, Stiefel und militärische Schnitte. Medienleute, Verkäufer und Nachwuchsmanager setzen auf breite Anzüge, glänzende Stoffe und auffällige Accessoires. Techniker tragen Overalls, Werkzeugwesten und robuste Schuhe, häufig direkt mit Firmenabzeichen.

In freien Bezirken wird Kleidung länger getragen, geflickt und verändert. Alte Uniformteile, Motorradkleidung, Sportmode und militärische Ausrüstung werden miteinander kombiniert. Gepanzerte Einsätze, versteckte Taschen und verstärkte Stiefel gelten nicht als ungewöhnlich, solange sie halbwegs modisch aussehen.

Cyberware ist ebenfalls Teil der Mode. Verchromte Gelenke, farbige Augenlinsen, leuchtende Anzeigen und sichtbare Schnittstellen können bewusst gezeigt werden. Billige oder beschädigte Implantate werden dagegen oft unter Ärmeln, Handschuhen oder dunklen Brillen verborgen.



Technik im Alltag

Technik ist robust, schwer und sichtbar. Monitore, Kassetten, Funkgeräte, Terminals und Dataphones besitzen Tasten, Kabel und austauschbare Module. Geräte wirken wie Maschinen, nicht wie unsichtbare Magie.

Ein typischer Haushalt besitzt mehrere Bildschirme, Abspielgeräte, ein Dataphone, eine Dockingstation und zahlreiche spezialisierte Geräte. Musik, Filme, Programme und Daten werden auf Kassetten, Modulen oder Datenträgern gespeichert. Inhalte sind physisch handelbar, kopierbar und verlierbar.

Persönliche Dataphones ersetzen Telefon, Radio, Terminplaner und einfachen Computer. In einer Dockingstation werden sie mit grösserem Bildschirm, Tastatur, Drucker und Netzanschluss verbunden. Leistungsfähigere Modelle besitzen austauschbare Speicher, stärkere Sender und Erweiterungen für Fahrzeuge oder Cyberware.

Reparieren statt Ersetzen

Technik wird häufig repariert, erweitert und weiterverkauft. Werkstätten tauschen Bauteile, löten Platinen und installieren inoffizielle Module. Selbst Geräte grosser Hersteller bleiben oft jahrzehntelang im Einsatz, weil Ersatzteile und kompatible Nachbauten verfügbar sind.

Hersteller versuchen, Kunden über proprietäre Anschlüsse, Wartungsverträge und Softwarelizenzen zu binden. Trotzdem existiert ein gewaltiger Markt für gebrauchte Geräte, kopierte Programme und umgebaute Hardware. In ärmeren Vierteln besteht ein Haushalt oft aus Produkten verschiedener Jahrzehnte, die nur durch improvisierte Adapter miteinander funktionieren.

Ein neues Gerät ist bequem. Ein altes Gerät, das sich öffnen und reparieren lässt, kann wertvoller sein.

Freizeit und Status

Freizeit ist knapp, aber stark kommerzialisiert. Einkaufszentren, Spielhallen, Kinos, Sportarenen, Clubs und Themenparks bieten kurze, intensive Ablenkung. Viele Angebote sind an Arbeitgeber, Kundenprogramme oder Kreditkarten gekoppelt.

Fernsehen, Musik und Sport prägen den Alltag stärker als Politik. Stars, Moderatoren und Konzernchefs sind allgegenwärtige Leitfiguren. Menschen diskutieren neue Filme, Waffenmodelle, Fahrzeuge und Cyberware mit derselben Ernsthaftigkeit, mit der frühere Generationen über Parteien oder Religion stritten.

Das wichtigste Statussymbol bleibt das Fahrzeug. Danach folgen Wohnung, Kleidung, Unterhaltungselektronik, Waffen und sichtbare Cyberware. Wer sich nichts Grosses leisten kann, investiert wenigstens in Sonnenbrillen, Schuhe, ein besseres Dataphone oder eine auffällige Jacke. In 20XX muss Erfolg nicht dauerhaft sein. Er muss nur sichtbar wirken.

Geld, Kredite und Eigentum

Dollar und Zahlungen

Dollar existieren als Bargeld und digitales Kontogeld. Banknoten, Wertkarten, Barschecks, Konzernscrip und Casinochips sind weit verbreitet. Bargeld ist anonym. Digitale Zahlungen hinterlassen Spuren beim jeweiligen Anbieter, werden aber nicht automatisch zentral ausgewertet.

Im Alltag gilt meist: Versicherung oder Vorkasse.

Konzernkonten

Ein Konzernkonto verbindet Gehalt, Wohnung, Versicherung und interne Einkäufe. Miete, Nahrung, Medizin und Kredite können direkt vom Lohn abgezogen werden.

Ein Teil des Einkommens kann als Konzernscrip ausgezahlt werden. Innerhalb des Konzerns ist es vollwertig, ausserhalb meist weniger wert.

Kredite

Kredite finanzieren Wohnungen, Fahrzeuge, Waffen, Medizin und Cyberware. Entscheidend sind Einkommen, Arbeitgeber, Versicherung, Sicherheiten und bisherige Zahlungen.

Bei Zahlungsverzug folgen Gebühren, automatische Abbuchungen, Einschränkungen, Inkasso und schliesslich Beschlagnahmung oder Zwangsverträge.

Kreditfinanzierte Cyberware

Kreditfinanzierte Cyberware gehört körperlich zum Träger, rechtlich aber nicht vollständig ihm. Der Kreditgeber besitzt ein Sicherungsrecht am Implantat.

Anbieter können Zusatzmodule, Zielhilfen oder Leistungssteigerungen sperren und Wartung verweigern. Lebensnotwendige Grundfunktionen dürfen offiziell nicht deaktiviert werden.

Persönliches Eigentum

Eigentum ist so sicher wie die Gegend und der Schutzvertrag. In Konzernzonen sind Diebstähle selten, in offenen Zonen schützen Nachbarn, Gangs oder private Wachen.

Gestohlene Fahrzeuge, Waffen und Cyberware tragen oft Seriennummern, Eigentumsmarkierungen oder Ortungssysteme. Diese müssen entfernt werden, bevor die Ware verkauft werden kann.

Medizin und Versicherungen

Medizinische Versorgung

Medizin wird von Kliniken, Arbeitgebern und Versicherungen angeboten. Vor einer Behandlung werden Versicherungskarte oder Zahlungsfähigkeit geprüft.

Versicherungen unterscheiden sich nach Kliniknetz, Wartezeit, Implantathersteller, Medikamenten, Behandlungslimit und Notfalltransport.

Ohne Versicherung

Wer keine Versicherung besitzt, zahlt bar, nimmt einen medizinischen Kredit auf oder geht in eine freie oder illegale Klinik.

Ohne Geld erhält man meist nur eine minimale Stabilisierung. Illegale Kliniken verlangen Vorkasse und stellen wenige Fragen, verwenden aber häufiger gebrauchte Teile, kopierte Software und Medikamente unbekannter Herkunft.



Freizeit



Die Menschen in 20XX arbeiten länger, leben schneller und sterben häufiger als frühere Generationen. Entsprechend gross ist ihr Bedürfnis nach Ablenkung. Unterhaltung ist kein Luxus, sondern eine Industrie, die Erholung, Konsum, Selbstdarstellung und gesellschaftliche Kontrolle miteinander verbindet.

Konzerne verkaufen nicht nur Filme, Musik oder Spiele. Sie verkaufen Lebensstile. OmniStar entscheidet, welche Stars Amerika bewundert. Nakamura und Macrosoft liefern die Geräte, über die diese Stars in die Wohnzimmer gelangen. Reiseveranstalter, Nachtclubketten, Drogenhersteller und Sicherheitsfirmen sorgen dafür, dass selbst der Kontrollverlust planbar, versichert und profitabel bleibt.

Stars von 20XX

Prominente sind in den Incorporated States mehr als Schauspieler, Musiker oder Moderatoren. Sie sind Marken, politische Botschafter und lebende Werbeflächen. Ihre Filme, Beziehungen, Abstürze und Vertragswechsel gehören zum öffentlichen Leben.

Der grösste Actionstar seiner Generation ist Johnny Chrome. Mit seinem verchromten Arm, seinem kantigen Gesicht und einer beeindruckenden Fähigkeit, Explosionen ohne sichtbare Verletzungen zu überstehen, verkörpert er den idealen Helden des neuen Amerika. In seinen Filmen rettet er Konzernanlagen, befreit Geiseln aus kommunistischen Gefängnissen und beweist regelmässig, dass ein entschlossener Mann mit ausreichend Feuerkraft mehr erreichen kann als jede staatliche Behörde.

Chrome verkauft nicht nur Kinokarten. Sein Name steht auf Waffenmodulen, Lederjacken, Trainingsprogrammen und einer eigenen Reihe kosmetischer Cyberarme. Gerüchte über Alkohol, illegale Straßenrennen und Affären steigern gewöhnlich die Verkaufszahlen seiner nächsten Produktion.

Noch näher am wirklichen Leben operieren die Stars des Fernsehens. Die bekannteste unter ihnen ist Lucy Angel, ehemalige Runnerin und Moderatorin von *Private Runs – Living on the Edge*. In der Sendung begleitet sie registrierte Runner bei echten Aufträgen, kommentiert ihre Entscheidungen und interviewt Überlebende unmittelbar nach Feuergefechten, Verfolgungsjagden oder misslungenen Extraktionen.

Lucy Angel ist zugleich Reporterin, Werbeträgerin und Teil der Show. Ihre Kleidung, Waffen und Cyberware werden von Sponsoren gestellt. Sie gilt als glaubwürdiger als gewöhnliche Moderatoren, weil sie selbst weiss, wie sich Rückstoss, Verrat und ein geplatzter Auftrag anfühlen. Ihre Fans verehren sie für ihre Direktheit. Kritiker werfen ihr vor, Gewalt zur Unterhaltung zu machen. OmniStar verweist darauf, dass die Gewalt ohnehin stattgefunden hätte.

Musikstars prägen Mode und Jugendkultur noch unmittelbarer. Tiffany Starlight verbindet eingängige Popsongs mit Neonmode, grossen Haaren und sorgfältig inszenierter Unschuld. Ihre Konzerte ziehen Familien, Jugendliche und Werbepartner gleichermassen an. Hinter der glitzernden Fassade steht ein streng kontrollierter Markenapparat aus Musiklabel, Modefirma, Kosmetiklinie und privaten Sicherheitsdiensten.

Rocco Rock verkörpert die härtere Seite des Musikgeschäfts. Leder, Chrom, Motorräder und übersteuerte Gitarren bilden das Zentrum seiner Auftritte. Seine Songs handeln von Geschwindigkeit, Strassenkämpfen, gebrochenen Verträgen und dem Recht, sich von niemandem aufhalten zu lassen. Veteranen, Runner, Werkstattcrews und Motorradgangs betrachten ihn als Stimme eines Amerika, das seine Freiheit nicht in Sitzungssälen verteidigt.

Kino und Fernsehen

Filme bleiben die wichtigste gemeinsame Unterhaltung der ISA. Grosse Produktionen starten gleichzeitig in Kinos, auf Pay-TV und über exklusive Konzernnetze. Actionfilme, Kriegsdramen und Polizeiserien dominieren den Markt. Ihre Helden sind Soldaten, Runner, Ermittler oder Unternehmer, die handeln, während andere noch Zuständigkeiten prüfen.

OmniStar produziert den grössten Teil der erfolgreichen Filme und Serien. Der Konzern verbindet Unterhaltung mit Werbung, Nachrichten und politischer Botschaft. Ein Film kann gleichzeitig einen neuen Blackridge-Panzerwagen vorstellen, eine Helix-Prothese bewerben und die Gefahren ausländischer Regulierung erklären.

Fernsehen ist stärker auf den einzelnen Zuschauer zugeschnitten. Haushalte wählen Senderpakete nach Einkommen, Arbeitgeber, Wohnzone und Interessen. Nachrichtensendungen unterscheiden sich in Auswahl und Tonfall, Unterhaltungsshows in ihren Sponsoren und Preisangeboten.

Besonders beliebt sind Realityformate. Runner werden bei Aufträgen begleitet, Familien bei der Umschuldung ihres Hauses und junge Talente bei ihrem Versuch, einen Vertrag mit OmniStar zu erhalten. Gerichtssendungen zeigen reale Vertragsstreitigkeiten. Sicherheitsformate übertragen Festnahmen, Verfolgungsjagden und private Räumungen.

Der Zuschauer sieht keine Schauspieler, die Wirklichkeit nachstellen. Er sieht Wirklichkeit, die bereits für das Fernsehen produziert wurde.

Virtus

Die teuerste und intensivste Form der Unterhaltung sind virtuelle Filme, meist einfach Virtus genannt. Dabei werden Sinneseindrücke direkt in das Nervensystem eingespielt. Der Nutzer betrachtet einen Film nicht, sondern erlebt ihn.

Ein Virtu kann vermitteln, wie es sich anfühlt, mit einem Kampfflieger über dem Pazifik zu fliegen, auf einer Bühne vor hunderttausend Menschen zu stehen oder als Johnny Chrome durch eine brennende Fabrik zu stürmen. Professionelle Produktionen enthalten Bilder, Geräusche, Gerüche, Berührungen und kontrollierte emotionale Reaktionen.

Standardversionen lassen den Nutzer die Rolle einer Hauptfigur erleben, ohne die Handlung verändern zu können. Teurere Produktionen bieten mehrere Perspektiven oder begrenzte Entscheidungen. Luxusstudios erstellen individuelle Virtus, in denen der Kunde selbst zum Star wird.

Die Technologie ist nicht ungefährlich. Schlecht produzierte oder manipulierte Virtus können Desorientierung, Erinnerungslücken, emotionale Abhängigkeit oder neurologische Schäden verursachen. Illegale Aufnahmen enthalten ungefilterte Angst, Schmerz oder sexuelle Reaktionen realer Personen. Da der Besitz vieler solcher Inhalte nicht verboten ist, konzentrieren sich die Behörden vor allem auf gestohlene Persönlichkeitsrechte und nicht lizenzierte Marken.

Für viele Nutzer liegt der Reiz gerade darin, dass ein Virtu intensiver wirkt als das eigene Leben.

Musik und Mixtapes

Musik begleitet den Alltag von 20XX überall: in Fahrzeugen, Werkstätten, Einkaufszentren, Kampfarenen und Konzernbüros. Pop, Hard Rock, Metal, Synth Rock, Hip-Hop, Industrial und regionale Stilrichtungen existieren nebeneinander, werden aber meist von wenigen grossen Labels produziert und vertrieben.

Trotz digitaler Netze sind Mixtapes ein zentraler Teil der Jugend- und Subkultur geblieben. Sie werden auf Kassetten, Datenmodulen oder beschreibbaren Discs weitergegeben. Ein Mixtape ist mehr als eine Zusammenstellung von Liedern. Es ist eine persönliche Botschaft, ein Liebesbeweis, eine Einladung zu einer Crew oder eine musikalische Kampfansage.

Clubs und Gangs verbreiten eigene Mixtapes mit lokalen Bands, aufgezeichneten Konzerten und gesprochenen Botschaften. Runner stellen Musik für Verfolgungsfahrten, Nachtwachen oder bestimmte

Arten von Aufträgen zusammen. Manche Vermittler verwenden eine bestimmte Kassette sogar als Erkennungszeichen für Treffen.

Grosse Labels versuchen, den Markt zu kontrollieren, indem sie offizielle Star-Mixtapes veröffentlichen. Diese Produkte wirken bewusst handgemacht, werden jedoch von Marketingabteilungen, Datenanalysten und Markenanwälten zusammengestellt.

Heimvideokonsolen

Videospiele gehören zur Grundausstattung vieler Haushalte. Die grössten Anbieter sind Sunny und Macrosoft.

Sunny-Konsolen gelten als bunt, schnell und zugänglich. Ihre Spiele richten sich an Familien, Jugendliche und Gelegenheitsspieler. Rennspiele, Sporttitel, Kampfspiele und Lizenzprodukte mit bekannten Stars dominieren das Angebot. Erfolgreiche Filme erhalten fast immer eine Sunny-Umsetzung, häufig noch bevor sie im Kino starten.

Macrosoft richtet sich stärker an Technikbegeisterte und ambitionierte Spieler. Die Systeme sind modular, netzwerkfähig und können mit Spezialcontrollern, Datenhandschuhen und einfachen neuralen Schnittstellen erweitert werden. Strategiespiele, Flugsimulationen, Wirtschaftsprogramme und taktische Gefechtssimulationen bilden den Kern des Angebots.

Beide Konzerne behaupten, Spiele förderten Reaktion, Planung und Teamarbeit. Blackridge und mehrere Runneragenturen nutzen tatsächlich modifizierte kommerzielle Spiele zur Vorauswahl von Rekruten. Wer über Jahre virtuelle Feuerteams geführt hat, besitzt noch keine Kampferfahrung. Er versteht aber möglicherweise bereits Deckungswinkel, Nachschubprobleme und die Bedeutung funktionierender Kommunikation.

Spielhallen bleiben besonders in ärmeren Bezirken verbreitet. Dort stehen schwere Automaten mit Lenkrädern, Lichtpistolen, Bewegungsplattformen oder verbundenen Cockpits. Turniere ziehen Zuschauer, Buchmacher und Talentsucher an. Einige professionelle Spieler erhalten Sponsorenverträge, andere werden direkt von Drohnenfirmen oder Sicherheitsdiensten angeworben.

Nachtleben

Angel City schläft nicht, weil Schlaf keine verlässliche Rendite erzeugt. Nachtclubs, Bars, Karaokehäuser, Kasinos, Tanzhallen, Strandpartys und private Lounges ziehen jede Nacht Millionen Menschen an.

Starline bietet die spektakulärsten Clubs. Dort treten Musikstars auf, neue Virtus werden vorgestellt und bekannte Schauspieler lassen sich möglichst zufällig fotografieren. Der Eintritt ist teuer, die Getränke sind überteuert und jede sichtbare Fläche trägt ein Sponsorenlogo.

In Kamimachi dominieren Karaokeclubs, Spielhallen, Hostessenbars und private Gesellschaftsräume. Koreatown Vertical bietet mehrstöckige Clubs, in denen jede Ebene eine andere Musik, Kleidung und

Kundschaft besitzt. Im Neon Mercado finden Strassenfeste, Tanzveranstaltungen und improvisierte Konzerte statt. In den Freeway Kingdoms treffen sich Motorradcrews, Autoclubs und mobile Partys auf Parkdecks, Tankstellen und verlassenen Fahrspuren.

Ärmere Bezirke sind nicht weniger lebendig. Lagerhallen, leerstehende Einkaufszentren und Werkstätten werden nachts zu Clubs. Eintritt wird in Bargeld, Alkohol, Munition oder Gefallen bezahlt. Die Musik ist lauter, die Sicherheitskontrollen sind schwächer und die Wahrscheinlichkeit eines bewaffneten Zwischenfalls deutlich höher.

Gerade deshalb gelten diese Veranstaltungen als authentisch.



Legale Drogen

Drogen sind in den Incorporated States grundsätzlich legal, solange Herstellung, Verkauf und Werbung den geltenden Vertrags- und Produkthaftungsregeln entsprechen. Die Regierung überlässt erwachsenen Bürgern die Entscheidung, welche Substanzen sie konsumieren. Hersteller übernehmen Kennzeichnung, Dosierung und gegebenenfalls medizinische Betreuung.

Partydrogen werden offen in Clubs, Apotheken, Automaten und spezialisierten Geschäften verkauft. Das Angebot reicht von milden Stimulanzien und Euphorika bis zu starken Halluzinogenen, Empathieverstärkern und chemischen Wachmachern.

Markenprodukte gelten als vergleichsweise sicher. Verpackungen nennen Wirkung, Dauer, empfohlene Dosierung und mögliche Wechselwirkungen mit Cyberware oder Medikamenten. Premiumclubs beschäftigen eigene Drogenspezialisten, die Mischungen auf Körpergewicht, Implantate und gewünschten Effekt abstimmen.

Günstige Strassenprodukte sind weniger verlässlich. Sie enthalten wechselnde Wirkstoffe, industrielle Zusätze oder gestreckte Restbestände. Da der Besitz legal ist, konzentrieren sich Konflikte vor allem auf Markenpiraterie, vergiftete Chargen und nicht bezahlte Lieferungen.

Unternehmen nutzen Drogen auch gezielt. Wachmacher erhöhen die Leistung in langen Schichten. Beruhigungsmittel helfen nach belastenden Einsätzen. Kontaktförderer werden bei Verkaufstrainings und Konzernveranstaltungen eingesetzt. Manche Arbeitsverträge erlauben regelmässige Tests nicht, um Konsum zu verhindern, sondern um sicherzustellen, dass Beschäftigte nur zugelassene Produkte verwenden.

Freiheit bedeutet, selbst zu entscheiden, was man einnimmt. Verantwortung bedeutet, die Folgen privat zu versichern.

Sport und Wettkampf

Klassische Sportarten wie Football, Baseball, Basketball, Boxen und Motorsport bleiben populär. Sie wurden jedoch schneller, härter und stärker kommerzialisiert.

Cyberware ist in vielen Ligen erlaubt, solange sie registriert und für alle Teams grundsätzlich erhältlich ist. Dadurch entstanden unterschiedliche Wettkampfklassen für natürliche Athleten, begrenzt modifizierte Spieler und offene Cyberdivisionen. Besonders die offenen Ligen ziehen hohe Zuschauerzahlen an. Dort konkurrieren verstärkte Boxer, beschleunigte Rennfahrer und Footballspieler mit subdermaler Panzerung.

Motorsport besitzt in Angel City besondere Bedeutung. Strassenrennen, Wüstenrallyes und bewaffnete Fahrzeugwettbewerbe werden professionell übertragen. Illegale Rennen unterscheiden sich von offiziellen Veranstaltungen hauptsächlich dadurch, dass Streckenführung und Zuschauer nicht vollständig versichert sind.

Auch Runner treten in Sport- und Unterhaltungsshows auf. Schiesswettbewerbe, Hindernisparcours, Drohnenduelle und simulierte Extraktionen dienen gleichzeitig als Unterhaltung, Werbung und Rekrutierung.

Festivals

Grossveranstaltungen verbinden Musik, Konsum und kontrollierten Ausnahmezustand. Das bekannteste Festival der Westküste ist Mojave Hell.

Einmal im Jahr verwandelt sich ein abgegrenzter Teil der Mojave in eine gewaltige Zeltstadt aus Bühnen, Fahrzeuglagern, mobilen Kliniken und leuchtenden Werbetürmen. Mehrere Tage lang treten Rockbands, Metalgruppen, DJs und bekannte Stars auf. Rocco Rock gehört zu den regelmässigen Hauptacts.

Neben den Konzerten gibt es Motorradrennen, Wüstenrallyes, Schiesswettbewerbe, Cyberwarevorführungen, Virtu-Zelte und riesige Verkaufsbereiche. Drogenhersteller präsentieren neue Produkte, Waffenfirmen veranstalten Probeschiessen und Fahrzeugkonzerne lassen Besucher Prototypen über abgesperrte Wüstenstrecken fahren.

Mojave Hell gilt als Ort vollständiger Freiheit. Tatsächlich ist das Gelände in Vertragszonen aufgeteilt. Veranstalter, Sicherheitsfirmen und Sponsoren besitzen jeweils eigene Rechte und Haftungsbedingungen. Besucher akzeptieren beim Eintritt umfangreiche Haftungsausschlüsse und können zusätzliche medizinische, juristische oder Bergungspakete buchen.

Trotzdem kommt es jedes Jahr zu Bränden, Schiessereien, Überdosierungen, verschwundenen Besuchern und mindestens einem spektakulären Fahrzeugunglück. OmniStar berichtet live. Die Veranstalter veröffentlichen anschliessend verbesserte Sicherheitsoptionen für das nächste Jahr.

Freizeit nach Lebensstil

Nicht jeder Bürger erlebt dieselbe Freizeit.

Menschen mit prekärem Lebensstil treffen sich auf Strassenfesten, in billigen Bars, Werkstätten, Spielhallen oder improvisierten Clubs. Unterhaltung ist gemeinschaftlich, laut und häufig nur schwach abgesichert.

Ein niedriger Lebensstil ermöglicht regelmässige Kinobesuche, Heimvideospiele, lokale Konzerte und gelegentliche Kurzreisen. Viele Angebote werden über Kredite, Arbeitgeberprogramme oder Abonnements finanziert.

Gehobene Bürger besitzen Zugang zu exklusiven Clubs, Premium-Virtus, sicheren Resorts und veranstalteten Abenteuerreisen. Sie buchen persönliche Trainer, private Logen und medizinisch überwachte Drogenpakete.

Luxuriöse Freizeit bedeutet vor allem Exklusivität. Stars treten auf privaten Feiern auf, Virtus werden individuell produziert und ganze Inseln, Rennstrecken oder Orbitalmodule können für einzelne Veranstaltungen gemietet werden.

Die Reichen kaufen nicht einfach bessere Unterhaltung. Sie kaufen die Gewissheit, dass niemand anderes dieselbe Erfahrung erhält.

Runner in ihrer Freizeit

Runner leben oft zwischen zwei Aufträgen, zwei Verletzungen und zwei unbezahlten Rechnungen. Ihre Freizeit ist entsprechend intensiv. Viele geben Geld schnell aus, weil sie nicht wissen, wann der nächste Auftrag kommt oder ob sie ihn überleben.

Beliebt sind Bars, Schiessstände, Werkstätten, Spielhallen, Autotreffen, Kampfveranstaltungen und Clubs, in denen Waffenbesitz niemanden nervös macht. Runner besuchen Festivals, investieren in Fahrzeuge, sammeln Mixtapes oder verfolgen Shows über andere Runner.

Einige meiden Unterhaltung, die sie an ihre Arbeit erinnert. Andere sehen jeden Actionfilm, jede Folge von *Living on the Edge* und jede Übertragung aus einer Kampfzone.

Wer Gewalt beruflich ausübt, sucht in der Freizeit nicht zwingend Ruhe. Manchmal sucht er nur eine Form von Gefahr, bei der vorher feststeht, wer die Rechnung bezahlt.



Technologie



Die Technik des Jahres 20XX ist leistungsfähig, aber nicht unsichtbar. Computer steuern Fabriken, künstliche Intelligenzen koordinieren Verkehrsnetze und Cyberware verbindet Maschinen direkt mit dem Nervensystem. Trotzdem besitzen Geräte weiterhin Tasten, Kabel, Lüfter, Anzeigen und austauschbare Bauteile.

Technik ist etwas, das man anfassen, öffnen, reparieren und notfalls mitnehmen kann. Daten liegen auf Speichermodulen, Programme werden auf Kassetten verkauft und ein abgeschalteter Rechner bleibt abgeschaltet. Viele Systeme sind miteinander verbunden, aber längst nicht alles hängt ständig am Netz.

Die Zukunft ist angekommen. Sie wiegt nur mehr, als man erwartet hatte.

Zukunft zum Anfassen

Geräte des Jahres 20XX sind robust, kantig und deutlich als Maschinen erkennbar. Gehäuse bestehen aus Kunststoff, Metall und Gummi. Kontrollleuchten zeigen Betriebszustände an, Lüfter rauschen und Laufwerke klicken hörbar, wenn sie Daten lesen.

Ein hochwertiges Gerät kann Jahrzehnte überstehen. Es lässt sich öffnen, reinigen und mit neuen Modulen erweitern. In Werkstätten werden Platinen gelötet, Speicher ausgetauscht und Anschlüsse an Systeme angepasst, deren Hersteller längst nicht mehr existieren.

Neue Technik ist komfortabler und leistungsfähiger, aber nicht zwangsläufig haltbarer. Viele Konzerne verwenden eigene Anschlüsse, verschlüsselte Ersatzteile und kostenpflichtige Softwarelizenzen, um

Kunden an ihre Produkte zu binden. Ältere Geräte sind oft grösser und langsamer, lassen sich dafür aber ohne Zustimmung des Herstellers reparieren.

In den wohlhabenden Bezirken werden Geräte regelmässig ersetzt. In freien Zonen funktionieren ganze Haushalte mit Computern, Bildschirmen und Haushaltsmaschinen aus verschiedenen Jahrzehnten, die durch improvisierte Adapter und blanke Kabel miteinander verbunden sind.

Computer und Terminals

Computer sind überall, aber nur selten universell einsetzbar. Die meisten Geräte wurden für bestimmte Aufgaben entwickelt: Büroarbeit, Produktionssteuerung, Buchhaltung, Unterhaltung oder technische Berechnungen.

Ein Arbeitsplatzterminal besteht gewöhnlich aus einem Bildschirm, einer Tastatur und einem angeschlossenen Rechner oder Zugang zu einem lokalen Serversystem. In Büros stehen die Geräte in langen Reihen. In Werkstätten befinden sie sich in staubgeschützten Gehäusen. Öffentliche Terminals findet man in Bibliotheken, Hotels, Flughäfen und Einkaufszentren.

Tragbare Computer existieren, doch selbst kompakte Modelle füllen eine Aktentasche und wiegen mehrere Kilogramm. Sie besitzen kleine Bildschirme, kurze Akkulaufzeiten und häufig ausklappbare Tastaturen. Leistungsfähige Modelle werden vor allem von Technikern, Journalisten, Geschäftsleuten und Hackern verwendet.

Unternehmen betreiben eigene Rechnerzentren für Verwaltung, Forschung und Produktion. Diese Systeme bestehen aus Serverschränken, Kabelbündeln, Kühlsystemen und schweren Wartungsterminals. Je wichtiger ein Rechner ist, desto unwahrscheinlicher besitzt er einen direkten Zugang zum öffentlichen Netz.

Dataphones

Das Dataphone ist das wichtigste persönliche Gerät des Jahres 20XX. Es ersetzt Telefon, Funkgerät, Pager, Terminplaner, einfachen Computer, Datenspeicher und elektronische Geldbörse.

Dataphones gibt es als tragbare Geräte oder implantierte Systeme. Tragbare Modelle besitzen einen kleinen Bildschirm, eine sichtbare Antenne und eine Tastatur oder ein Nummernfeld. Einige lassen sich aufklappen, andere werden am Gürtel getragen oder in ein Fahrzeugterminal eingesetzt.

Ein Dataphone kann Gespräche führen, Nachrichten empfangen, Adressen speichern, einfache Netzseiten anzeigen und kleinere Datenmengen übertragen. Je nach Modell kann es ausserdem Zahlungen bestätigen, Geräte steuern, Bilder aufnehmen oder als Verbindung zwischen Cyberware und anderen persönlichen Systemen dienen.

Trotz dieser Möglichkeiten ist ein Dataphone kein vollständiger Ersatz für einen Arbeitsplatzrechner. Der Bildschirm ist klein, die Bedienung umständlich und längere Arbeiten verbrauchen viel Energie.

Für umfangreiche Texte, technische Zeichnungen oder ernsthaftes Hacking wird das Gerät deshalb mit einer Dockingstation verbunden.

Jeder gewöhnliche Zugang zum öffentlichen Netz läuft über ein persönliches Dataphone. Das Gerät liefert Nutzerkonto, Adresse und Verbindung. Öffentliche Bildschirme und Terminals stellen meist nur die notwendige Peripherie bereit.

Dockingstations

Dockingstations verbinden ein Dataphone mit grösseren Bildschirmen, Tastaturen, Druckern, Speichern und leistungsfähigeren Datenleitungen. Sie stehen in Wohnungen, Büros, Bars, Motels, Werkstätten und Fahrzeugen.

Eine einfache Station besteht aus einem Telefonhörer, einer Tastatur und einem kleinen Röhrenmonitor. Hochwertige Arbeitsplätze besitzen mehrere Bildschirme, Grafiktabletts, Speicherschächte und Anschlüsse für Kameras, Messgeräte oder Cyberware.

Dockingstations haben gewöhnlich kein eigenes öffentliches Nutzerkonto. Erst das angeschlossene Dataphone stellt die persönliche Verbindung her. Dadurch kann ein Nutzer an unterschiedlichen Orten auf seine Nachrichten, Verträge und Netzdienste zugreifen.

Firmenterminals funktionieren anders. Sie können direkt mit einem internen Netz verbunden sein und verlangen Zugangskarten, Passwörter oder biometrische Bestätigung. Ein persönliches Dataphone dient dort häufig nur als zusätzlicher Identifikationsnachweis.



Datenspeicher

Daten sind in 20XX nicht nur Informationen. Sie sind Gegenstände.

Programme, Akten, Musik und Filme werden auf Kassetten, Disks, Datenchips und austauschbaren Speichermodulen transportiert. Grösse, Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit unterscheiden sich erheblich. Manche Medien passen in eine Jackentasche, während umfangreiche Archive mehrere schwere Speicherkoffer füllen.

Datenkassetten sind günstig, robust und langsam. Sie werden für Musik, Sicherungskopien und grosse, selten benötigte Datenbestände verwendet.

Disks sind schnell beschreibbar und weit verbreitet. Sie speichern Dokumente, Programme und kleinere Datenbanken, sind jedoch empfindlich gegen Schmutz, Hitze und Magnetfelder.

Datenchips sind klein, teuer und langlebig. Sie werden für Zugangsschlüssel, vertrauliche Dokumente und wertvolle Programme verwendet.

Speichermodule enthalten grössere Datenmengen und werden direkt in Computer, Fahrzeuge oder Cyberdecks eingesetzt. Viele Hersteller verwenden eigene Bauformen und Kopierschutzsysteme.

Physische Datenträger können gestohlen, vertauscht, vernichtet oder in einem Bankschliessfach verborgen werden. Eine Datei, die niemals mit einem Netz verbunden war, lässt sich nicht aus der Ferne hacken. Das macht Kurierdienste, Datendiebstahl und Einbrüche weiterhin unverzichtbar.

Unterhaltungselektronik

Fernsehen ist das wichtigste Massenmedium der Incorporated States. Ein durchschnittlicher Haushalt besitzt mehrere Bildschirme, einen Videorekorder und wenigstens ein Gerät für kostenpflichtige Programme.

Filme und Serien werden über Kabel, lokale Sender oder Dienste wie OmniWatch empfangen. Beliebte Sendungen werden auf Videokassetten aufgezeichnet, kopiert und weitergegeben. Limitierte Ausgaben, ungeschnittene Fassungen und verbotene Mitschnitte erzielen hohe Preise.

Musik wird auf Kassetten, Schallplatten, Disks und digitalen Tonmodulen verkauft. Tragbare Kassettenspieler gehören zum Strassenbild. Mixtapes werden verschenkt, getauscht oder als persönliche Visitenkarte zusammengestellt. Clubs und Radiosender verbreiten Mitschnitte neuer Künstler häufig lange vor deren offiziellen Veröffentlichungen.

Heimvideokonsolen von Sunny, Nakamura und Macrosoft verbinden sich mit Fernsehern oder eigenen Bildschirmgeräten. Spiele werden auf Modulen, Disks oder Kassetten verkauft. Mehrspielerverbindungen sind über lokale Kabel, Dataphones oder Netzdienste möglich, doch schnelle Spiele funktionieren am zuverlässigsten, wenn alle Teilnehmer in derselben Stadt sitzen.

Spielhallen bleiben deshalb populär. Dort stehen Maschinen mit leistungsfähiger Hardware, grossen Bildschirmen und speziellen Steuerungen. Rennspiele besitzen vollständige Cockpits, Tanzspiele druckempfindliche Böden und Flugsimulatoren mehrere Bildschirme mit hydraulischen Sitzen.

Virtus

Virtus sind virtuelle Filme, die nicht nur gesehen und gehört, sondern direkt über einen Neuralprozessor erlebt werden. Sie übertragen aufgezeichnete Sinneseindrücke, Bewegungsgefühle und begrenzte emotionale Reaktionen.

Einfache Virtus lassen den Nutzer ein Konzert aus der Perspektive des Sängers erleben oder eine Achterbahnfahrt nachfühlen. Aufwendige Produktionen verbinden Film, Spiel und körperliche Wahrnehmung. Der Nutzer kann eine Verfolgungsjagd erleben, eine fremde Stadt besuchen oder für neunzig Minuten wie ein Actionstar kämpfen.

Virtus ersetzen gewöhnliche Filme nicht. Sie sind teuer, technisch anspruchsvoll und anstrengend. Viele Menschen empfinden längere Aufzeichnungen als unangenehm oder verlieren nach dem Ende kurzzeitig das Gefühl für den eigenen Körper.

Illegale Virtus enthalten ungefilterte Gewalt, Drogenzustände oder echte Erinnerungsaufzeichnungen. Manche wurden bei Verbrechen, Kämpfen oder Unfällen aufgenommen. Der Handel mit solchen Aufzeichnungen ist lukrativ und nur schwer vollständig zu kontrollieren.



Intelligente Haushalte

Haushaltsgeräte sind stärker automatisiert als in früheren Jahrzehnten, bleiben jedoch auf ihre jeweilige Aufgabe beschränkt. Kühlschränke überwachen Vorräte, Klimaanlagen lernen Tagesabläufe und Küchenautomaten bereiten gespeicherte Rezepte zu.

Ein intelligenter Haushalt verbindet diese Geräte über ein lokales System. Licht, Temperatur, Unterhaltung und Sicherheit können von einem Wandterminal oder Dataphone aus gesteuert werden. Hochwertige Anlagen erkennen Bewohner über Zugangskarten, Stimmen oder persönliche Geräte.

Nakamura Home Systems verkauft vollständige Pakete aus Kühlschrank, Klimaanlage, Whirlpool, Unterhaltung und Sicherheitssteuerung. Geräte desselben Herstellers arbeiten zuverlässig zusammen. Produkte verschiedener Marken benötigen oft Adapter oder teure Schnittstellen.

Die Systeme sind nützlich, aber nicht allwissend. Ein Kühlschrank weiss, dass die Milch fehlt, aber nicht, weshalb niemand sie bestellt hat. Ein Küchenautomat kann einhundert Gerichte zubereiten und trotzdem daran scheitern, dass eine Verpackung falsch eingesetzt wurde.

Haushaltstechnik sammelt umfangreiche Nutzungsdaten. Hersteller erfahren, welche Produkte verwendet werden, wann Bewohner zu Hause sind und welche Geräte bald ersetzt werden müssen. Günstige Verträge finanzieren sich häufig durch Werbung, Produktbindung und die Auswertung dieser Informationen.

Fahrzeuge und Verkehr

Moderne Fahrzeuge besitzen Navigationscomputer, elektronische Anzeigen und automatische Diagnoseprogramme. Hochwertige Modelle können selbstständig parken, auf kontrollierten Fahrspuren fahren oder einer vorgegebenen Route folgen.

Vollständig autonome Fahrzeuge existieren, sind aber vor allem in abgesperrten Konzernzonen, Häfen und Industrieanlagen zuverlässig. Im offenen Verkehr stören Baustellen, zerstörte Sensoren, manipulierte Signale und menschliche Fahrer den automatischen Betrieb.

Die meisten Menschen steuern ihre Fahrzeuge deshalb weiterhin selbst. Navigationssysteme geben Anweisungen, melden Staus und warnen vor gefährlichen Bezirken. Fahrzeugtelefone und Dataphone-Docks gehören zur Standardausstattung besserer Modelle.

Verkehrsleitsysteme koordinieren Ampeln, Mautstellen und kontrollierte Fahrspuren. Konzernbezirke können bevorzugte Routen für zahlende Kunden freigeben oder bestimmte Fahrzeuge automatisch umleiten. In freien Zonen enden diese Dienste häufig zusammen mit der letzten funktionierenden Strassenkamera.

Roboter

Roboter übernehmen schwere, gefährliche und monotone Arbeiten. Sie verladen Fracht, reinigen Gebäude, schweissen Fahrzeugteile und kontrollieren Rohrleitungen. In wohlhabenden Haushalten erledigen sie einfache Reinigungs- und Servicetätigkeiten.

Die meisten Roboter sind spezialisierte Maschinen. Ein Lagerroboter kann Container bewegen, aber keine Wohnung reinigen. Ein Haushaltsroboter kann Wäsche falten, aber nicht selbstständig entscheiden, welche Kleidung zu einer Veranstaltung passt.

Serviceroboter verwenden gespeicherte Abläufe und begrenzte Spracherkennung. Sie können Fragen beantworten, Bestellungen aufnehmen und bekannte Probleme melden. Ihre scheinbare Persönlichkeit besteht meist aus vorgefertigten Stimmen, Reaktionen und Höflichkeitsprogrammen.

Sicherheitsroboter und Drohnen sind deutlich gefährlicher. Sie patrouillieren festgelegte Bereiche, erkennen Zugangskarten und verfolgen markierte Ziele. Ihre Entscheidungen werden durch klare Einsatzregeln begrenzt. Wer diese Regeln verändert, macht aus einem Wachgerät sehr schnell eine automatische Waffe.

Künstliche Intelligenzen

Künstliche Intelligenzen verwalten Verkehrsflüsse, Produktionsketten, Finanzmärkte und grosse Datenarchive. Sie erkennen Muster, erstellen Prognosen und treffen in klar definierten Bereichen bessere Entscheidungen als Menschen.

Eine KI ist jedoch kein unsichtbarer Geist, der frei durch jedes Netz wandert. Leistungsfähige Systeme benötigen grosse Rechneranlagen, Wartungspersonal und erhebliche Energie. Sie arbeiten innerhalb bestimmter Datenbestände, Zugriffsrechte und Aufgaben.

Konzerne sprechen gerne von digitalen Beratern oder elektronischen Mitarbeitern. Tatsächlich besitzen viele Systeme keine eigene Persönlichkeit. Sie beantworten Fragen, priorisieren Aufgaben und erzeugen verständliche Berichte, ohne menschlich zu denken.

Einige hoch entwickelte KIs können Gespräche führen, langfristige Strategien entwickeln und scheinbar persönliche Vorlieben zeigen. Ob sie dabei wirklich bewusst sind oder lediglich überzeugend reagieren, ist unter Wissenschaftlern, Juristen und Versicherern umstritten.

Für Unternehmen ist diese Frage meist zweitrangig. Entscheidend ist, wem die Anlage gehört, wer ihre Entscheidungen haftungsrechtlich absichert und ob die Lizenzgebühren bezahlt wurden.

Reparieren, umbauen und weiterverkaufen

Technik wird in 20XX selten vollständig aufgegeben. Geräte wandern durch Haushalte, Firmen, Pfandhäuser und Werkstätten. Ein ausgemusterter Konzernrechner kann Jahre später in einer Hinterhofkli-

nik stehen. Ein altes Dataphone erhält einen neuen Sender, eine stärkere Batterie und eine unbekannte Gerätekennung.

Hersteller veröffentlichen offizielle Ersatzteile und zertifizierte Erweiterungen. Daneben existiert ein riesiger Markt für Nachbauten, gebrauchte Module und nicht genehmigte Umbauten. Manche verbessern ein Gerät. Andere machen es lediglich schneller, lauter oder gefährlicher.

Techniker geniessen deshalb hohes Ansehen. Wer einen alten Rechner reparieren, eine japanische Schnittstelle mit einem amerikanischen Terminal verbinden oder die Sicherheitssperre eines Fahrzeugcomputers umgehen kann, findet überall Arbeit.

Ein neues Gerät lässt sich kaufen. Ein gutes altes Gerät braucht jemanden, der weiss, wo man mit dem Schraubenzieher ansetzen muss.

Technik als Status

Geräte zeigen, zu welcher Welt jemand gehört. Ein Manager trägt ein schlankes Crownwell-Dataphone mit vergoldeten Tasten. Ein Aegis-Techniker verwendet violette Bildschirmgläser und mehrere verschlüsselte Speichermodule. Ein Blackridge-Sicherheitsmann besitzt ein stossfestes Gerät mit militärischem Funkanschluss.

Billige Produkte tragen auffällige Logos, spielen Werbung ab und übermitteln umfangreiche Nutzungsdaten. Teurere Geräte besitzen bessere Materialien, längere Garantien und die Möglichkeit, Werbung gegen zusätzliche Gebühren abzuschalten.

Wohlstand zeigt sich nicht nur durch modernere Technik. Er zeigt sich durch Kontrolle. Reiche Kunden besitzen Geräte, deren Funktionen ihnen vollständig gehören. Arme Kunden verwenden Produkte, die weiterhin dem Hersteller, Arbeitgeber oder Kreditgeber gehorchen.

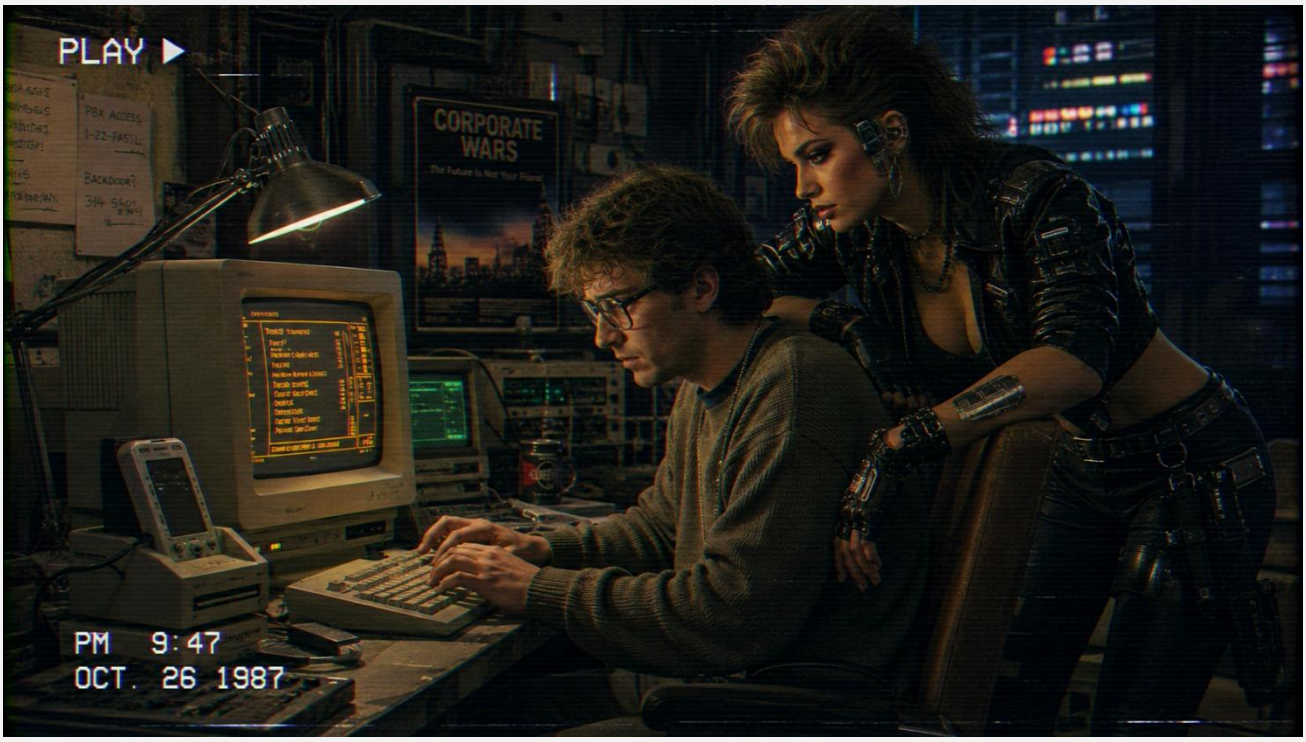
Technik für Runner

Runner nutzen Technik nicht nur. Sie zerlegen, täuschen und missbrauchen sie.

Ein Dataphone kann zugleich Kommunikationsmittel, falsche Identität und belastendes Beweismittel sein. Ein Speichermodul kann wertvoller als der Rechner sein, in dem es steckt. Ein Haushaltsroboter kann eine Tür öffnen, ein Fahrzeugterminal eine Fluchtroute verraten und ein alter Videorekorder den einzigen Mitschnitt eines Treffens enthalten.

Das macht Technik zu einem Teil des Einsatzes. Geräte müssen gefunden, an gestohlen oder vor Ort manipuliert werden. Nicht jedes Problem lässt sich aus sicherer Entfernung lösen.

Das Netz in 20XX



Das Netz ist kein einheitliches, überall offenes Internet. Es besteht aus mehreren übereinanderliegenden Schichten mit unterschiedlichen Zugängen, Standards und Sicherheitsstufen.

Die meisten Bürger erleben nur die Oberfläche ihres Providers. Dahinter liegen lokale Firmen-, Gebäude- und Personennetze, die deutlich stärker abgeschottet sind.

Aufbau des Netzes

Öffentliche Netzdienste

Die sichtbare Oberfläche besteht aus grossen Diensten wie Aegis Online, OmniStar Network oder Nakamura HomeNet. Sie bieten Nachrichten, Mailboxen, Foren, Kleinanzeigen, Spiele, Finanzdienste und persönliche Präsenzen. Die Nutzer wählen sich über Modem, Kabel, Funk oder öffentliche Terminals ein. Meist landen sie zunächst im geschlossenen Angebot ihres Providers. Der Wechsel in andere Netze ist möglich, aber langsam, teuer und nicht immer kompatibel. Diese Schicht ist kommerziell, überwacht und voller Werbung. Sie eignet sich für Recherche, Kommunikation, Betrug, Kontenmanipulation und Informationsbeschaffung.

Offene Informationsnetze

Zwischen den grossen Providern liegen Verzeichnisse, Datenbanken, Mailboxsysteme und frei erreichbare Server. Dort finden sich Firmenpräsenzen, öffentliche Register, Kleinanzeigen, Fanclubs, politische Gruppen und private Seiten. Suchmaschinen im modernen Sinn existieren kaum. Nutzer arbei-

ten mit redaktionellen Katalogen, Verzeichnissen, Empfehlungen und direkten Adressen. Wer nicht eingetragen ist, bleibt schwer auffindbar. Diese offene Schicht ist unübersichtlich, fragmentiert und voller veralteter Daten. Genau deshalb eignet sie sich hervorragend für falsche Identitäten, tote Briefkästen und versteckte Angebote.

Geschlossene Firmennetze

Konzerne betreiben eigene interne Netze für Personal, Kommunikation, Produktion, Forschung und Verwaltung. Diese Systeme sind nicht frei aus dem öffentlichen Netz erreichbar. Ein öffentlicher Zugang führt höchstens zu einem kontrollierten Gateway. Wirklich sensible Daten liegen dahinter in lokalen oder regionalen Netzen. Hier beginnen die meisten ernsthaften Netzhacks.

Lokale Einsatznetze

Gebäude, Fahrzeuge, Fabriken, Sicherheitsanlagen und Drohnen bilden lokale Netze. Sie verbinden Kameras, Türen, Sensoren, Terminals, Geschütze und Steuergeräte. Diese Systeme sind räumlich begrenzt und meist nur vor Ort oder über kurze Funkstrecken erreichbar. Dadurch bleibt Hacking ein Teil des Einsatzes und ersetzt nicht den physischen Einbruch. Ein Runner kann von aussen Informationen sammeln. Um Türen, Kameras oder Geschütze zu kontrollieren, muss er jedoch in das lokale Netz gelangen.

Persönliche Netze

Neuralprozessor, Dataphone, Cyberware, Smartwaffen und persönliche Sensoren bilden ein kleines eigenes Netzwerk um eine Person. Dieses persönliche Netz ist das direkte Ziel von Cyberware-Hacks. Der Hacker greift also nicht abstrakt ein Implantat an, sondern dringt in das persönliche System ein und manipuliert angeschlossene Komponenten.

Isolierte Systeme

Besonders sensible Anlagen bleiben vollständig getrennt. Militärtechnik, Forschungsserver, strategische Infrastruktur und kritische Steuerungen besitzen keinen dauerhaften Zugang zum öffentlichen Netz. Ein Angriff erfordert direkten Kontakt, ein Kabel, ein Wartungsgerät oder eine zuvor eingeschleuste Hardware. Je wertvoller das Ziel, desto näher muss der Hacker heran.

Schwarze Netze

Neben den offiziellen Schichten existieren Piratennetze, illegale BBS, Funkknoten, Dead-Drop-Server und wechselnde Schattennetze. Sie verbinden Schmuggler, Runner, Datenhehler, politische Gruppen und unabhängige Techniker. Solche Netze sind schwer zu finden, unzuverlässig und oft infiltriert. Ihre grösste Stärke ist nicht technische Überlegenheit, sondern fehlende Zuständigkeit.

Populäre Netzseiten

Die meisten Bürger bewegen sich nur innerhalb weniger grosser Netzdienste. Dort lesen sie Nachrichten, verwalten ihre Konten, suchen Arbeit, kaufen ein und streiten mit Fremden über Waffen, Musik oder die richtige Fütterung eines Kampfhundes.

Eine Netzseite wird selten über eine Suchmaschine gefunden. Nutzer folgen Einträgen in redaktionellen Verzeichnissen, Werbeanzeigen, Empfehlungen oder direkt eingegebenen Adressen. Erfolgreiche Seiten sind deshalb entweder Teil eines grossen Providers oder bezahlen dafür, in dessen Katalog weit oben zu erscheinen.

Der Begriff Netzseite wird dabei grosszügig verwendet. Manche Angebote bestehen nur aus einigen Informationsseiten und einer Mailbox. Andere bilden eigene Netzwelten mit Nachrichtenkanälen, Handelsplätzen, Diskussionsräumen und kostenpflichtigen Diensten. Der Wechsel zwischen verschiedenen Anbietern ist möglich, aber nicht immer schnell, günstig oder technisch sauber.

Aegis Online

Aegis Online ist der grösste allgemeine Netzdienst der Incorporated States. Unternehmen, Behörden, Freiberufler und wohlhabende Privatkunden nutzen ihn für Nachrichten, elektronische Post, Finanzinformationen, Datenübertragung und geschäftliche Kontakte.

Die Oberfläche ist nüchtern, dicht und voller Menüs. Neue Nutzer fühlen sich schnell verloren, während erfahrene Anwender mit wenigen Befehlen Firmenregister, Börsenkurse, öffentliche Akten und Branchenverzeichnisse durchsuchen können. Viele Arbeitgeber und Geschäftspartner erwarten eine bestätigte Aegis-Adresse. Anonyme oder vorausbezahlte Konten besitzen deutlich weniger Funktionen.

Zu Aegis Online gehören:

- **Aegis Mail** für elektronische Nachrichten und Datenanhänge
- **Business Directory** mit Firmen, Führungskräften und Geschäftskontakten
- **JobBoard** für Stellenangebote und freie Auftragnehmer
- **MarketWatch** mit Kursen, Unternehmensmeldungen und Rohstoffpreisen
- **Public Records** mit öffentlich zugänglichen Registern
- **Secure Transfer** für verschlüsselte Geschäftsdaten

Aegis Online gilt als zuverlässig und sicher. Es gilt ebenso als praktisch unmöglich, dort vollständig zu verschwinden. Gelöschte Nachrichten, alte Profile und frühere Zugriffe können noch Jahre später in Sicherungen oder Diagnosearchiven liegen.

OmniStar Network

Das OmniStar Network verbindet Nachrichten, Fernsehen, Film, Musik, Werbung und Fanclubs in einem einzigen Unterhaltungsdienst. Seine Startseiten sind laut, bunt und ständig in Bewegung. Trailer starten automatisch, Moderatoren begrüssen den Nutzer mit Namen und beinahe jede Fläche führt zu einem Produkt, einem Abonnement oder einer Abstimmung.

Über **OmniWatch** können Kunden mehr als zweihundert Fernsehkanäle abrufen. **OmniNews** liefert Nachrichten, **StarTalk** verbindet Zuschauer mit moderierten Fanräumen und **MusicBox** verkauft Singles, Konzertmitschnitte und digitale Mixtapes. Auf **Angel Stars Online** erscheinen täglich Gerüchte, Paparazzibilder und angeblich exklusive Interviews.

OmniStar passt Inhalte an das Profil des Zuschauers an. Zwei Nutzer können dasselbe Ereignis mit unterschiedlichen Schlagzeilen, Bildern und Experten sehen. Der Konzern bezeichnet das als persönliche Relevanz. Kritiker verwenden andere Begriffe, werden aber selten zu den grossen Diskussionssendungen eingeladen.

Nakamura HomeNet

Nakamura HomeNet ist der familienfreundliche Netzdienst für Haushalt, Lernen, Einkaufen und Unterhaltung. Er ist auf Nakamura-Terminals vorinstalliert und verbindet Fernseher, Küchenautomaten, Klimaanlagen, Haushaltsroboter und Spielkonsolen miteinander.

Die Bedienung ist einfach, farbig und weitgehend symbolgestützt. Kinder können Lernprogramme starten, Eltern Rechnungen bezahlen und Haushaltsgeräte melden selbstständig, wenn sie Wartung oder neue Verbrauchsmittel benötigen. Über **Shop@Home** lassen sich Lebensmittel und Geräte bestellen, während **DeviceCare** Fehlerdiagnosen durchführt und bei Bedarf einen Servicetechniker bucht.

HomeNet lernt aus den Gewohnheiten seiner Nutzer. Es weiss, wann eine Familie aufsteht, was sie isst, welche Programme sie sieht und wann ein Gerät wahrscheinlich ersetzt werden muss. Daraus entstehen ausgesprochen passende Angebote. Dass manche Nutzer Produkte angezeigt bekommen, bevor sie selbst wissen, dass sie sie benötigen, gilt als besondere Stärke des Dienstes.

Liberty Directory

Liberty Directory ist das wichtigste Verzeichnis der offenen Netze. Es handelt sich nicht um eine automatische Suchmaschine, sondern um einen redaktionell gepflegten Katalog. Mitarbeiter prüfen eingereichte Seiten, ordnen sie Themenbereichen zu und verfassen kurze Beschreibungen.

Das Verzeichnis umfasst Unternehmen, Behörden, Fanclubs, politische Gruppen, Händler, private Archive und öffentliche Mailboxen. Bezahlte Einträge erscheinen weiter oben und erhalten auffällige Symbole. Besonders zahlungskräftige Kunden können ihre Konkurrenz als unbestätigt, veraltet oder möglicherweise unsicher markieren lassen.

Wer nicht im Liberty Directory steht, ist nicht unsichtbar. Er ist lediglich darauf angewiesen, dass jemand seine genaue Adresse kennt. Für Runner ist das Verzeichnis ein guter Ausgangspunkt für Recherchen – und ein zuverlässiger Weg, nur jene Informationen zu finden, die gefunden werden sollen.

FreeMarket

FreeMarket ist der grösste Kleinanzeigen- und Handelsplatz der Incorporated States. Angeboten werden Fahrzeuge, Wohnungen, Elektronik, Waffen, Haustiere, Ersatzteile, Gebrauchtcyberware und Dienstleistungen jeder Art.

Verkäufer können ihre Identität, Adresse und Kreditwürdigkeit bestätigen lassen. Viele verzichten darauf. Bewertungen sollen Vertrauen schaffen, können aber gekauft, gefälscht oder durch Freunde abgegeben werden. Besonders günstige Angebote enden häufig mit dem Hinweis, dass Ware nur persönlich, gegen Bargeld und ohne weitere Fragen übergeben wird.

FreeMarket entfernt offensichtlich illegale Angebote. Weniger offensichtliche bleiben online, bis sich ein Rechteinhaber, Sicherheitsdienst oder ausreichend einflussreicher Kunde beschwert. Die Grenze zwischen Gebrauchthandel und Hehlerei verläuft deshalb meist dort, wo die Artikelbeschreibung besonders vage wird.



Crownwell Direct

Crownwell Direct ist das zentrale Kundenportal von Crownwell American Financial. Nutzer prüfen Konten, überweisen Geld, verwalten Versicherungen und beantragen Kredite. Verträge können direkt über ein Kartenlesegerät, eine Identifikationsdisk oder ein angeschlossenes Firmenkonto bestätigt werden.

Das Portal wirkt ruhig und vertrauenswürdig. Dunkle Hintergründe, goldene Rahmen und freundliche Berater unterscheiden es deutlich von den lauten Angeboten anderer Konzerne. Jede Seite vermittelt den Eindruck, dass Crownwell bereits eine Lösung vorbereitet hat.

Bei Zahlungsschwierigkeiten erscheint automatisch ein Beratungsfenster. Es bietet Ratenverlängerungen, Umschuldung, Arbeitsprogramme oder die vorübergehende Übertragung einzelner Nutzungsrechte an. Crownwell Direct lässt niemanden mit seinen finanziellen Problemen allein. Es sorgt dafür, dass sie langfristig und profitabel verwaltet werden.

WorkForce America

WorkForce America ist die wichtigste Stellen- und Auftragsbörse des Landes. Konzerne, Fabriken, Sicherheitsfirmen und private Haushalte suchen dort Arbeiter, Techniker, Fahrer, Pflegekräfte und kurzfristige Spezialisten.

Bewerber hinterlegen Ausbildung, Berufserfahrung, Gesundheitsstatus, Konzernzugehörigkeit und gewünschte Bezahlung. Unternehmen können zusätzliche Prüfungen verlangen, darunter Kreditberichte, Versicherungsdaten oder Loyalitätsnachweise.

Runneraufträge erscheinen selten unter ihrer tatsächlichen Bezeichnung. Typische Ausschreibungen lauten:

- diskrete Rückführung von Firmeneigentum
- kurzfristige Sicherheitsberatung
- Schutz eines sensiblen Transports
- unabhängige Konfliktlösung
- technische Prüfung unter erschwerten Bedingungen

Wer auf ein solches Angebot antwortet, erhält meist nur eine Kontaktadresse und den Zeitpunkt eines persönlichen Treffens. Seriöse Auftraggeber verschweigen die gefährlichen Details schliesslich nicht. Sie besprechen sie nur lieber ohne schriftliche Aufzeichnung.

HomeSpace

HomeSpace stellt Privatpersonen günstigen Speicherplatz und einfache Werkzeuge für eigene Netzseiten zur Verfügung. Ohne Programmierkenntnisse können Nutzer Texte, Bilder, Musik, Gästebücher und Dateiarchive veröffentlichen.

Die meisten Seiten besitzen grelle Hintergründe, blinkende Überschriften, animierte Symbole und automatisch startende Musik. Dort finden sich Bandseiten, Fanclubs, Verschwörungstheorien, private Tagebücher, Urlaubsbilder, Waffenvergleiche und die Selbstdarstellung lokaler Runnercrews.

HomeSpace ist in sogenannte **Neighbourhoods** gegliedert:

- **NeonStreet** für Nachtleben, Mode und Musik
- **StarPort** für Raumfahrt und Science-Fiction
- **GunTown** für Waffen und Selbstverteidigung
- **DreamHouse** für Familien, Wohnen und Heimtechnik
- **ShadowLane** für Hacker, Runner und Menschen, die behaupten, keine Verbrechen zu begehen

Viele Seiten wurden seit Jahren nicht aktualisiert. Sie bleiben trotzdem erreichbar, solange das Konto bezahlt oder vom System vergessen wird. Zwischen kaputten Bildern, toten Verweisen und alten Gästebucheinträgen liegen häufig Informationen, die aus offiziellen Archiven längst entfernt wurden.

ChatterBox

ChatterBox ist ein Verbund aus öffentlichen und privaten Diskussionsräumen. Nutzer schreiben Nachrichten in thematischen Boards, beantworten Beiträge und versenden private Mitteilungen.

Jeder Raum besitzt eigene Moderatoren und Regeln. Manche werden von Konzernen betrieben, andere von Fans, politischen Gruppen, Stadtteilorganisationen oder einzelnen Technikenthusiasten. Besonders beliebt sind Waffenforen, Musikboards, Reparaturgruppen, Verschwörungsräume und lokale Nachrichtenkanäle.

ChatterBox ist langsam, unübersichtlich und voller persönlicher Fehden. Genau das macht den Dienst wertvoll. Nutzer veröffentlichen dort Details, die sie niemals einer Zeitung oder Behörde mitteilen würden. Ein Hacker kann über ein technisches Problem berichten, ein Wachmann über seinen Arbeitgeber schimpfen oder ein Gangmitglied versehentlich verraten, in welchem Club es den Abend verbringt.

GameGrid

GameGrid verbindet Spielhallen, Heimkonsolen und Computerterminals zu einem gemeinsamen Spielenetz. Nutzer treten in Weltraumsimulationen, Arenakämpfen, Rennspielen und taktischen Kriegsspielen gegeneinander an.

Schnelle Echtzeitspiele funktionieren vor allem innerhalb derselben Stadt oder desselben Providers. Über grössere Entfernungen dominieren rundenbasierte Strategie-, Handels- und Managementspiele. Besonders beliebt sind Konzernsimulationen, in denen Spieler Märkte übernehmen, Konkurrenz sabotieren und feindliche Vorstandsvorsitzende entführen lassen.

Ranglisten sind öffentlich. Erfolgreiche Spieler gewinnen Preise, Sponsoren oder Einladungen zu Turnieren. Sicherheitsfirmen und Konzerne beobachten die besten Teilnehmer gelegentlich genauer. Ein

Jugendlicher, der jeden Abend virtuelle Raumjäger abschiesst, könnte schliesslich genau das Talent besitzen, das ein echter Arbeitgeber sucht.

Runners Exchange

Runners Exchange ist eine halböffentliche Plattform für unabhängige Auftragnehmer. Registrierte Runner können dort Fähigkeiten, Einsatzgebiete, Referenzen und Haftungsstatus veröffentlichen. Vermittler durchsuchen die Profile und kontaktieren geeignete Einzelpersonen oder Crews.

Öffentliche Ausschreibungen enthalten selten konkrete Ziele. Sie nennen Branche, Einsatzdauer, erwartetes Risiko und gewünschte Kompetenzen. Weitere Informationen werden erst nach einer Identitätsprüfung, einer Verschwiegenheitserklärung oder einem persönlichen Treffen freigegeben.

Runner bewerten Auftraggeber nicht öffentlich. Stattdessen existieren geschlossene Empfehlungslisten und Warncodes. Ein kleiner Hinweis wie „Zahlungsabwicklung nach erfolgreicher Prüfung“ kann bedeuten, dass ein Kunde lediglich vorsichtig ist. Er kann ebenso bedeuten, dass drei Crews bereits auf ihr Geld warten.

BountyNet

BountyNet veröffentlicht Kopfgelder, Fahndungen, Rückführungsaufträge und Meldungen über gestohlenes Eigentum. Behörden, Sicherheitsfirmen, Versicherungen, Konzerne und Privatpersonen können Ausschreibungen einstellen.

Jeder Eintrag enthält eine Beschreibung des Ziels, die verlangten Beweise und die Höhe der Belohnung. Einige Auftraggeber wollen eine lebende Person, andere einen Aufenthaltsort, ein bestimmtes Objekt oder lediglich eine glaubwürdige Bestätigung.

Die Rechtmässigkeit eines Kopfgelds hängt von Auftraggeber, Gebiet und Vertrag ab. BountyNet übernimmt keine Verantwortung dafür, ob ein Vollstrecker ausserhalb der gültigen Zone handelt. Professionelle Kopfgeldjäger prüfen deshalb Zuständigkeiten sorgfältig. Weniger professionelle prüfen zuerst, wie hoch die Belohnung ist.

Sicherheit



Sicherheit ist in 20XX kein Grundrecht. Sie ist eine Dienstleistung. Wer in einer Konzernzone lebt, erhält bewaffnete Patrouillen, Zugangskontrollen, medizinische Notfallteams und überwachte Verkehrswege als Teil seines Vertrags. Ausserhalb der Konzernzonen wird Sicherheit persönlicher. Nachbarschaften beschäftigen lokale Wachen, Geschäfte zahlen Schutzgelder und Gangs sichern Strassen, Märkte oder ganze Wohnblöcke. Polizei existiert weiterhin, doch ihre Zuständigkeit endet häufig dort, wo private Verträge beginnen oder die Anfahrt wirtschaftlich nicht mehr vertretbar ist.

Deshalb sind viele Bürger bewaffnet. Wohnungen besitzen verstärkte Türen, Fahrzeuge versteckte Waffenfächer und selbst Familienrestaurants beschäftigen Sicherheitskräfte. Gewalt ist allgegenwärtig, aber selten chaotisch. Sie wird versichert, lizenziert, ausgelagert und nach ihrem wirtschaftlichen Nutzen beurteilt.

Versicherung statt Ausweis

Die wichtigste Karte im Alltag ist die Versicherungskarte. Sie zeigt, wer bei Unfall, Krankheit oder Sachschaden bezahlt und welche Klinik, Werkstatt oder Sicherheitsfirma zuständig ist. Wer keine Versicherung besitzt, zahlt bar, hinterlegt eine Kaution oder wird abgewiesen. Für Motels, Busse, Märkte und gewöhnliche Einkäufe ist ein amtlicher Identitätsnachweis normalerweise bedeutungslos.

Die meisten Bürger besitzen staatliche Unterlagen wie Geburtsurkunde oder Personenkennziffer. Im Alltag werden sie kaum benötigt. Wichtig werden sie bei Grenzübertritten, Wahlen, staatlichen Gerichten, Immobilienkäufen, grossen Bankverträgen und Bundesbehörden. Einen Führerschein gibt es nicht. Wer ein Fahrzeug besitzt oder bezahlt, fährt.

Firmenausweise sind Zugangskarten, keine allgemeinen Identitätsnachweise. Sie regeln, welche Gebäude, Fahrzeuge, Netze und Bereiche ein Mitarbeiter nutzen darf. Einfache Ausweise werden nur angesehen oder durch ein Lesegerät gezogen. In wichtigen Bereichen kommen PIN, Handabdruck oder Netzhautkontrolle hinzu.

Registrierung von Dataphones

Dataphones müssen weder angemeldet noch einer staatlichen Identität zugeordnet werden. Es gibt keine zentrale Bürgerdatenbank, in der jedes Gerät seinem Besitzer zugewiesen ist. Provider kennen bei Vertragskunden ihre Kundendaten. Bei Prepaid-Konten sehen sie vor allem Gerätekennung, Verbindungen und Guthabenbewegungen. Wer eine Karte bar kauft und das Gerät wechselt, kann seine Spur erheblich erschweren.

Runner nutzen häufig mehrere Dataphones und Prepaid-Konten. Geräte werden gebraucht gekauft, weitergegeben oder nach einem Auftrag entsorgt. Völlige Anonymität gibt es trotzdem nicht. Provider speichern Verbindungsdaten, Netzknoten erkennen Gerätekennungen und kompromittierte Kontakte können ein scheinbar anonymes Konto enttarnen. Entscheidend ist nicht eine offizielle Identität, sondern das Muster der Nutzung.

Falsche Identitäten

Falsche Identitäten werden meist für einen bestimmten Zweck erstellt. Eine gefälschte Firmenkarte oder Versicherungskarte ist für Runner oft nützlicher als eine vollständige neue Existenz. Einfache Dokumente kosten 50 bis 200 Dollar. Belastbare Papiere kosten 500 bis 1.500 Dollar. Eine vollständige amtliche Identität beginnt bei etwa 5.000 Dollar.

Biometrische Daten

Biometrische Daten werden vor allem konzernintern erfasst. Konzerne speichern Fingerabdrücke, Stimme, Netzhaut, Implantatsignaturen und medizinische Daten ihrer Mitarbeiter und wichtigen Vertragspartner. Diese Datenbanken sind voneinander getrennt. Im öffentlichen Raum und im öffentlichen Verkehr gibt es keine systematische biometrische Kontrolle. Staatliche Stellen erfassen Biometrie vor allem nach Festnahmen wegen schwerer Gewaltverbrechen. Dann werden Fotos, Fingerabdrücke, Narben und auffällige Cyberware dokumentiert.

Kriminelle erkennen

Kriminelle werden nicht automatisch durch Kameras erkannt. Die meisten Aufnahmen sind schlecht, lokal gespeichert oder werden schnell überspielt. Ein Runner wird durch Zeugen, auffällige Cyberware, Fahrzeuge, Kontakte, bekannte Vorgehensweisen oder Informanten erkannt. Konzerninterne Biometrie ist gefährlich, aber nur innerhalb des jeweiligen Konzerns. Eine lokale Fahndung bleibt lokal. Eine Konzernfahndung erreicht eigene Gebäude und Vertragspartner. Eine stadtweite Fahndung braucht Medien, Belohnungen und jemanden, der tatsächlich hinsieht.

Zuständigkeiten

Bundesrecht gilt bei nationaler Sicherheit, Grenzen und schweren Verbrechen gegen die Incorporated States. Stadtrecht gilt in öffentlichen Bereichen, Konzernrecht auf Konzerngebiet. In offenen Zonen gilt, was die lokale Macht durchsetzen kann. Verfolgt wird vor allem, was Handel, Versorgung und örtliche Ordnung gefährdet.

Private Sicherheitsdienste schützen ihre Kunden, nicht die Allgemeinheit. Sie kontrollieren Zugänge, durchsuchen Personen, beschlagnahmen Waffen und setzen bei Bedarf tödliche Gewalt ein. Ausserhalb ihres Vertragsgebiets besitzen sie kaum mehr Rechte als bewaffnete Bürger. Das hält viele Unternehmen nicht davon ab, trotzdem zu handeln.

Legalität von Waffen und Cyberware

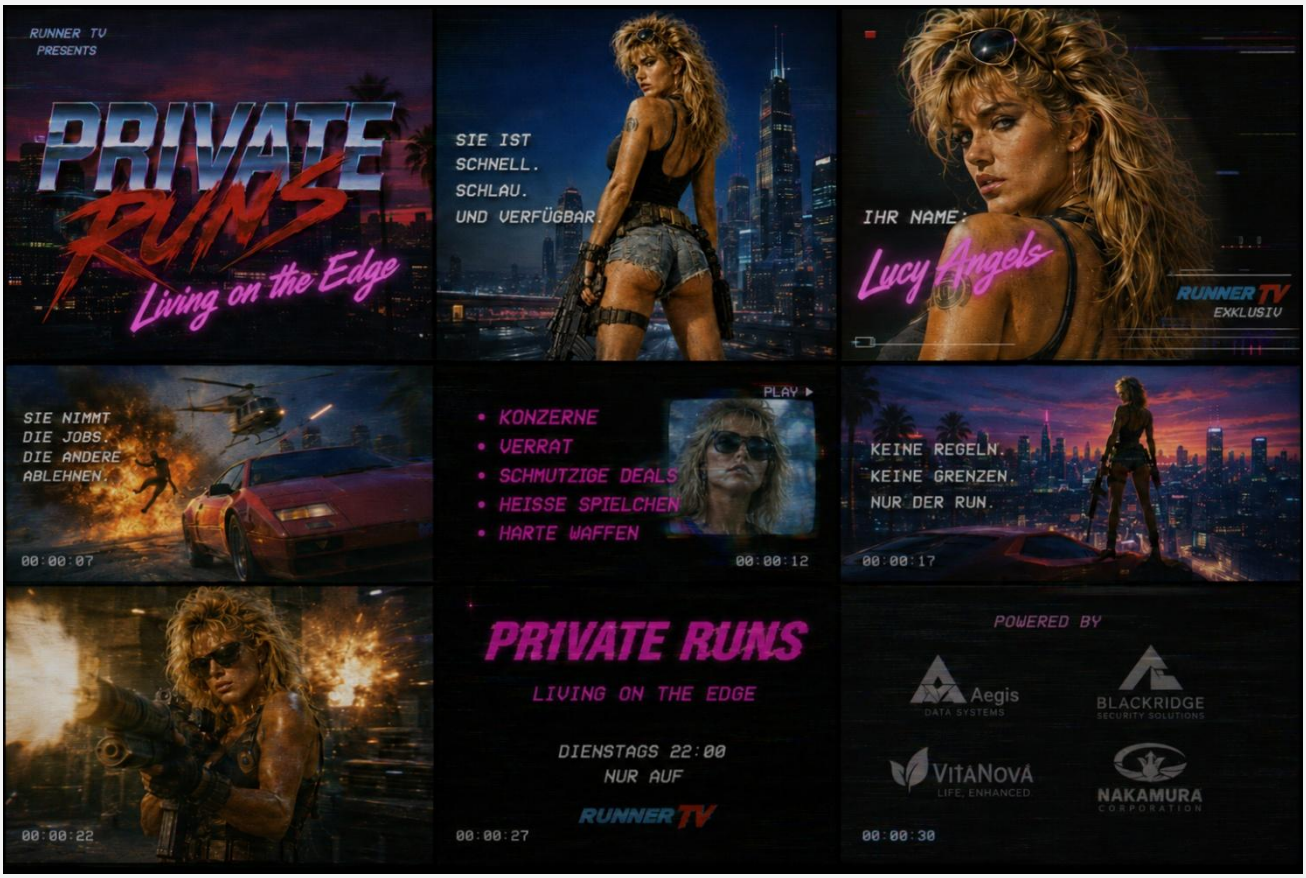
In den Incorporated States sind Pistolen, Gewehre, automatische Waffen und viele militärische Systeme legal erhältlich. Schwere Waffen müssen häufig registriert werden, ihr Kauf bedarf jedoch keiner besonderen Genehmigung.

Ein Hintergrundcheck findet gewöhnlich nicht statt. Verlangt ein Händler, Hersteller oder Versicherer dennoch einen Nachweis gewerblicher Verwendung, genügt meistens die Runnerregistrierung. Sie bestätigt, dass die Waffe einem bekannten Unternehmen oder einer haftbaren Person zugeordnet werden kann.

Granatwerfer, schwere Maschinenwaffen, bewaffnete Drohnen und tragbare Raketenwaffen sind deshalb keine geheimen Schwarzmarktprodukte. Sie stehen in Katalogen, werden finanziert und können mit Wartungsvertrag geliefert werden. Einschränkungen betreffen vor allem Lagerung, Versicherung und Haftungsdeckung.



Runners in 20XX



Runner sind die unabhängigen Unternehmer der Corporate Wars. Sie beschaffen Informationen, sichern Eigentum, holen Personen zurück, sabotieren Anlagen, schützen Transporte und lösen Probleme, für die reguläre Sicherheitskräfte zu langsam, zu sichtbar oder zu unflexibel sind.

Sie sind keine Anarchisten und keine Untergrundrebellen. Ihre Tätigkeit ist bekannt, gesellschaftlich anerkannt und Teil der amerikanischen Wirtschaft. Runner arbeiten auf eigene Rechnung, verhandeln ihre Bedingungen selbst und tragen das Risiko ihrer Entscheidungen. Ein erfolgreicher Runner besitzt Waffen, Cyberware, Geschäftskontakte und einen guten Anwalt. Ein erfolgloser Runner besitzt meistens nur noch Schulden.

Unternehmer mit Sturmgewehr

Grundsätzlich kann jeder Bürger seine Dienste als Runner anbieten. Es gibt keine Ausbildungspflicht, keine staatliche Prüfung und keine Behörde, die entscheidet, wer für diesen Beruf geeignet ist. Der Markt übernimmt diese Aufgabe.

Runner werden bezahlt, weil sie Fähigkeiten verbinden, die gewöhnliche Dienstleister nicht anbieten können. Sie können einen Konzernempfang betreten, eine Überwachungsanlage umgehen, einen Server knacken und sich anschliessend aus einem brennenden Gebäude freikämpfen. Manche sind ehemalige Soldaten, Sicherheitskräfte, Ermittler oder Konzernangestellte. Andere stammen aus Gangs, Werkstätten, Renncrews, Medienunternehmen oder unabhängigen Hackernetzen.

Die meisten arbeiten in festen Crews. Ein einzelner Spezialist kann Aufträge übernehmen, doch grössere Einsätze verlangen unterschiedliche Fähigkeiten, mehrere Waffen und wenigstens eine Person, die weiss, wie man nach dem Einsatz wieder verschwindet.

Runner sind keine Angestellten ihrer Auftraggeber. Sie erhalten kein festes Gehalt, keine garantierte medizinische Versorgung und keine Entschädigung für schlechte Entscheidungen. Dafür können sie ihre Kunden wählen, ihre Preise selbst festlegen und jeden Vertrag ablehnen, den sie für zu gefährlich, zu schlecht bezahlt oder zu langweilig halten.

Der Markt für Aufträge

Runner erhalten ihre Arbeit über Fixer, Berater, Anwälte, Sicherheitsunternehmen und andere Vermittler. Konzerne beschäftigen sie selten direkt. Ein fest angestellter Einsatztrupp wäre teuer, unflexibel und zu eindeutig mit seinem Arbeitgeber verbunden.

Der Vermittler prüft Anfragen, bringt Auftraggeber und Crew zusammen und sorgt dafür, dass beide Seiten zumindest ungefähr verstehen, worauf sie sich einlassen. Dafür erhält er Geld, einen Anteil am Honorar oder langfristigen Einfluss auf die Crew.

Aufträge reichen von gewöhnlicher Sicherheitsarbeit bis zu offenen Angriffen auf konkurrierende Unternehmen. Typische Einsätze umfassen:

- Schutz von Personen, Transporten und Anlagen
- Rückführung von Schuldnern, Mitarbeitern oder gestohlenem Eigentum
- Beschaffung vertraulicher Daten und technischer Prototypen
- Aufklärung, Überwachung und Gegenüberwachung
- Sabotage von Produktion, Energieversorgung oder Kommunikation
- Rettung und Extraktion gefährdeter Personen
- Bergung verlorener Fracht oder abgestürzter Fahrzeuge
- Bekämpfung von Gangs, Kulten, Konkurrenten oder anderen Runnern

Der Auftraggeber beschreibt das gewünschte Ergebnis. Wie die Crew es erreicht, bleibt gewöhnlich ihr Problem.

Die Runnerregistrierung

Professionelle Runner lassen sich als bewaffnete gewerbliche Auftragnehmer registrieren. Die Registrierung ist keine Lizenz und bestätigt weder Ausbildung noch persönliche Zuverlässigkeit. Sie dient vor allem dazu, Verträge, Schäden und Forderungen eindeutig zuordnen zu können.

Erfasst werden gewöhnlich der Name des Runners oder der Crew, eine Zustelladresse, eine Kontaktmöglichkeit und die verantwortlichen Vertragspartner. Waffen, Fahrzeuge und andere gewerblich genutzte Ausrüstung können direkt der Registrierung zugeordnet werden. Manche Register verlangen zusätzlich eine Versicherung, eine Kaution oder den Nachweis ausreichender Kreditwürdigkeit.

Die Registrierung lässt sich bei städtischen Vertragsstellen, anerkannten Sicherheitsunternehmen oder privaten Registrierungsdiensten durchführen. Die Gebühren sind niedrig, die Bearbeitung erfolgt

schnell und eine Ablehnung ist selten. Die Incorporated States wollen nicht entscheiden, wer Runner sein darf. Sie wollen wissen, wem später die Rechnung geschickt wird.

Unregistrierte Runner sind nicht automatisch Kriminelle. Sie erhalten jedoch schlechtere Aufträge, zahlen höhere Kautionen und haften persönlich für alle Schäden. Seriöse Vermittler, Versicherer und Auftraggeber arbeiten deshalb bevorzugt mit registrierten Crews.

Stellung in der Gesellschaft

Runner gelten als gefährlich, aber nicht grundsätzlich anrüchig. Sie stehen gesellschaftlich zwischen Privatdetektiven, Kopfgeldjägern, Sicherheitsberatern, Rennfahrern und Actionstars.

Konzernangestellte bewundern ihre Unabhängigkeit und halten sie gleichzeitig für unvernünftig. Jugendliche sehen in ihnen moderne Cowboys. Versicherer sehen Risiken, Waffenhersteller sehen Kunden und OmniStar sieht Inhalte.

Restaurants und Hotels bedienen Runner, verlangen aber gelegentlich höhere Kautionen. Werkstätten werben mit Einsatzrabatten. Kliniken bieten spezielle Behandlungspakete an. Banken finanzieren Fahrzeuge und Cyberware, sofern das erwartete Einkommen oder die verwertbaren Sicherheiten ausreichen.

Ein Runner muss seinen Beruf nicht verbergen. Er kann sich als Sicherheitsberater, Rückführungsspezialist, Ermittler oder unabhängiger Einsatzunternehmer vorstellen. Welche Bezeichnung er wählt, hängt vor allem davon ab, wer zuhört.

Eine sichtbare Branche

Runner sind keine geheime Subkultur. Sie besitzen Fachmessen, Bars, Versicherungsangebote, Waffenrabatte und eigene Medien.

Runners of Fortune ist die bekannteste Publikation der Branche. Das Magazin verbindet Einsatzberichte, Waffen- und Cyberwaretests, Vertragsberatung und Porträts erfolgreicher Crews. Es veröffentlicht Rankings von Vermittlern, warnt vor schlechten Versicherungen und erklärt, welche neue Waffe den Anschaffungskredit tatsächlich wert ist.

Populärer ist die Fernsehshow **Private Runs – Living on the Mumm**. Sie begleitet ausgewählte Crews bei Einsätzen, Vorbereitungen und Vertragsverhandlungen. Kameradrohnen zeigen Schusswechsel, Fahrzeugjagden und dramatische Rettungen, während Sponsoren Waffen, Cyberware und Versicherungen präsentieren.

Nicht jede Szene ist echt. Manche Einsätze werden nachgestellt, andere speziell für die Kameras organisiert. Die Zuschauer interessiert das wenig. Sie wollen Profis sehen, die Risiken eingehen, hohe Rechnungen verursachen und am Ende mit dem Honorar davonfahren.

Berühmte Runner verkaufen Trainingsprogramme, Kleidung, Waffenlinien und Autobiografien. Jugendliche tragen Crewlogos, sammeln Einsatzkarten und diskutieren darüber, welcher Fahrer, Hacker oder Schütze bei *Private Runs* der Beste ist.

Die meisten Runner werden niemals berühmt. Trotzdem wachsen sie in einer Kultur auf, die ihnen verspricht, dass jeder Auftrag der Beginn einer grossen Karriere sein könnte.

Leben zwischen den Einsätzen

Die meiste Zeit verbringen Runner nicht unter Beschuss. Sie trainieren, warten Ausrüstung, beschaffen Informationen und versuchen, ihre Rechnungen zu bezahlen.

Ein Teil des Honorars fliesst in Munition, Medikamente, Ersatzteile und Reparaturen. Weitere Kosten entstehen durch Versicherung, Anwalt, Vermittler, Fahrzeugkredite und medizinische Behandlung. Cyberware muss gewartet, Waffen müssen registriert und sichere Unterkünfte müssen bezahlt werden.

Erfolgreiche Crews besitzen eine feste Operationsbasis, ein gemeinsames Fahrzeug und zuverlässige Kontakte. Weniger erfolgreiche Crews treffen sich in gemieteten Lagerräumen, Werkstätten, Bars oder Motelzimmern. Manche leben gemeinsam, andere sehen sich nur bei Briefings und Einsätzen.

Das Einkommen ist unregelmässig. Ein guter Auftrag kann mehrere Monate finanzieren. Ein gescheiterter Auftrag kann eine Crew mit Schulden zurücklassen, die nur durch einen noch gefährlicheren Auftrag beglichen werden können.

Runner wählen diesen Beruf nicht wegen seiner Stabilität. Sie wählen ihn, weil ein einziger Einsatz mehr einbringen kann als ein Jahr gewöhnlicher Arbeit und weil niemand ihnen sagt, wann sie morgens erscheinen müssen.

Freiheit auf eigene Rechnung

Runner verkörpern das Versprechen der Incorporated States in seiner reinsten Form. Sie sind frei von festen Arbeitgebern, garantierten Arbeitszeiten und langfristigen Verpflichtungen. Dafür besitzen sie keinen Schutz vor Krankheit, Schulden, schlechten Verträgen oder gegnerischem Feuer.

Sie können reich, berühmt und unabhängig werden. Sie können ebenso leicht in einem namenlosen Korridor sterben, während ihr Auftraggeber erklärt, nie von ihnen gehört zu haben.

Runner stehen nicht ausserhalb des Systems. Sie sind das Ergebnis eines Systems, das Gewalt, Risiko und Verantwortung in marktfähige Dienstleistungen verwandelt hat.

Sie besitzen keine Garantie auf Erfolg.

Sie besitzen eine Registrierung, eine Crew und die Freiheit, es trotzdem zu versuchen.

RULES OF ENGAMENT

THE PROFESSIONAL'S GUIDE TO SURVIVING A FIREFIGHT

MAY/JUNE 1987
ISSUE #13



MOVE OR DIE
MOMENTUM IS YOUR EDGE

COVER SAVES LIVES
USE IT. DON'T ABUSE IT.

INITIATIVE WINS FIGHTS
BE FIRST. STAY FIRST.

WHEN TO RUN, WHEN TO FIRE
DECISIONS DECIDE OUTCOME

CQB SPECIAL
CLOSE, FAST, AND VIOLENT

TEAM TACTICS
UNDER PRESSURE

$4.95 U.S. $5.95 CANADA

06>

0 71896 48727 3

INCLUDES:
- FACILITY MAP
- BREACH SEQUENCES
- WEAPON MOD GUIDE
- FIELD TRAUMA BASICS

Grundregeln

Probenmechanik

Wenn eine Figur in eine Situation gerät, in der nicht klar ist, ob sie diese erfolgreich bestehen wird, wird eine Probe abgelegt. Der Spieler, der der Charakter steuert, egal ob es sich um ein Runner oder um eine NSC handelt, würfelt 2W10, addiert diese und vergleicht sie mit seinem Probenwert.

Wenn der Wurf kleiner oder gleich dem Probenwert ist, so ist es eine Erfolg. Ist der Wurf grösser als der Probenwert, so ist es ein Misserfolg.

Der Probenwert ergibt sich aus dem Wert der Fertigkeit plus eventuelle Modifikatoren. Modifikatoren sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Diese ergeben sich durch die Schwierigkeit der Handlung, den Umständen und der Ausrüstung des Runners.

***Beispiel**: Johnny will auf einen Baum klettern. Der Tycoon entscheidet, dass dies eine Probe auf Infiltration erfordert. Johnnys Infiltration beträgt 13 und der Tycoon entscheidet, dass es recht einfach ist, so dass Johnny noch einen +2 Bonus erhält. Der Probenwert beträgt also 15. Johnnys Spieler würfelt nun 2W10. Eine 5 und eine 6. Das ergibt einen Wurf von 11, welcher kleiner als der Probenwert von 15 ist. Damit ist die Probe erfolgreich und Johnny kann auf den Baum klettern.*

Modifikatoren

Der Probenwert kann vor dem Wurf angepasst werden, um äussere Einflüsse wie Umgebung, Ausrüstung, Stress oder Vorbereitung abzubilden. Modifikatoren wirken ausschliesslich auf den Probenwert, nicht auf den Würfelwurf. Modifikatoren liegen in der Regel zwischen **+6 (sehr einfach)** und **–6 (sehr schwer)**.

Sehr einfach (+6)
Kaum Aufwand, gelingt fast immer, selbst ohne besondere Vorbereitung.

Einfach (+4)
Klarer Vorteil, geringe Anforderungen, übliche Routinearbeit.

Wenig fordernd (+2)
Leichte Anforderung, überschaubares Risiko, mit etwas Aufmerksamkeit gut zu schaffen.

Fordernd (+0)
Standardfall ohne Vor- oder Nachteile, reine Fertigkeit entscheidet.

Sehr fordernd (–2)
Spürbare Erschwernis, erfordert Konzentration oder Erfahrung.

Schwierig (–4)
Hohe Anforderung, nur mit gezielter Vorbereitung oder besonderer Fähigkeit.

Sehr schwierig (–6)
Extreme Bedingung, nur mit optimalen Mitteln oder unter aussergewöhnlichem Einsatz machbar.

Actionbonus

Versucht dein Runner eine spektakuläre, waghalsige oder besonders einfallsreiche Handlung, die in einen Actionfilm passen würde, kann der Tycoon einen **Actionbonus von +2 auf den Probenwert** vergeben.

Beschreibe, was dein Runner erreichen will und wie er dabei vorgeht. Eine kurze, klare Beschreibung genügt. Schauspielerisches Talent, lange Erzählungen oder markige Sprüche sind nicht erforderlich.

Der Actionbonus wird vor der Probe vergeben. Er kann nur einmal auf eine Probe angewandt und nicht durch eine ausführlichere Beschreibung erhöht werden.

Typische Handlungen mit Actionbonus sind:

- aus einem fahrenden Fahrzeug auf ein anderes springen;
- über einen Tisch rutschen und dabei auf Gegner feuern;
- an einem Kabel durch eine Glasscheibe schwingen;
- ein Motorrad als fahrende Deckung verwenden;
- einen Gegner mit einem improvisierten Gegenstand ausschalten;
- unmittelbar vor einer Explosion in Deckung springen.

Eine gewöhnliche Handlung erhält keinen Actionbonus, nur weil sie dramatisch beschrieben wird. Wer hinter einer Mauer hervortritt und schiesst, erhält den Bonus nicht automatisch, selbst wenn Mantel und Haare dabei eindrucksvoll im Wind wehen.

Der Tycoon sollte den Bonus grosszügig vergeben, wenn eine Handlung:

- zur Actionfilmphysik des Spiels passt;
- über das sichere Standardvorgehen hinausgeht;
- ein Risiko oder eine interessante Konsequenz mit sich bringt;
- die Umgebung oder aktuelle Situation einbezieht.

Eine spektakuläre Handlung darf zugleich schwieriger sein. Der Actionbonus hebt eine Erschwernis nicht automatisch auf, sondern belohnt den Runner dafür, dass er das Risiko überhaupt eingeht.

Automatischer Misserfolg

Probenwerte mit einem Wert von 20 oder höher bedeuten nicht, dass jede Probe automatisch ein Erfolg ist.

Ein Wurf von 19 ist immer ein automatischer Fehlschlag.

Ein Wurf von 20 ist immer ein automatischer Fehlschlag und ausserdem ein Patzer.

Qualitätsstufen (QS)

Die Höhe des Wurfs einer gelungenen Probe wird einer Qualitätsstufe zugeordnet. Die Qualitätsstufe bestimmt, wie stark die Wirkung des Erfolgs ausfällt. Die Qualitätsstufe wird mit QS abgekürzt

1–5: schlechter Erfolg (1)
Das Ziel wird erreicht, aber mit Einschränkungen. Die Wirkung ist gering, der Ausgang knapp.
Dies kann einen ±1 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 1W10 auslösen.

6–10: mässiger Erfolg (2)
Das Ergebnis entspricht dem Erwarteten. Keine Nachteile, keine zusätzlichen Vorteile.
Dies kann einen ±2 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 2W10 auslösen.

11–15: guter Erfolg (3)
Die Handlung gelingt sauber und vollständig. Das Ergebnis ist klar, stabil und ohne Abstriche.
Dies kann einen ±3 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 3W10 auslösen.

16–20: aussergewöhnlicher Erfolg (4)
Der Erfolg übertrifft den Standard deutlich. Die Wirkung ist deutlich stärker oder schneller als üblich.
Dies kann einen ±4 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 4W10 auslösen.

Theoretisch 21+: legendärer Erfolg (5+)
Ein seltenes, beeindruckendes Ergebnis. Der Erfolg setzt Zeichen, verstärkt die Wirkung oder verschiebt die Situation spürbar. Diese Erfolgsstufe kann nur bei einem Volltreffer erreicht werden.
Dies kann einen ±5 Modifikator oder einen Effekt in Höhe von 5W10 auslösen.

Volltreffer und Patzer

Manchmal hat man so viel Mumm – oder Pech – dass man bei einer Aktion vollkommen glänzt oder alles in einem Debakel endet. Um dies zu simulieren, gibt es Volltreffer – auch kritischer Erfolg genannt – und Patzer – auch kritischer Misserfolg genannt.

Ein solcher kritischer Wurf liegt vor, wenn beide Zahlen auf dem Würfel identisch sind – was auch als Pasch bekannt ist. Ob ein Volltreffer oder ein Patzer vorliegt, hängt davon ab, ob die Probe ein Erfolg oder Misserfolg ist.

- **Volltreffer**:
  Würfelst du einen Pasch und einen Erfolg, so hast du einen Volltreffer. Du erzielst automatisch den höchsten QS, den du erreichen kannst.
- **Patzer**:
  Würfelst du einen Pasch und einen Misserfolg, so hast du einen Patzer. Die Folgen bestimmt der Tycoon oder eventuelle Tabellen.

Vergleichende Proben

Treffen ein Runner und ein Halunke in einem direkten Konflikt aufeinander, würfeln beide Parteien eine Probe auf die jeweils passende Fertigkeit.

1. Beide würfeln gleichzeitig und prüfen ob sie einen Erfolg haben.
2. Hat nur eine Seite einen Erfolg, so gewinnt diese.
3. Ansonsten gewinnt derjenige mit dem höheren erfolgreiche Wurf gewinnt.
4. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.
5. Der Gewinner erzielt er eine Qualitätsstufe (QS) in Höhe der Differenz der beiden Würfe.

***Beispiel**: Johnny versucht nachts, sich an einem Wachmann vorbeizuschleichen. Der Runner besitzt Infiltration 13, der Wachmann Reflexe/Wahrnehmung 11. Beide legen gleichzeitig eine Probe ab. Der Runner würfelt eine 8. Der Wachmann würfelt eine 11. Auch dieser Wurf liegt genau auf seinem Reflexe/Wahrnehmung und ist damit erfolgreich. Da der Wachmann den höheren erfolgreichen Wurf erzielt hat, gewinnt er den Vergleich, wenn auch nur mit einem schlechten Erfolg (11–8 = 3 = QS 1). Er nimmt eine vage Bewegung wahr und nähert sich, um nach dem Rechten zu sehen.*

Helfen

Runner können sich gegenseitig unterstützen, wenn eine Handlung koordiniert oder arbeitsteilig ausgeführt wird. Hilfe ist kein automatischer Bonus. Sie muss konkret beschrieben und regeltechnisch sinnvoll sein. Der Tycoon entscheidet, ob und in welcher Form Unterstützung möglich ist.

Ein Helfer muss aktiv zur Handlung beitragen. Reines Dabeistehen oder symbolisches Mitwirken genügt nicht. Der Tycoon kann die Anzahl der zulässigen Helfer begrenzen, wenn die Situation keine sinnvolle Koordination mehr erlaubt.

Ein Helfer kann entweder dieselbe Fertigkeit einsetzen, wie der handelnde Runner oder eine andere passende Fertigkeit, sofern diese logisch zur Unterstützung beiträgt.

Helfen muss angesagt werden, bevor der Runner seine Probe würfelt. Dann legen zuerst alle Helfer ihre Proben ab. Jeder würfelt eine reguläre Probe auf die von ihm gewählte, passende Fertigkeit. Es gilt in der Regel derselbe Modifikator wie für die Hauptprobe.

Es zählen nur erfolgreiche Proben. Misslingt eine Helferprobe, entsteht kein Malus. Ein Patzer eines Helfers kann jedoch zu einer zusätzlichen Komplikation führen, die von dem Tycoon bestimmt wird.

Die höchste erzielte Qualitätsstufe (QS) unter allen erfolgreichen Helfern gilt als Bonus auf den Probenwert des handelnden Runners.

Anschliessend legt der Runner seine eigene Probe ab mit dem Bonus seiner Helfer.

Fertigkeiten



Fertigkeiten beschreiben in *Corporate Wars*, was dein Runner tatsächlich kann, wenn es darauf ankommt. Sie stehen für erlernte Fähigkeiten, Erfahrung und Routine – nicht für Talent, Titel oder Absicht. Immer wenn eine Handlung riskant, unsicher oder folgenreich ist, entscheidet eine passende Fertigkeit darüber, ob sie gelingt.

Qualität der Fertigkeiten

10 – Lehrling
Du hast die Grundlagen im Griff. Einfaches Technik, einfache Manöver, einfache Rezepte. Fehler passieren oft, aber du bist nicht mehr hilflos. Jeder sieht: noch grün, aber brauchbar.

12 – Profi
Du funktionierst. Deine Arbeit hält, deine Technik trägt, deine Waffe trifft verlässlich. Routine deckt die meisten Standardsituationen ab. Man kann dich einsetzen, ohne ständig danebenstehen zu müssen.

14 – Veteran
Erfahrung hat dich geschliffen. Du reagierst instinktiv richtig, überstehst auch Drucksituationen, in denen Gesellen versagen. Man erkennt: das ist keiner, den man Benommen oder austrickst. Im Technik wie im Kampf bist du ein gestandener Profi.

16– Meister
Hier beginnt die Ausnahmestufe. Andere schauen dir zu, um zu lernen. Deine Technik ist Referenz. Auf

dem Bau, im Duell, bei der Analyse – deine Fertigkeit ist eine sichere Bank. Fehler passieren kaum noch, und wenn, dann sind sie erzählenswert.

18 – Grossmeister
Selten. Du setzt Massstäbe für eine ganze Zunft, einen ganzen Krieg oder ein ganzes Reich. Deine Werke oder Taten tragen deinen Namen, andere messen sich daran. Fehler sind für dich nicht mehr Techniklich, sondern fast philosophisch.

19+ – Legende
Grenze zum Übermenschlichen. Dein Können wird nicht mehr nur beobachtet, es wird weitererzählt. Andere stellen dich als Vergleich neben Runner oder Götter. Wenn du scheiterst, dann nur, weil die Welt selbst gegen dich arbeitet – nicht, weil du es nicht kannst.

Coolness

Auftreten, Selbstkontrolle und soziale Wirkung. Coolness umfasst Verhandeln, Lügen, Einschüchtern, Darstellen, Menschen einschätzen und auch unter Druck glaubwürdig und souverän bleiben. Die Fertigkeit entscheidet, ob du eine Situation beherrschst, Unsicherheit verbirgst oder andere durch Haltung, Worte und Auftreten beeinflusst.

Connections

Kontakte und Kenntnisse innerhalb informeller, krimineller und halb legaler Netzwerke. Connections umfasst Gangs, Fixer, Schwarzmärkte, Schmuggler, Hehler, illegale Kliniken, Reviere, Gefallen, Schulden und ungeschriebene Regeln. Die Fertigkeit zeigt, wen du kennst, wer dir etwas schuldet, wo etwas erhältlich ist und wie du dich bewegst, ohne die falschen Leute gegen dich aufzubringen.

Datamining

Informationen suchen, filtern, überprüfen und einordnen. Datamining umfasst den Umgang mit Archiven, Datenbanken, öffentlichen Netzen, wissenschaftlichen Quellen, Konzernregistern, geleakten Dokumenten und digitalen Karten. Die Fertigkeit zeigt, ob du relevante Fakten findest, Zusammenhänge erkennst und manipulierte oder widersprüchliche Daten richtig bewertest. Das Eindringen in geschützte Systeme fällt unter Hacking.

Fernkampf

Der Kampf auf Distanz mit Pistolen, Maschinenpistolen, Gewehren, schweren Waffen, Bögen, Armbrüsten und Wurfwaffen. Dazu gehören das sichere Nachladen, die Kontrolle des Rückstosses, der Umgang mit Munition sowie das Einschätzen von Entfernung, Sichtlinie und Deckung. Fernkampf um-

fasst auch den Einsatz intelligenter Zielsysteme, sofern diese nicht gehackt oder technisch manipuliert werden.

Hacking

Geschützte digitale Systeme umgehen, angreifen und kontrollieren. Hacking umfasst das Eindringen in Netzwerke, das Überwinden von Firewalls, das Manipulieren von Programmen, den Kampf gegen ICE und den Einsatz besonderer Hacks gegen Kameras, Drohnen, Fahrzeuge, Sicherheitssysteme oder vernetzte Cyberware. Normale Computerbedienung fällt nicht unter Hacking.

Kampfkunst

Waffen und Techniken im direkten Schlagabtausch. Kampfkunst umfasst Schläge, Tritte, Klingen, stumpfe Waffen, improvisierte Waffen, Ringen, Hebel, Würfe und Paraden. Die Fertigkeit wird für Angriffe und aktive Verteidigung im Nahkampf eingesetzt. Ausweichen fällt unter Reflexe.

Infiltration

Unauffällige Bewegung, Infiltration und körperliche Kontrolle. Infiltration umfasst Schleichen, Verbergen, Klettern, Springen, Balance, Akrobatik und das Überwinden von Hindernissen. Die Fertigkeit wird eingesetzt, um ungesehen vorzudringen, Sicherheitsbereiche zu durchqueren, günstige Positionen zu erreichen oder aus einer gefährlichen Lage zu entkommen.

Operations

Praktische Fähigkeiten während eines Einsatzes und ausserhalb sicherer Infrastruktur. Operations umfasst das Führen von Fahrzeugen, das Planen von Routen, das Organisieren von Ausrüstung und Vorräten, das Durchqueren von Sperrzonen sowie das Überleben in Wildnis, Ruinen, Kriegsgebieten und zusammengebrochenen Stadtteilen. Die Fertigkeit deckt auch Tarnung, Lagerplätze und improvisierte Unterkünfte ab, soweit diese nicht Teil einer gezielten Infiltration sind.

Reflexe

Schnelle Reaktion, Timing und unmittelbare Bewegung unter Gefahr. Reflexe umfassen Initiative, Ausweichen und das Reagieren auf Hinterhalte, Schüsse, Explosionen, Fallen, Verkehr und plötzlich eintretende Gefahren. Die Fertigkeit entscheidet, ob du rechtzeitig handelst, aus der Schusslinie kommst oder im entscheidenden Moment die richtige Bewegung machst.

Technik

Technische Geräte verstehen, warten, reparieren, umbauen und physisch manipulieren. Technik umfasst Elektronik, Maschinen, Fahrzeuge, Waffen, Drohnen, Cyberware, Sicherheitssysteme und industrielle Anlagen. Die Fertigkeit kann ebenso für improvisierte Reparaturen wie für präzise Arbeiten an komplexen Geräten eingesetzt werden. Das Eindringen in Software oder Netzwerke fällt unter Hacking.

Unbeugsamkeit

Körperliche Kraft, Zähigkeit und innere Härte. Unbeugsamkeit umfasst Tragen, Schieben, Reissen, Festhalten und das gewaltsame Überwinden körperlicher Hindernisse. Ebenso deckt die Fertigkeit das Aushalten von Schmerz, Erschöpfung, Gift, Krankheit, Folter, Furcht, psychischem Druck und gefährlichen Umweltbedingungen ab.

Wahrnehmung

Erfassen, was um dich herum geschieht. Wahrnehmung umfasst Sehen, Hören, Spurensuche, das Erkennen versteckter Gegenstände, auffälliger Bewegungen, Überwachung, Manipulationen und verdächtigen Verhaltens. Technische Sensoren können erweitern, was wahrgenommen werden kann, ersetzen aber nicht die Fertigkeit.

Mumm



Mumm ist die Mischung aus Mut, Draufgängertum und unerschütterlichem Vertrauen in die eigene Unverwundbarkeit. Er lässt Runner Risiken eingehen, die jeder vernünftige Mensch vermeiden würde – und mit etwas Glück dabei verdammt gut aussehen.

1 Mumm

Patzer abwenden

Gib 1 Mummpunkt aus, um einen Patzer in einen gewöhnlichen Misserfolg umzuwandeln.

Probe verbessern

Gib vor einer Probe 1 Mummpunkt aus, um deinen Probenwert um +2 zu erhöhen.

Probe wiederholen

Gib nach einer Probe 1 Mummpunkt aus, um den Wurf zu wiederholen. Patzer können nicht wiederholt werden. Du entscheidest anschliessend, welches der beiden Ergebnisse gilt.

Dem Tod von der Schippe springen

Würde dein Runner sterben, kannst du 1 Mummpunkt bezahlen, um den Tod abzuwenden. Der Runner bleibt bewusstlos bei 0 LP und muss mindestens 1 LP heilen, bevor er wieder handlungsfähig wird.

Zusätzliche Reaktion

Gib 1 Mummpunkt aus, um sofort eine zusätzliche Reaktion auszuführen. Dies ist auch möglich, wenn du in dieser Runde bereits alle deine Reaktionen verbraucht hast.

2 Mumm

Treffer wegstecken

Gib 2 Mummpunkte aus, wenn dein Runner Schaden erleidet. Halbiere den Schaden nach Abzug des Rüstungsschutzes. Dabei wird abgerundet.

Zusätzliche Aktion

Gib 2 Mummpunkte aus, um während deiner Initiativephase eine zusätzliche Aktion auszuführen. Du kannst diesen Effekt nur einmal pro Runde einsetzen.

Zustand abschütteln

Gib 2 Mummpunkte aus, um einen Zustand deines Runners sofort aufzuheben. Der Zustand **Sterbend** kann auf diese Weise nicht aufgehoben werden.

3 Mumm

Den grossen Wurf landen

Bezahle vor einer Probe 3 Mummpunkte, um automatisch einen Volltreffer zu erzielen. Du erreichst den höchsten möglichen QS und wendest alle weiteren Folgen eines Volltreffers normal an.

Mumm regenerieren

Du regenerierst Mumm:

- Am Anfang jedes Auftrags startest du mit vollem Mumm
- Am Anfang jeder Sitzung eines Auftrags regenerierst du deinen halben Mumm
- Erhalte einen Mummpunkt zurück, wenn du etwas dummes, aber draufgängerisches tust, ohne dabei Mummpunkte einzusetzen.

Kampfregeln



Kämpfe in **Corporate Wars** sind schnell, gefährlich und spektakulär. Runner wechseln zwischen Deckung, Nahkampf, Feuerstössen und waghalsigen Aktionen, während Kugeln Beton absplittern lassen und Fahrzeuge durch brennende Absperrungen brechen.

Die Regeln bilden keinen militärischen Simulator ab. Sie sollen klare Entscheidungen, spürbare Risiken und die Physik eines Actionfilms ermöglichen. Wer vorbereitet ist, Deckung nutzt und seine Ausrüstung beherrscht, besitzt einen deutlichen Vorteil. Wer stehen bleibt, zögert oder den falschen Gegner unterschätzt, wird getroffen.

Initiative

Die Initiative bestimmt, wie schnell und entschlossen ein Kämpfer im Gefecht handelt. Sie legt fest, wann und wie oft er während einer Kampfrunde handeln kann.

Initiativewert

Der Initiativewert eines Charakters setzt sich aus seinem **Initiative-Grundwert** und einer Anzahl von **Initiativewürfeln** zusammen.

Initiative-Grundwert = Reflexe + Initiativeboni

Initiativewürfel = Initiative-Grundwert ÷ 5 (aufrunden)

Initiative = Initiative-Grundwert + Initiativewürfel

Beispiel

Ein Runner besitzt Reflexe 13 und einen Raptor-Booster, der ihm +6 Initiative verleiht. Sein Initiative-Grundwert beträgt: 13 + 6 = 19 Da 19 durch 5 geteilt und aufgerundet 4 ergibt, erhält er 4W10 Initiativewürfel. Seine Initiative beträgt damit: 4W10 + 19

Initiative würfeln

Zu Beginn jeder Kampfrunde würfelt jeder beteiligte Kämpfer seine Initiative neu. Dazu würfelt er seine Initiativewürfel und addiert den Initiative-Grundwert. Das Ergebnis ist sein Initiativewert für diese Kampfrunde.

Initiativeschritte

In jeder Kampfrunde werden die Initiativeschritte vom höchsten Initiativewert aller beteiligten Kämpfer bis 1 heruntergezählt.

Ein Kämpfer handelt erstmals bei seinem Initiativewert. Danach handelt er jeweils erneut, sobald weitere 10 Initiativepunkte heruntergezählt wurden.

Ein Kämpfer erhält nur Handlungen bei einem Initiativeschritt von 1 oder höher. Fällt sein nächster Initiativeschritt auf 0 oder weniger, handelt er in dieser Kampfrunde nicht mehr.

Beispiele

- Initiative 26: Handlungen bei **26, 16 und 6**
- Initiative 12: Handlungen bei **12 und 2**
- Initiative 9: eine Handlung bei **9**

Handlungsreihenfolge

Handeln mehrere Kämpfer im selben Initiativeschritt, wird ihre Reihenfolge wie folgt bestimmt:

1. Der Kämpfer mit dem höheren Initiative-Grundwert handelt zuerst.
2. Bei gleichem Grundwert handeln Runner vor Gegnern und Gegner vor neutralen Kämpfern.
3. Kämpfer derselben Fraktion bestimmen ihre Reihenfolge selbst.

Ist die Reihenfolge danach noch immer unklar, entscheidet der Tycoon.

Aktionen

Immer wenn ein Kämpfer an der Reihe ist, kann er eine Handlung durchführen. **Wenn er seine Handlung nicht nutzen will, so verfällt sie.** Bei jeder Handlung darf sich der Kämpfer zusätzlich bewegen.

Handlungen

Ein Kämpfer kann grundsätzlich folgende Handlungen durchführen:

- **Angreifen** – Greife einen Gegner in Reichweite an**.**
- **Aufstehen** – Komme wieder auf die Beine, wenn du «niedergeworfen» bist.
- **Uploaden** – Manche Hacks erfordern, es dass der Hacker einen grösseren Upload macht. Dazu muss der Hacker Handlungen einsetzen.
- **Interagieren** – Interagiere mit einem Gegenstand (Tür öffnen, Gegenstand nehmen, Waffe ziehen, Medikament einnehmen).
- **Nachladen** – Eine Fernkampfwaffe nachladen mit Nachladen 1 oder mehr
- **Rucksack durchsuchen** – Um einen Gegenstand aus deinem Rucksack zu holen, ist eine Handlung und ein Wurf auf Operations nötig
- **Schwierige Bewegung** – Willst du eine Bewegung durchführen, welche eine Probe erfordert (z.B. Klettern), so gilt diese als Aktion.
- **Sprinten** – Bewege dich erneut um deine Bewegung. Währenddessen führst du keine andere Handlung aus.
- **Cyberware einsetzen** – Setze ein aktive Cyberware-Fähigkeit ein.
- **Hack** – Hacke einen Gegner mit einem deiner Hacks.
- **Zielen** – Ziele mit einem Fernkampf auf eine Schwachstelle deines Ziels. Du erhältst jeweils +2 auf den Angriff und +1 QS bei einem Treffer.

Bewegung

Bei jeder Handlung darf sich ein Kämpfer zusätzlich bewegen. Er kann sich dabei bis zu so viele Meter bewegen, wie seine Bewegung angibt.

Diese Bewegung kann vor, während oder nach der eigentlichen Handlung genutzt werden. Und die Distanz kann auch beliebig aufgeteilt werden.

Springen

Als Teil einer regulären Bewegung kann eine Figur ohne Probe einen oder mehrere Abgründe oder Hürden überwinden, der seiner halben Bewegung (min. 1 Meter) entspricht. Dies ist auch in Kombination mit der Handlung «Sprinten» möglich, dies erhöht aber nicht die frei überwindbare Distanz.

Weitere oder höhere Sprünge erfordern eine Probe auf Infiltration und müssen als Teil der Handlung «Schwierige Bewegung» durchgeführt werden.

Klettern

Klettern erfordert immer ein Probe auf Unbeugsamkeit und muss als Teil der Handlung «Schwierige Bewegung» durchgeführt werden. Die Bewegung ist während dem Klettern halbiert (min. 1 Meter).

Schwimmen

Schwimmen erfordert immer ein Probe auf Unbeugsamkeit und muss als Teil der Handlung «Schwierige Bewegung» durchgeführt werden. Die Bewegung ist während dem Schwimmen halbiert (min. 1 Meter).

Stürze

1W10 brechender Schaden pro 3 Meter Falltiefe.

Probe auf Infiltration (Akrobatik): Erfolg reduziert die Anzahl der Schadenswürfel um QS

Sturz abfangen

Ein Sturz von weniger als der halben Bewegung (min. 1 Meter) kann als Teil der regulären Bewegung abgefangen werden. Tiefere Stürze erfordern eine Probe auf Infiltration und müssen als Teil der Handlung «Schwierige Bewegung» durchgeführt werden. Stürzt eine Figur ausserhalb seines Initiativeschritts, so darf er einen Sturz mit einer Reaktion abfangen.

Reaktionen

Kämpfer können nicht nur agieren, wenn sie an der Reihe sind. Sie können auch auf die Handlungen anderer Figuren reagieren. Die wichtigsten Reaktionen sind dabei die Verteidigungen gegen Angriffe.

Die Anzahl der Reaktionen, die ein Runner besitzt, ergibt sich durch seine Initiative ÷ 4 (abrunden).

Sofern sie nicht «Benommen» sind, erhalten alle Kämpfer ihre Reaktionen am Anfang der Kampfrunde, egal wann sie dran sind.

Reaktionshandlungen

In der Reaktiven Phase kann der Kämpfer grundsätzlich folgende Aktionen durchführen:

- **Ausweichen** – Verteidige dich mit Ausweichen (ASW) gegen einen physischen Angriff
- **Hackingabwehr** – Wehre einen Hackingversuch mit deiner Firewall ab
- **Blockadeangriff** – Versucht ein Gegner sich innerhalb deiner Nahkampfreichweite an dir vorbeizubewegen (nicht wegbewegen), so kannst du ihn mit einer Reaktion angreifen.
- **Sturz abfangen** – Fange einen Sturz mit einer Probe ab

Angreifen und Verteidigen

Angreifen

Um einen Angriff durchzuführen, wählt der Angreifer zunächst Ziel, Waffe oder Talent und klärt Reichweite, Deckung sowie alle relevanten Umstände. Anschliessend wird der Angriffswurf abgelegt. Der Angriffswert ergibt sich aus der verwendeten Angriffs-Fertigkeit abzüglich der Behinderung durch Rüstung oder schwere Ausrüstung sowie eventueller situativer Modifikatoren.

Würfelt der Angreifer mit 2W10 einen Wert, der kleiner oder gleich diesem Angriffswert ist, gilt der Angriff als erfolgreich. Misslingt der Wurf, endet der Angriff sofort und es kommt zu keiner Verteidigung.

Verteidigen

Ist der Angriff erfolgreich, darf sich das Ziel entscheiden, ob es sich verteidigt. Eine Verteidigung kostet eine Reaktion und ist nur möglich, wenn das Ziel reaktionsfähig ist. Verzichtet das Ziel auf eine Verteidigung oder kann es nicht reagieren, gilt der Angriff als unverteidigt. Entscheidet sich das Ziel zur Verteidigung, wird ein Verteidigungswurf abgelegt.

Welche Fertigkeit dafür verwendet wird, hängt von der Art des Angriffs ab:

- Waffenangriffe werden mit Ausweichen abgewehrt
- Hacks werden mit Firewall abgewehrt

Vergleich von Angriff und Verteidigung

Sind sowohl Angriff als auch Verteidigung erfolgreich, werden die Würfe miteinander verglichen. Die Seite mit dem höheren erfolgreichen Wurf setzt sich durch; bei gleichem Wurf gewinnt der Verteidiger.

Gewinnt der Verteidiger den Vergleich, wird der Angriff vollständig abgewehrt und verursacht keinen Schaden.

Gewinnt der Angreifer, trifft der Angriff abgeschwächt. Der QS entspricht dabei der Differenz der beiden Würfe.

Ist der Angriff unverteidigt oder misslingt die Verteidigung, trifft der Angriff ungehindert und die Qualitätsstufe (QS) ergibt sich direkt aus dem Wurf des Angreifers.

Schaden

Kommt es zu einem Treffer, wird der Schaden gewürfelt. Für jede Qualitätsstufe wird einmal der Schadenswürfel zusammen mit allen Schadensboni gewürfelt. Die Rüstung des Ziels reduziert den Schaden jedes Schadenswurfes separat.

Brechender Schaden halbiert den Rüstungsschutz. Direkter Schaden ignoriert die Rüstung komplett.

Beispiel: Johnny trifft eine Wache mit einem einer QS von 2. Daher darf er zweimal seinen Schadenswürfel von W10+1 würfeln. Er würfelt 7 und 5. Von diesen wird jeweils noch einmal separat die Rüstung der Wache von 2 abgezogen. Damit richtet Johnny 10 Schaden (=7+1–2 + 5+1–2) an.

Volltreffer und Patzer

Tabelle: Volltreffer beim Angriff

Würfel bei einem Volltreffer 2W10 – QS und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Zerschmetterter Leib	Der Angriff richtet +2 Schadenswürfel und direkten Schaden an.
1–2	Verheerender Treffer	Der Angriff richtet +2 Schadenswürfel an.
3–4	Tiefe Wunde	Der Angriff richtet +1 Schadenswürfel und Zustand «Zehrend (LP, Blutung)» an.
5–6	Kopftreffer	Der Angriff richtet +1 Schadenswürfel und Zustand «verwirrt» an.
7–9	Beintreffer	Der Angriff richtet +1 Schadenswürfel und Zustand «Eingeschränkt» an.
10–14	Gefährlicher Treffer	Der Angriff richtet +1 Schadenswürfel an.
15+	Gewöhnlicher Treffer	Kein Effekt.

Tabelle: Patzer beim Angriff

Würfel bei einem Patzer 2W10 – QS des Verteidigers und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle.

Wurf	Effekt	Beschreibung
0–	Muskelriss	Der Angreifer erleidet 1W10 direkten Schaden und Zustand «Angeschlagen».
1–2	Überdehnt	Der Angreifer erleidet 1W10 direkten Schaden.
3–4	Offene Deckung	Der Angreifer ist «verwirrt».
5–6	Fehltritt	Der Angreifer rutscht 2 Meter am Gegner vorbei (kann Blockadeangriff auslösen) und erleidet «Eingeschränkt».
7–9	Waffe blockiert	Die Waffe verkeilt sich oder blockiert. Der Angreifer benötigt eine Aktion und eine erfolgreiche Probe auf Unbeugsamkeit (im Nahkampf) oder Technik (im Fernkampf), um sie zu befreien.
10–14	Entmutigt	Der Angreifer erleidet «entmutigt».
15+	Unsauberer Angriff	Der Angriff verpufft wirkungslos.

Kampfmodifikatoren

Deckung

Deckung erschwert Angriffe mit Fernkampfwaffen und Hacks. Sie schützt nicht absolut, sondern reduziert Trefferwahrscheinlichkeit oder Wirkung.

Der Tycoon entscheidet, welche Art von Deckung vorliegt. Deckung schützt nur gegen Angriffe aus der entsprechenden Richtung.

Halbe Deckung

Das Ziel ist teilweise verdeckt (z. B. hinter einer Mauer, einem Wagen, einem Baum, einer Balustrade). Der Angreifer erhält –2 auf den Angriffswert des Angreifers.

Dreiviertel-Deckung

Das Ziel ist stark verdeckt und nur teilweise sichtbar (z. B. Schiessscharte, enge Lücke, massive Struktur). Der Angreifer erhält –4 auf den Angriffswert des Angreifers.

Volle Deckung

Das Ziel ist vollständig verdeckt. Kein direkter Angriff möglich. Flächenangriffe können das Ziel dennoch betreffen, wenn sie die Deckung umgehen können.

Hacks und Deckung

Gezielte Hacks gegen einzelne Ziele unterliegen denselben Deckungsregeln wie Fernkampf.

Flächenzauber ignorieren halbe oder dreiviertel Deckung, sofern der Wirkungsbereich das Ziel einschliesst.

Volle, massive Deckung (Steinwand, geschlossene Tür, Erdreich) schützt weiterhin, sofern der Zauber keine Durchdringung vorsieht.

Niederwerfen als Reaktion

Eine Figur kann sich als Reaktion **zu Boden werfen**, um Deckung besser auszunutzen.

- In Kombination mit halber Deckung zählt sie als dreiviertel gedeckt.
- Ohne Deckung erhält sie –2 auf Angriffe gegen sich bis zum Beginn ihrer nächsten Runde.
- Der Charakter gilt als „niedergeworfen“.

Deckung durch lebende Ziele

Befindet sich ein anderes Wesen zwischen Angreifer und Ziel, gewährt dies in der Regel unbeabsichtigte (oder auch beabsichtigte) Deckung. Der Tycoon entscheidet, ob das Zwischenziel tatsächlich in der Schusslinie steht.

Kameraden des Angreifers gewähren dem Ziel halbe Deckung (–2 auf den Angriffswert). Feinde dagegen gewähren dreiviertel Deckung (–4 auf den Angriffswert).

Ist der Charakter zwischen Angreifer und Ziel kleiner als das Ziel so gibt sie diesem keine Deckung. Ist der Charakter grösser als das Ziel, so ist die Deckung eine Kategorie stärker (dreiviertel statt halb, voll statt dreiviertel).

Fehlschuss durch lebende Deckung

Wird ein Angriff durch lebende Deckung erschwert und verfehlt das ursprüngliche Ziel, wird geprüft, ob das Zwischenziel getroffen wird.

Wäre der Angriff **ohne den Deckungsabzug erfolgreich gewesen**, so besteht eine 50 % Chance, dass stattdessen das deckende Ziel getroffen wird.

Der Angriff wird mit derselben QS abgewickelt, die sich aus dem ursprünglichen Wurf ergibt (ohne Deckungsabzug). Das neue Ziel darf regulär verteidigen, sofern möglich.

Kampfmanöver

Alle Kampfmanöver werden auf Kampfkunst gewürfelt und der Angreifer muss sich ebenfalls mit Kampfkunst verteidigen.

Entwaffnen

Probe ist erschwert um –2. Bei einem Erfolg wird dem Gegner die Waffe aus der Hand geschlagen. NSCs erhalten –2 auf Angriff und Schaden. Dies funktioniert bei humanoiden Gegner, welche Waffen einsetzen.

Festsetzen

Bei einem Erfolg wird der Gegner in den Griff genommen und erhält «Benommen». Kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die höchstens eine Kategorie grösser sind als der Angreifer.

Mitzerren

Probe ist erschwert um –2. Bei einem Erfolg wird der Gegner in den Griff genommen und der Angreifer kann ihn mit halber Bewegung bewegen. Kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die höchstens so gross sind wie der Angreifer.

Umreissen

Bei einem Erfolg landet der Gegner «niedergeworfen». Kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die höchstens so gross sind wie der Angreifer.

Wegstossen

Bei einem Erfolg wird der Gegner 2 Meter nach hinten gestossen. Kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die höchstens so gross sind wie der Angreifer.

Schaden und Zustände

Schadenstypen & Resistenzen

Brechender Schaden

Dieser Schadenstyp entsteht durch Schaden, der schwer durch Rüstung aufzuhalten ist. Dies ist z.B. bei Schaden durch Dinge wie Feuer der Fall. Brechender Schaden halbiert die Rüstungsschutz.

Direkter Schaden

Unabhängig von Form oder Quelle wirkt dieser Schaden direkt auf Körper oder Geist. Gegen direkten Schaden ist Rüstung nutzlos. Dies betrifft z.B. Stürze und auch Hacks.

Zehrender Schaden

Zehrender Schaden, z.B. durch Blutverlust oder Feuer, wirkt nicht nur einmal, sondern wirkt am Ende jeder Kampfrunde, bis der Grund für den Schaden entfernt wurde. Dazu ist in der Regel eine Probe notwendig, sofern der Charakter sich nicht nur durch Bewegung aus dem Gefahrenbereich entfernen kann.

Resistent

Eine Resistenz ist ein erhöhter Widerstand gegen eine bestimmte Schadensform (z.B. Feuer, nicht-magische Waffen). Ziele mit einer Resistenz erleiden nur halben Schaden durch diesen Schadenstyp.

Verwundbar

Ist ein Ziel verwundbar gegen eine bestimmte Schadensform (z.B. Feuer, nicht-magische Waffen), so erleidet es 1.5-fachen Schaden durch diesen Schadenstyp.

Immun

Eine Immunität ist eine absolute Unverwundbarkeit durch eine bestimmte Schadensform (z.B. Feuer, nicht-magische Waffen). Ziele mit einer Immunität erleiden keinen Schaden durch diesen Schadenstyp.

Auswirkung von Schaden

Nicht-tödlicher Schaden

Wird ein Runner durch nicht-tödliche Ursachen auf 0 Lebenspunkte gebracht, wird er bewusstlos, beginnt aber nicht zu sterben. Es sind keine Unbeugsamkeits-Würfe nötig, solange kein weiterer Schaden folgt.

Angeschlagen

Eine Figur gilt als «Angeschlagen», sobald er auf die Hälfte seiner Lebenspunkte oder weniger fällt. Angeschlagene Figuren kämpfen und handeln schlechter: –2 auf alle Proben.

Sterben

Ein Charakter fällt bei **0 oder weniger Lebenspunkten** kampfunfähig zu Boden und erhält den Zustand «sterbend». Ein Runner stirbt endgültig, wenn seine Lebenspunkte unter den negativen Wert seiner Unbeugsamkeit fallen.

Beispiel: Ein Runner mit Unbeugsamkeit 10 stirbt bei –10 Lebenspunkten. Erreicht ein einzelner Angriff sofort den Todeswert (also die negativen Lebenspunkte entsprechend der Unbeugsamkeit), ist der Runner sofort tot.

Hat ein Runner den Zustand «sterbend», so muss der Spieler am Ende jeder Kampfrunde auf Unbeugsamkeit würfeln:

- Bei einem Volltreffer stabilisiert sich der Runner selbst.
- Bei einem Erfolg überlebt der Runner diese Runde.
- Bei einem Misserfolg verliert der Runner 1W10 Lebenspunkte.
- Bei einem Patzer stirbt der Runner sofort.

Ein anderer Runner kann versuchen, den Sterbenden zu stabilisieren. Dazu ist eine Probe auf Technik nötig. Bei Erfolg überlebt der Runner, bleibt aber bewusstlos. Bei einem Patzer erleidet er 1W10 Schaden.

Effekte, die fortlaufenden Schaden verursachen (z. B. Zehrend (LP, Blutung), Zehrend (LP, Feuer)), wirken auch in der Sterbephase weiter.

Das Heilen von Lebenspunkten auch über 0 hinaus, hebt den Zustand «sterbend» nicht auf, kann aber das Fenster zwischen Leben und Sterben vergrössern.

Zustände

Angeschlagen

Solange du «angeschlagen» bist, erhältst du –2 auf alle körperlichen Aktionen und Reaktionen. Du kannst eine Aktion einsetzen, um eine Unbeugsamkeit-Probe abzulegen. Bei Erfolg schüttelst du den Zustand ab. Erleidest du erneut «angeschlagen» während du bereits «angeschlagen» bist, so erhältst du stattdessen «benommen».

Benommen

Solange du «benommen» bist, kannst du nicht handeln. Wenn du an der Reihe bist, benutze stattdessen deine Aktion, um eine Mumm-Probe abzulegen. Bei Erfolg bist du nicht länger «benommen». Erleidest du «benommen», während du bereits «benommen» bist, so erhältst du stattdessen «verwirrt».

Eingeschränkt

Solange du «eingeschränkt» bist, wird deine Bewegung halbiert. Du erhältst ausserdem –2 auf alle Reaktionen. Du kannst eine Aktion, um eine passende Probe abzulegen. Bei Erfolg schüttelst du den Zustand ab. Erleidest du erneut «eingeschränkt» während du bereits «eingeschränkt» bist, so erhältst du stattdessen «benommen».

Entmutigt

Solange du «entmutigt» bist, erhältst du –2 auf alle Angriffe. Ausserdem kannst du keine Mummpunkte einsetzen. Das Verbrennen von Mummpunkten ist aber immer noch möglich. Du kannst eine Aktion einsetzen, um eine Unbeugsamkeit-Probe abzulegen. Bei Erfolg schüttelst du den Zustand ab. Erleidest du erneut «entmutigt» während du bereits «entmutigt» bist, so erhältst du stattdessen «benommen».

Niedergeworfen

Solange du «niedergeworfen» bist, erhältst du –2 auf alle Verteidigungen. Setze eine Aktion ein, um diesen Zustand zu beenden. Erleidest du erneut «Niedergeworfen» während du unter diesem Zustand leidest, erleidest du stattdessen «eingeschränkt».

Sterbend

Solange du «sterbend» bist, musst du am Ende jeder Kampfrunde (nicht Initiativeschritt) eine Unbeugsamkeitsprobe ablegen, um nicht zu sterben. Details siehe im Abschnitt Sterben weiter oben. Setze eine Aktion ein und lege eine erfolgreiche Probe auf Technik ab, um diesen Zustand bei jemand anderem zu beenden. Wenn du «sterbend» erleidest, während du bereits «sterbend» bist, erleidest du stattdessen 1W10 direkten Schaden.

Verwirrt

Du erhältst –2 auf alle geistigen und Hacking-Aktionen und Reaktionen. Du kannst eine Aktion einsetzen, um eine Probe auf Wahrnehmung abzulegen. Bei Erfolg schüttelst du den Zustand ab. Erleidest du erneut «verwirrt» während du bereits «verwirrt» bist, so erhältst du stattdessen «benommen».

Zehrend

Solange du «Zehrend» bekommst, erleidest du am Ende jeder Kampfrunde (nicht Initiativeschritt) 1W10 Schaden. Rüstungen, Resistenzen und Immunitäten wirken normal gegen diesen Schaden. Danach darfst du eine passende Probe ablegen, bei Erfolg endet der anhaltende Schaden. Erleidest du erneut dieselbe Art zehrenden Schadens während du bereits diese Art von zehrenden Schaden erleidest, so erhältst du stattdessen sofort 1W10 Schaden.

Regenerieren

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine kurze Pause von etwa 30 Minuten, bei die Runner kurz Atmen fassen und die Erschöpfung etwas abschütteln. Es sind maximal zwei kurze Rasten pro Tag möglich und frühstens 2 Stunden nach dem letzten Lager oder der letzten Rast.

Die Crew legt eine Probe auf Unbeugsamkeit ab. Bei einem Erfolg heilen sie QS LP.

Ausserdem kann ein Runner, auf seine eigene Rast verzichten und stattdessen versuchen bis zu zwei Kollegen zu behandeln. Er legt eine Technik-Probe ab und heilt QS Lebenspunkte.

Lange Rast

Bei einer langen Rast kommt die Crew in einem sicheren Lager unter und ruht für 8 Stunden aus. Es ist nur eine lange Rast pro Tag möglich.

Die Runner legen eine Probe auf Unbeugsamkeit ab. Bei einem Erfolg heilen sie 1W10+QS LP.

Ausserdem kann ein Runner, auf seine eigene Rast verzichten und stattdessen versuchen bis zu zwei Kollegen zu behandeln. Er legt eine Technik-Probe ab und heilt 1W10+QS Lebenspunkte.

Stabilität



Stabilität beschreibt die psychische Widerstandskraft, das Selbstbild und die Fähigkeit eines Runners, Gewalt, Verlust und Entfremdung zu verarbeiten, ohne daran zu zerbrechen. Empathie gehört dazu, ist aber nicht mit moralischer Güte gleichzusetzen.

Jeder Runner beginnt mit **100 Stabilität**. Der Wert kann durch traumatische Erlebnisse sinken, aber durch Beziehungen, Sicherheit, Erholung und lebensbejahende Erfahrungen wieder steigen. Die Stabilität kann niemals über 100 steigen.

Stabilitätsverlust

Erlebt oder verursacht ein Runner ein traumatisches Ereignis, kann er Stabilität verlieren. Der Tycoon bestimmt die Schwere des Ereignisses, anschliessend wird gegen den Stabilitätsverlust gewürfelt.

Ein Ereignis verursacht nur dann Stabilitätsverlust, wenn es für der Charakter tatsächlich traumatisch ist. Gewöhnliche Gewalt gegen bewaffnete Gegner muss deshalb nicht bei jedem Kampf geprüft werden.

Auch der blosse Einbau von Cyberware verursacht keinen Stabilitätsverlust, sofern er freiwillig passiert.

Widerstand

Bei Stabilitätsverlust legt der Runner eine Probe auf **Unbeugsamkeit** ab.

- Bei einem Erfolg wird der Verlust um **QS × 2** reduziert. Der Verlust beträgt mindestens 1.
- Bei einem Volltreffer wird der Verlust vor der Reduktion halbiert
- Bei einem Misserfolg erhält den vollen Stabilitätsverlust.
- Bei einem Patzer wird ein zusätzlicher W10 gewürfelt.

Tabelle: Stärke des Stabilitätsverlusts

Schwere	Verlust	Beispiele
Belastend	1W10	Folter oder Hinrichtung beobachten, glaubhafte Todesdrohung, schwere Demütigung, brutaler Verrat, Opfer eines schweren Verbrechens werden
Schwer	2W10	selbst erstmals töten, gefoltert werden, hilflos ein Massaker erleben, schwerste Verletzungen, Tod eines nahestehenden Menschen
Verheerend	3W10	einen Unschuldigen bewusst ermorden, den gewaltsamen Tod eines geliebten Menschen erleben, an einem Massaker teilnehmen, vollständiger Verlust der eigenen Identität

Stabilitätsgewinn

Positive und stabilisierende Erlebnisse können verlorene Stabilität wiederherstellen. Der Gewinn von Stabilität darf jedoch nicht durch beliebig wiederholbare Routinehandlungen erzeugt werden. Entscheidend ist, dass das Erlebnis für den Runner persönlich bedeutsam ist und auf eine konkrete Belastung reagiert.

Derselbe Anlass kann normalerweise nur einmal Stabilität herstellen. Wiederkehrende Handlungen wie Feiern mit Freunden, Zeit mit der Familie oder ein ruhiger Abend können jedoch erneut Stabilität zurückgeben, wenn sie nach einer neuen schweren Belastung stattfinden und für den Runner tatsächlich stabilisierend wirken.

Beispiel

Nach einem Run, bei dem die Crew nur knapp dem Tod entkommen ist, feiert sie gemeinsam ihren Erfolg. Das Zusammensein, die Erleichterung und das Gefühl, überlebt zu haben, können Stabilität wiederherstellen.

Die Crew kann nicht jeden Abend dieselbe Feier wiederholen, um weitere Stabilität zu gewinnen. Nach einem späteren lebensgefährlichen Auftrag kann eine neue gemeinsame Feier jedoch erneut stabilisierend wirken.

Tabelle: Stabilitätsgewinn

Bedeutung	Gewinn	Beispiele
Stabilisierend	1W10	echte Aussprache, Versöhnung, neue Freundschaft, gemeinsames Feiern, eine persönliche Niederlage überwinden, Therapie
Bedeutend	2W10	ein Leben retten, eine sichere Heimat finden, längere Erholung mit vertrauten Menschen, einen schweren persönlichen Konflikt lösen
Lebensverändernd	3W10	Heirat, Adoption, Geburt eines Kindes, Erfüllung eines Lebenstraums, endgültige Befreiung aus Unterdrückung oder Abhängigkeit

Langfristige Lebensbedingungen

Am Ende jedes Spielmonats prüft die Gruppe, unter welchen Umständen die Runner gelebt haben und welche stabilisierenden oder belastenden Einflüsse auf sie gewirkt haben. Gleichzeitig eintretende Stabilitätsgewinne und Stabilitätsverluste werden miteinander verrechnet. Nur das verbleibende Ergebnis verändert die Stabilität des Runners.

Tabelle: Schädliche Bedingungen

Verlust	Beispiele
1W10	dauerhaft minderwertige Nahrung, Schlaf in Kapselhotels oder Fahrzeugen, extreme Informationsüberlastung, entmenschlichende Konzernarbeit
2W10	Hunger, längere Gefangenschaft, unbehandelter Verlust eines Angehörigen, mehrfach lebensgefährlich verletzt worden
3W10	mehr als eine Woche im Kriegsgebiet, Folterlager, Katastrophenzone oder unter vergleichbaren Extrembedingungen

Tabelle: Stabilisierende Bedingungen

Gewinn	Beispiele
1W10	regelmässiger Kontakt zu echten Freunden oder Familie, mehrere freie Tage ohne Arbeit und Einsätze, Leben ausserhalb belastender Megastädte
2W10	sichere Wohnung, gute Nahrung, verlässliches soziales Umfeld und echte Erholung
3W10	aussergewöhnlich stabiles und erfülltes Leben mit Sicherheit, Beziehungen, Freizeit und persönlicher Selbstbestimmung

Stabilitätsstufen

Stabilitätsverlust macht einen Charakter nicht automatisch böse oder unmenschlich. Er zeigt, dass psychische Belastungen zunehmend Spuren hinterlassen. Diese können sich als Verdrängung, Überreaktionen, Kontrollverlust, Rückzug oder emotionale Abstumpfung äussern. Welche Folgen auftre-

ten, hängt vom Charakter, seinen Erfahrungen und seinen Traumafolgen ab. Zwei Runner mit derselben Stabilität können daher sehr unterschiedlich reagieren.

Stabil (100-76)

Bei einer Stabilität von 76 oder mehr ist die Figur psychisch gefestigt. Belastende Erlebnisse können sie erschüttern, doch sie kann diese normalerweise verarbeiten, ohne eine dauerhafte Traumafolge zu entwickeln.

Eine stabile Figur ist nicht frei von Angst, Schuld, Stress oder Selbstzweifeln. Sie verfügt jedoch über ausreichend innere Sicherheit, soziale Bindungen oder funktionierende Bewältigungsstrategien, um handlungsfähig zu bleiben und sich von Belastungen zu erholen.

Belastet (75-51)

Beim ersten Unterschreiten von 76 wählt der Spieler eine Traumafolge. Diese beschreibt, wie der Charakter auf bestimmte belastende Situationen reagiert.

Jede Traumafolge besitzt einen oder mehrere Trigger. Wird ein solcher Trigger ausgelöst, zeigt sich die Traumafolge im Verhalten des Charakters. Sie kann seine Entscheidungen beeinflussen, ihn zu Vermeidung, Überreaktionen oder Kontrollverlust verleiten oder regeltechnische Auswirkungen verursachen.

Der Charakter bleibt grundsätzlich handlungsfähig. Seine Belastung zeigt sich jedoch zunehmend in seinem Verhalten, seinen Beziehungen und seinen Entscheidungen.

Traumatisiert (50-26)

Beim ersten Unterschreiten von 51 erhält der Charakter eine weitere Traumafolge. Ausserdem sind Proben auf Unbeugsamkeit gegen weiteren Stabilitätsverlust um –2 erschwert.

Zerrüttet (25-1)

Beim ersten Unterschreiten von 26 erhält der Charakter eine dritte Traumafolge. Nach jedem weiteren Stabilitätsverlust muss sie eine Probe auf Unbeugsamkeit ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie für die aktuelle Szene einen psychischen Zusammenbruch.

Zusammenbruch (0 und weniger)

Bei 0 Stabilität verliert der Charakter vorübergehend die Kontrolle. Sie flieht, erstarrt, wird gewalttätig, dissoziiert oder folgt einem anderen passenden Krisenverhalten.

Der Charakter wird nicht automatisch dauerhaft zum NSC. Sie kann durch Schutz, Therapie und längere Erholung wieder stabilisiert werden. Bis ihre Stabilität wieder über 0 steigt, ist sie jedoch nicht regulär spielbar.

Traumafolgen

Eine Traumafolge beschreibt, wie ein Charakter auf ein unverarbeitetes Trauma reagiert. Sie sollte einen konkreten **Trigger** besitzen und nicht ständig pauschale Mali verursachen. Ihre Auswirkungen treten nur auf, wenn der Charakter mit diesem Auslöser konfrontiert wird.

Eine Traumafolge kann entfernt werden, wenn die Stabilität wieder über die Schwelle steigt, durch deren Unterschreiten sie entstanden ist, und der Charakter das zugrunde liegende Trauma glaubwürdig verarbeitet hat. Eine blosse Erhöhung der Stabilität genügt nicht.

Geeignete Traumafolgen sind beispielsweise:

Abstumpfung

Trigger: Situationen, in denen andere Menschen leiden, Trost suchen oder emotionale Nähe verlangen.

Der Charakter hat Schwierigkeiten, Mitgefühl zu zeigen oder emotionale Nähe zuzulassen. Er reagiert kühl, sachlich oder abweisend, selbst wenn Anteilnahme angemessen wäre.

Aggression

Trigger: Demütigung, Bedrohung, Hilflosigkeit oder Kontrollverlust.

Der Charakter reagiert schnell mit Einschüchterung oder Gewalt. Er muss nicht sofort angreifen, empfindet eine aggressive Reaktion jedoch als naheliegendste Lösung.

Dissoziation

Trigger: Extremer Stress, körperliche Gewalt oder Situationen, die an das auslösende Trauma erinnern.

Der Charakter nimmt seine Umgebung oder den eigenen Körper nur noch unwirklich wahr. Geräusche wirken fern, Bewegungen mechanisch und Erinnerungen bruchstückhaft.

Hypervigilanz

Trigger: Unübersichtliche Orte, unbekannte Personen, überraschende Geräusche oder Situationen ohne erkennbare Fluchtmöglichkeit.

Der Charakter kann kaum entspannen und erwartet ständig einen Angriff. Er beobachtet Zugänge, prüft Waffen und reagiert empfindlich auf unerwartete Bewegungen.

Kontrollzwang

Trigger: Unsicherheit, Planänderungen, improvisierte Entscheidungen oder Abhängigkeit von anderen.

Der Charakter versucht, Abläufe, Menschen und Risiken unter Kontrolle zu halten. Unerwartete Veränderungen lösen starken Stress und das Bedürfnis aus, die Kontrolle sofort wiederherzustellen.

Paranoia

Trigger: Geheimhaltung, widersprüchliche Aussagen, Überwachung oder ungeklärtes Verhalten von Verbündeten.

Der Charakter misstraut selbst vertrauten Personen und vermutet Verrat, Manipulation oder Überwachung. Harmlose Zufälle können für ihn wie Hinweise auf eine Verschwörung wirken.

Schuld

Trigger: Erinnerungen an eigenes Versagen, verursachtes Leid oder Personen, die dem damaligen Opfer ähneln.

Der Charakter wird von Schuldgefühlen und wiederkehrenden Erinnerungen verfolgt. Er versucht möglicherweise, sein früheres Versagen wiedergutzumachen oder vergleichbare Situationen um jeden Preis zu verhindern.

Selbstzerstörung

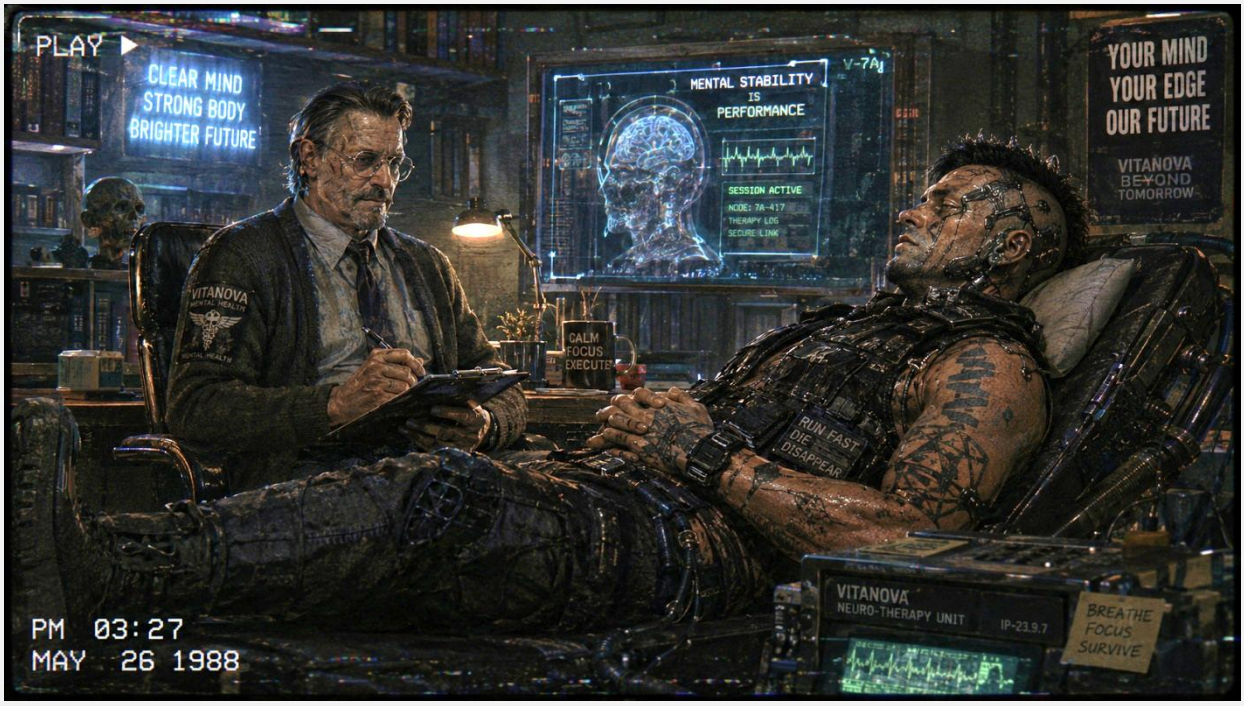
Trigger: Hoffnungslosigkeit, Schuldgefühle oder das Gefühl, keinen Wert mehr zu besitzen.

Der Charakter ignoriert Gefahren, Erschöpfung und die eigene Gesundheit. Er geht unnötige Risiken ein, verweigert Hilfe oder behandelt das eigene Überleben als nebensächlich.

Suchtverhalten

Trigger: Stress, Erinnerungen an das Trauma, Einsamkeit oder emotionale Überforderung.

Der Charakter versucht, Belastungen durch Drogen, Glücksspiel, Gewalt, Sex, Arbeit oder digitale Flucht zu verdrängen. Die gewählte Form des Suchtverhaltens sollte bei der Auswahl festgelegt werden.



RUNNERS OF FORTUNE

THE PROFESSIONAL'S GUIDE TO CORPORATE WARFARE

JULY/AGOUST 1987
ISSUE #27



ANGEL CITY'S DEADLIEST DUO

FAST CARS, HEAVY GUNS, NO QUESTIONS

20XX SUMMER COMBAT SPECIAL

INCLUDES:
ANGEL CITY
THREAT MAP
PULL-OUT POSTER

$4.95 U.S. $5.95 CANADA
07>
0 71896 48727 5

Die Crew erschaffen

Runner arbeiten nicht automatisch zusammen. Bevor die einzelnen Charaktere erschaffen werden, legt die Gruppe fest, was sie verbindet, welche Mittel ihnen gemeinsam zur Verfügung stehen und welche Verpflichtungen bereits auf ihnen lasten. Die Antworten bilden den Ausgangspunkt der Kampagne und geben dem Tycoon sofort Kontakte, Konflikte und mögliche Aufträge. Runner erhalten ihre Arbeit gewöhnlich über Fixer, Berater und andere Vermittler, da Konzerne sie offiziell niemals direkt beschäftigen.

Name der Crew

Wählt einen Namen, unter dem die Crew in der Szene bekannt ist. Das kann ein selbst gewählter Name, ein Spitzname oder eine Bezeichnung sein, die nach einem früheren Auftrag hängen geblieben ist.

Warum arbeiten diese Runner zusammen?

Jedes Crewmitglied nennt mindestens einen Grund, weshalb es den anderen vertraut oder auf sie angewiesen ist. Gemeinsame Motive können Geld, Schutz, Rache, Freundschaft, ein früherer Auftrag, ein gemeinsamer Feind oder der Wunsch nach Unabhängigkeit sein.

Zusätzlich sollte jeder Charakter erklären, warum er die Crew nicht einfach nach dem ersten guten Zahltag verlässt. Runner müssen keine Freunde sein. Sie brauchen aber einen belastbaren Grund, gemeinsam unter Feuer zu stehen.

Wer vermittelt die Aufträge?

Bestimmt einen gemeinsamen Vermittler. Das kann ein professioneller Fixer, ein ehemaliger Konzernberater, ein Syndikatsmitglied, ein Clubbesitzer, ein Anwalt oder ein anderer Kontakt sein. Legt fest, warum er der Crew vertraut und welchen Anteil, Gefallen oder Einfluss er dafür erwartet.

Der Vermittler muss nicht der einzige Auftraggeber der Crew bleiben. Er ist jedoch ihre erste verlässliche Verbindung zum Markt und kann Arbeit beschaffen, Informationen prüfen und Treffen organisieren.

Der Vermittler gilt für alle Runner der Crew als kostenloser gemeinsamer Kontakt. Er muss nicht mit Erfahrungspunkten oder anderen Ressourcen bezahlt werden und wird zusätzlich zu den persönlichen Kontakten der einzelnen Charaktere gewählt.

Wo liegt die Operationsbasis?

Wählt einen Ort, an dem sich die Crew trifft, Ausrüstung lagert und Einsätze vorbereitet. Die Basis kann eine Garage, ein Hinterzimmer, eine Werkstatt, ein Lagerhaus, ein Boot oder eine befestigte Wohnung sein.

Legt ausserdem einen Vorteil und ein Problem der Basis fest. Sie könnte über eine Werkstatt, einen versteckten Zugang oder ausreichend Lagerraum verfügen, aber zugleich einem Kredithai gehören, schlecht gesichert sein oder mitten im Gebiet einer Fraktion liegen.

Wem gehört das gemeinsame Fahrzeug?

Bestimmt, welches Crewmitglied oder welcher Kontakt das Fahrzeug besitzt. Gehört es der Crew gemeinsam, muss geklärt werden, wer den Kauf finanziert hat und wer für Reparaturen, Treibstoff und Versicherungen aufkommt.

Euch stehen 80'000 Dollar an Budget für euer Fahrzeug zur Verfügung.

Wie wird die Bezahlung geteilt?

Legt die Verteilung fest, bevor der erste Auftrag beginnt. Üblich sind gleiche Anteile für alle aktiven Crewmitglieder. Gemeinsame Kosten für Munition, Reparaturen, medizinische Versorgung und Vermittlungsgebühren werden vorher abgezogen.

Alternativ können Spezialisten zusätzliche Anteile erhalten, eigenes Material berechnen oder nur gegen Festhonorar arbeiten. Entscheidend ist nicht, welches Modell gewählt wird, sondern dass niemand mitten im Einsatz überrascht feststellt, wie wenig sein Leben den anderen wert ist.

Welche Fraktion kennt die Crew?

Wählt eine Fraktion, zu der bereits eine brauchbare Verbindung besteht. Die Crew könnte für sie gearbeitet, eines ihrer Mitglieder gerettet, mit ihr Geschäfte gemacht oder in ihrem Gebiet gelebt haben.

Die Fraktion betrachtet die Runner nicht automatisch als Verbündete. Sie kennt ihre Namen, Fähigkeiten und ungefähre Zuverlässigkeit. Das reicht für erste Informationen, Zugang oder kleinere Gefallen, schafft aber auch Erwartungen.

Bei wem steht die Crew in der Kreide?

Wählt eine Person oder Organisation, der die Crew Geld, Material oder einen bedeutenden Gefallen schuldet. Die Schuld kann aus der gemeinsamen Basis, dem Fahrzeug, einer medizinischen Behandlung, einem gescheiterten Auftrag oder der Befreiung eines Crewmitglieds stammen.

Die Forderung sollte gross genug sein, um die Runner unter Druck zu setzen, aber nicht so gross, dass sie keine eigene Entscheidung mehr treffen können. Schulden liefern Aufträge. Totale Abhängigkeit beendet Kampagnen.

Runner erschaffen



Tipps für die Erschaffung

Rolle zuerst

Überlege zuerst, welche Aufgabe dein Runner innerhalb der Crew übernimmt. Soll er kämpfen, hacken, infiltrieren, verhandeln, Fahrzeuge führen, Informationen beschaffen oder mehrere Bereiche abdecken? Ein Runner sollte eine klare Stärke besitzen, aber nicht nur eine einzige Sache können. Im Einsatz entstehen fast immer Situationen, in denen die eigentliche Spezialität nicht weiterhilft.

Kernfertigkeiten bestimmen

Wähle zwei oder drei Fertigkeiten, auf die sich der Runner besonders verlässt. Diese dürfen hoch sein, sollten aber nicht das gesamte Erfahrungspunktebudget verschlingen. Werte zwischen 12 und 14 kennzeichnen echte Spezialisten. Werte von 10 oder 11 sind bereits solide und reichen für viele typische Aufgaben aus.

Reflexe nicht vergessen

Reflexe bestimmen Initiative, Reaktionen und häufig das Überleben im Kampf. Selbst Runner, die keine Frontkämpfer sind, sollten Reflexe nicht vollständig vernachlässigen. Ein Wert von 10 ist für die

meisten Runner ein brauchbarer Ausgangspunkt. Kämpfer, Fahrer und andere Figuren, die oft unter Zeitdruck handeln, profitieren von höheren Werten oder einem Reflexbooster.

Nicht zu eng bauen

Ein Runner mit nur einer herausragenden Fertigkeit ist ausserhalb seines Spezialgebiets schnell nutzlos. Plane wenigstens eine soziale, eine operative und eine körperliche Möglichkeit ein, Probleme zu lösen. Ein Hacker sollte sich bewegen und unauffällig verhalten können. Ein Kämpfer sollte Situationen einschätzen können. Ein Verhandler sollte nicht zusammenbrechen, sobald jemand eine Waffe zieht.

Cyberware unterstützt das Konzept

Cyberware sollte die vorhandenen Stärken des Runners verbessern oder eine wichtige Schwäche ausgleichen. Kaufe keine Implantate nur deshalb, weil sie stark wirken. Das Cyberwarebudget ist begrenzt. Ein vollständiges, stimmiges Paket ist meist besser als mehrere voneinander unabhängige Einzelimplantate. Reflexbooster passen zu Kämpfern, Vollstreckern und Fahrern. Cyberaugen helfen Schützen, Ermittlern und Einbrechern. Neuralprozessoren und Interfaces gehören zu Hackern und technisch ausgerichteten Runnern.

Ausrüstung für Einsätze kaufen

Nutze das Ausrüstungsbudget nicht nur für Waffen. Rüstung, Kommunikation, Werkzeuge, Tarnkleidung, Kabel, Licht, medizinische Versorgung und Transportmittel lösen häufig mehr Probleme als ein zweites Gewehr. Jeder Runner sollte wenigstens eine zuverlässige Waffe, passende Munition, eine Rüstung, ein Dataphone und Ausrüstung für seine Spezialität besitzen.

Kontakte gezielt wählen

Kontakte sind keine Dekoration. Jeder Kontakt sollte Zugang zu einem Milieu, Informationen oder Dienstleistungen ermöglichen, die der Runner selbst nicht besitzt. Vermeide mehrere Kontakte mit nahezu derselben Funktion. Ein Waffenhändler, eine Konzernanwältin, ein Sanitäter und ein Fahrer sind meist nützlicher als vier verschiedene Kneipenbesitzer.

Fahrzeug passend wählen

Das Fahrzeug muss zum Einsatzprofil passen. Ein unauffälliger Personenwagen eignet sich für Observation und Infiltration, ein Transporter für Ausrüstung und Gefangene, ein Geländewagen für schlechte Strassen und ein Motorrad für schnelle Bewegung. Das teuerste Fahrzeug ist nicht automatisch das Beste. Ein auffälliges Fahrzeug kann selbst zum Sicherheitsrisiko werden.

Runnerkonzepte

Aufklärerin

Sie beobachtet Anlagen, verfolgt Zielpersonen und erstellt Bewegungsprofile. Vor dem Auftrag liefert sie Wachwechsel, Zugänge, Gewohnheiten und mögliche Fluchtrouten.

Fertigkeiten: Wahrnehmung 14, Infiltration 12, Datamining 12, Operations 10, Reflexe 10, Fernkampf 10
Cyberware: OmniStar Watchdog, Aegis Forensic, Aegis Indexer
Ausrüstung: Digitales Fernglas, Richtmikrofon, Wärmebildkamera, Kabelkamera, Ortungssender, Tarnnetz, Minikamera

Bergungsspezialist

Er holt Prototypen, Datenkerne, Fahrzeuge und Leichen aus zerstörten Anlagen und Kampfzonen. Er weiss, was noch verwendbar ist, was explodieren könnte und was besser nie gefunden worden wäre.

Fertigkeiten: Technik 14, Operations 12, Unbeugsamkeit 12, Wahrnehmung 10, Infiltration 10, Fernkampf 10
Cyberware: Kessler-Maibach Diagnostiker, Aegis Custodian, Blackridge Ironlung
Ausrüstung: Professioneller Werkzeugsatz, Industrie-Werkzeugsatz, Cyberware-Scanner, Chemiedetektor, Geigerzähler, Schwerlastrucksack, Kühlbehälter

Drohnenoperator

Er setzt Aufklärungs-, Transport- und Kampfdrohnen ein. Damit verschafft er der Crew Sicht, Ablenkung und zusätzliche Feuerkraft, ohne selbst immer an der Spitze stehen zu müssen.

Fertigkeiten: Technik 14, Wahrnehmung 12, Operations 12, Hacking 10, Fernkampf 10, Reflexe 10
Cyberware: Kessler-Maibach Fernhand, Airwire-Interface, Kessler-Maibach Diagnostiker
Ausrüstung: Sensordrohne, Mikrodrohne, Kampfdrohne, Drohnen-Werkzeugsatz, Funkgerät, Signalverstärker, Hochleistungsakku

Einbruchsspezialistin

Sie überwindet Schlösser, Sensoren, Fenster, Schächte und technische Barrieren. Vor dem Einsatz prüft sie Zugänge, im Gebäude hält sie Fluchtwege offen.

Fertigkeiten: Technik 14, Infiltration 12, Wahrnehmung 12, Reflexe 10, Hacking 10, Kampfkunst 10
Cyberware: Aegis Security Probe, Ghostware False Hand, Ghostware Skeleton Key
Ausrüstung: Professionelles Zugangskit, Dietrichset, elektronisches Schlosswerkzeug, Glasschneider, Schlüsselkopierer, Periskopkamera, Brechstange

Einsatzkoordinatorin

Sie plant Aufträge, verteilt Rollen, hält Kommunikation und Zeitplan zusammen und erkennt, wann ein Plan aufgegeben werden muss. Im Feld sorgt sie dafür, dass aus mehreren Spezialisten tatsächlich eine Crew wird.

Fertigkeiten: Operations 14, Coolness 12, Wahrnehmung 12, Datamining 10, Connections 10, Reflexe 10
Cyberware: Blackridge CommandNet, Kessler-Maibach Pfadfinder, OmniStar Watchdog
Ausrüstung: Verschlüsseltes Dataphone, Langstreckenfunkgerät, Satelliten-Uplink, digitales Fernglas, Einsatzrucksack, Karten- und Einsatzmaterial

Extraktionsspezialistin

Sie holt Zielpersonen aus Konzernanlagen, Kliniken, Gefängnissen oder Krisengebieten. Sie plant Zugriff, Sicherung und Abtransport als einen einzigen Ablauf.

Fertigkeiten: Operations 14, Infiltration 12, Reflexe 12, Fernkampf 10, Wahrnehmung 10, Unbeugsamkeit 10
Cyberware: Blackridge Raptor, Blackridge Pursuit Drive, Blackridge Trauma Seal
Ausrüstung: Kunststofffesseln, Traumakoffer, Körperbeutel, Rauchgranaten, Kletterset, Seilwerfer, verdeckte Schutzweste

Feldtechniker

Er repariert Waffen, Fahrzeuge, Drohnen und elektronische Systeme während des Einsatzes. Aus Ersatzteilen, Werkzeug und schlechtem Gewissen baut er Lösungen, die gerade lange genug halten.

Fertigkeiten: Technik 14, Operations 12, Wahrnehmung 12, Hacking 10, Fernkampf 10, Unbeugsamkeit 10
Cyberware: Kessler-Maibach Diagnostiker, Kessler-Maibach Universalport, Aegis Custodian
Ausrüstung: Professioneller Werkzeugsatz, Waffen-Werkzeugsatz, Elektronik-Werkzeugsatz, Fahrzeug-Werkzeugsatz, Ersatzteile, elektronische Ersatzteile, Universalakku

Fluchtfahrerin

Sie bringt die Crew hinein und wieder heraus. Sie kennt Nebenrouten, Baustellen, Kontrollpunkte und die Grenzen jedes Fahrzeugs, das sie steuert.

Fertigkeiten: Operations 14, Reflexe 12, Wahrnehmung 12, Technik 10, Fernkampf 10, Infiltration 10
Cyberware: Kessler-Maibach Pfadfinder, Blackridge Tripwire, Blackridge Pursuit Drive
Ausrüstung: Fahrzeug-Werkzeugsatz, verschlüsseltes Dataphone, Funkscanner, Signalverstärker, Ortungssender, Rauchgranaten, Maschinenpistole

Kampfhacker

Er dringt gemeinsam mit der Crew in Anlagen ein, übernimmt Kameras, öffnet Schleusen und stört gegnerische Cyberware direkt vor Ort. Er ist technisch spezialisiert, aber robust genug, um nicht beim ersten Schusswechsel auszufallen.

Fertigkeiten: Hacking 14, Reflexe 12, Technik 12, Infiltration 10, Wahrnehmung 10, Fernkampf 10
Cyberware: Aegis Breach, Ghostware Skeleton Key, Ghostware OpenAir, leistungsfähiger Neuralprozessor
Ausrüstung: Cyberdeck, Universal-Datenkabel, elektronisches Schlosswerkzeug, verschlüsseltes Dataphone, Elektronik-Werkzeugsatz, Maschinenpistole, gepanzerte Jacke

Kampfmedizinerin

Sie stabilisiert Verwundete unter Feuer, versorgt Cyberwareverletzungen und hält Zielpersonen am Leben. Gleichzeitig weiss sie, welche Kliniken Fragen stellen und welche nur Geld verlangen.

Fertigkeiten: Technik 14, Wahrnehmung 12, Unbeugsamkeit 12, Reflexe 10, Operations 10, Fernkampf 10
Cyberware: Kessler-Maibach Diagnostiker, Blackridge Trauma Seal, Helix Lucid
Ausrüstung: Traumakoffer, Medscanner, Defibrillator, Autoinjektoren, Verbandspacks, medizinischer Werkzeugsatz, Kühlbehälter

Konzern-Deserteur

Er war Soldat, Agent oder Sicherheitsspezialist eines Konzerns. Er kennt Einsatzprotokolle, Bewaffnung, Befehlsketten und die Denkweise jener Kräfte, gegen die die Crew arbeitet.

Fertigkeiten: Fernkampf 14, Operations 12, Unbeugsamkeit 12, Reflexe 10, Wahrnehmung 10, Connections 10
Cyberware: Blackridge Raptor, Blackridge Ironmind, Blackridge Deadeye Link
Ausrüstung: Sturmgewehr, ballistische Schutzweste, Rauchgranaten, Splittergranaten, verschlüsseltes Dataphone, digitales Fernglas, Einsatzrucksack

Kopfgeldjäger

Er findet Flüchtige, Verräter und Vertragsbrecher. Anders als ein gewöhnlicher Ermittler ist er darauf vorbereitet, seine Zielperson auch gegen Widerstand mitzunehmen.

Fertigkeiten: Wahrnehmung 14, Fernkampf 12, Connections 12, Operations 10, Coolness 10, Kampfkunst 10
Cyberware: Aegis Tracker, Ghostware Blackbook, Blackridge Pursuit Drive
Ausrüstung: Handschellen, Kunststofffesseln, Ortungssender, Richtmikrofon, Elektroschocker, Schrotflinte oder Maschinenpistole, verdeckte Schutzweste

Leibwächterin

Sie schützt Auftraggeber, Zeugen und verwundbare Crewmitglieder. Sie erkennt Gefahren früh und entscheidet im richtigen Moment, ob Flucht, Deckung oder Gegenangriff notwendig ist.

Fertigkeiten: Wahrnehmung 14, Reflexe 12, Fernkampf 12, Unbeugsamkeit 10, Kampfkunst 10, Coolness 10
Cyberware: Blackridge BattleSense, Aegis Predictive Defence, Blackridge Trauma Seal
Ausrüstung: Maschinenpistole, verdeckte Schutzweste, ballistischer Schild, verschlüsseltes Dataphone, Traumakoffer, Rauchgranaten

Nahkampfspezialistin

Sie arbeitet in engen Räumen, bei lautlosen Zugriffen und lebenden Festnahmen. Schockwaffen, Griffe und kurze Klingen sind für sie oft nützlicher als ein Gewehr.

Fertigkeiten: Kampfkunst 14, Reflexe 12, Infiltration 12, Unbeugsamkeit 10, Wahrnehmung 10, Fernkampf 10
Cyberware: Blackridge Pitbull, Blackridge Raptor, Blackridge ShockPalm oder ShockKick
Ausrüstung: Elektroschlagstock, Keramikmesser, Teleskopschlagstock, Kunststofffesseln, Motorradpanzerung oder gepanzerte Jacke

Saboteurin

Sie legt Produktionslinien still, zerstört Infrastruktur und inszeniert technische Unfälle. Gute Sabotage erkennt man daran, dass niemand sofort weiss, ob überhaupt ein Angriff stattgefunden hat.

Fertigkeiten: Technik 14, Infiltration 12, Operations 12, Wahrnehmung 10, Hacking 10, Reflexe 10
Cyberware: Kessler-Maibach Diagnostiker, Ghostware False Hand, Kessler-Maibach Universalport
Ausrüstung: Sprengstoff-Werkzeugsatz, Elektronik-Werkzeugsatz, Zeitzünder, Fernzünder, Chemiedetektor, professionelles Zugangskit, Werkzeugkoffer

Scharfschütze

Er beobachtet Zugänge, deckt Rückzüge und entfernt einzelne Schlüsselziele. Seine Arbeit beginnt lange vor dem ersten Schuss mit Positionierung, Tarnung und Entfernungsmessung.

Fertigkeiten: Fernkampf 14, Wahrnehmung 12, Infiltration 12, Reflexe 10, Operations 10, Unbeugsamkeit 10
Cyberware: Blackridge Longshot, Blackridge Deadeye Link, OmniStar Watchdog
Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Zielfernrohr, Schalldämpfer, digitales Fernglas, Entfernungsmesser, Tarnnetz, Einsatzrucksack

Schmuggler

Er bewegt Waffen, Cyberware, Daten und Personen durch kontrollierte Zonen. Er kennt Frachtrouten, Lagerhäuser, korrupte Kontrolleure und die Orte, an denen niemand freiwillig nachfragt.

Fertigkeiten: Connections 14, Operations 12, Coolness 12, Technik 10, Wahrnehmung 10, Fernkampf 10
Cyberware: Ghostware Blackbook, Kessler-Maibach Pfadfinder, Ghostware Dead Drop
Ausrüstung: Schmuggelbehälter, Wegwerf-Dataphone, Funkscanner, gefälschte Dokumente, Hartschalenkoffer, verdecktes Holster, kompakte Maschinenpistole

Schwerer Brecher

Er trägt die schwerste Rüstung und Bewaffnung der Crew. Seine Aufgabe ist es, Widerstand zu brechen, Rückzüge zu sichern und Gegner zu binden, während die Spezialisten arbeiten.

Fertigkeiten: Unbeugsamkeit 14, Fernkampf 12, Reflexe 12, Kampfkunst 10, Operations 10, Wahrnehmung 10
Cyberware: Blackridge Warfiber, Blackridge Titanium Lace, Blackridge Trauma Seal
Ausrüstung: Schweres Maschinengewehr oder Sturmgewehr, Gefechtspanzerung, Munitionsweste, Vorschlaghammer, Rauchgranaten, Brechstange

Social Engineer

Er gibt sich als Prüfer, Angestellter, Techniker oder Geschäftspartner aus. Sein Ziel ist nicht, Sicherheit zu überwinden, sondern dafür zu sorgen, dass jemand sie freiwillig für ihn abschaltet.

Fertigkeiten: Coolness 14, Datamining 12, Wahrnehmung 12, Connections 10, Infiltration 10, Technik 10
Cyberware: Helix Élan, OmniStar Persona, Aegis VoicePrint
Ausrüstung: Verschlüsseltes Dataphone, professionelle Garderobe, gefälschte Ausweise, Minikamera, Wanze, Schlüsselkopierer, verdecktes Holster

Sprengmeister

Er öffnet Zugänge, zerstört Fahrzeuge und bringt ganze Gebäudeteile kontrolliert zum Einsturz. Er weiss, wie viel Sprengstoff nötig ist, wo er angebracht werden muss und wie weit die Crew besser Abstand hält.

Fertigkeiten: Technik 14, Operations 12, Wahrnehmung 12, Infiltration 10, Unbeugsamkeit 10, Fernkampf 10
Cyberware: Kessler-Maibach Diagnostiker, Blackridge Ironlung, Aegis Security Probe
Ausrüstung: Sprengstoff-Werkzeugsatz, verschiedene Sprengladungen, Zünder, Kabelkamera, Chemiedetektor, Feuerlöscher, gepanzerte Jacke

Undercover-Agentin

Sie baut über Wochen oder Monate eine falsche Identität auf und schleust sich in Unternehmen, Syndikate oder politische Gruppen ein. Beim eigentlichen Einsatz kennt sie bereits Personen, Wege und interne Konflikte.

Fertigkeiten: Coolness 14, Connections 12, Datamining 12, Wahrnehmung 10, Infiltration 10, Technik 10
Cyberware: Ghostware Masquerade, Ghostware Mockingbird, Ghostware False Face
Ausrüstung: Mehrere falsche Identitäten, Wegwerf-Dataphone, Wanzen, Minikamera, professionelle und milieugerechte Kleidung, verdecktes Holster, Keramikmesser

Verhandlerin

Sie führt Preisverhandlungen, beruhigt Auftraggeber und erkennt, wann ein Gespräch kurz vor dem Scheitern steht. Im Einsatz kauft sie Zeit, spaltet Gegner und sorgt dafür, dass nicht jedes Problem mit einer Schiesserei endet.

Fertigkeiten: Coolness 14, Wahrnehmung 12, Connections 12, Datamining 10, Operations 10, Reflexe 10
Cyberware: Helix Élan, Aegis Authenticator, OmniStar Persona
Ausrüstung: Verschlüsseltes Dataphone, Aufnahmegerät, professioneller Hartschalenkoffer, unauffällige Schutzkleidung, verdecktes Holster, Medscanner



Charaktererschaffung

Die Erschaffung eines Runners erfolgt in sieben Schritten. Führe sie in der angegebenen Reihenfolge durch.

Grundwerte der Fertigkeiten

Alle Runner beginnen mit einem Wert von **8 in sämtlichen Fertigkeiten**.

Dramatische Lebensereignisse

Würfle dreimal auf der Tabelle **Dramatische Lebensereignisse**. Die Ergebnisse erklären, welche Erfahrungen deinen Charakter geprägt haben und warum er heute als Runner arbeitet.

Führe deine Ausbildung durch

Dein Runner hat bereits Erfahrungen gesammelt, bevor er seinen ersten Auftrag übernimmt. Du erhältst **50 Erfahrungspunkte (XP)**, mit denen du seine Fertigkeiten steigern kannst.

Um eine Fertigkeit zu erhöhen, bezahlst du für jede neue Stufe die entsprechenden XP-Kosten. Die Kosten werden für jede Stufe einzeln bezahlt.

Tabelle: Steigerungskosten Fertigkeiten

Neue Stufe	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19+
Kosten pro Stufe	Je 1 XP	Je 2 XP	Je 4 XP	Je 8 XP	Je 12 XP	Je 16 XP

Kaufe deine Startausrüstung

Jeder Runner beginnt mit folgenden Budgets für Ausrüstung:

- 2'500 Dollar für Ausrüstung
- 2'500 Dollar für Cyberware und deren Installation
- ein Privatfahrzeug im Wert von höchstens 10'000 Dollar
- 250 Dollar Bargeld

Die Budgets werden getrennt verwaltet. Nicht verwendete Beträge verfallen und können weder übertragen noch als Bargeld ausgezahlt werden.

Kredite erhalten

Dir sind die Dollar ausgegangen, bevor du überhaupt erst zu den interessanten Dingen gekommen bist? Kein Problem, du kannst dir bei der Erschaffung bis zu 100'000 Dollar leihen.

Du musst dann aber für 60 Monate pro Monat einen festen Beitrag von 2% der ursprünglichen Kreditsumme an deinen Kreditgeber bezahlen.

Berechne deine Nebenwerte

Es gibt eine Reihe von Nebenwerte, die jeder Runner und Gegner besitzt, welche vor allem im Kampf wichtig sind. Diese werden anhand der Fertigkeiten deines Runners berechnet. Wende die Formeln unten an, um die entsprechenden Felder auf deinem Runnerbogen auszufüllen:

Nebenwert	Berechung
Mumm	Gesamte Erfahrung ÷ 10 (abrunden)
Lebenspunkte (LP)	Mumm × 5
Bewegung (BEW)	Infiltration – Behinderung (abrunden, min. 2)
Initiative (INI)	((Reflexe + Boni) ÷ 5)W10 + (Reflexe + Boni) (aufrunden)
Ausweichen (ASW)	((Infiltration + Reflexe) ÷ 2) – Behinderung
Firewall (FWL)	Hacking – Systemlast
Anzahl der Reaktionen	Reflexe ÷ 4 (abrunden) (min. 2)
RAM	0
Stabilität	100
Traglast	Unbeugsamkeit

Wähle deine Kontakte

Jeder Runner startet mit zwei beliebigen Kontakten.

Für jede Stufe in der Fertigkeit Connections über 7 erhältst du einen weiteren Kontakt.

Deinen Runner ausschmücken

Gib deinem Runner ein unverwechselbares Auftreten. Lege mindestens Folgendes fest:

- Name und Runnername
- Aussehen und Kleidungsstil
- erkennbare Cyberware
- persönliche Besonderheiten
- typische Ausrüstung
- Verhalten und Auftreten

Nutze zur Inspiration die Tabellen unter **Runner Style**.

Dramatische Lebensereignisse



Bei der Erschaffung würfelt jeder Spieler dreimal mit W%. Alle Ergebnisse gelten. Mehrfach gewürfelte Ereignisse können wiederholt, verschärft oder zu einem gemeinsamen Ereignis verbunden werden.

W%	Dramatisches Ereignis	Auswirkungen
01	Deine Einheit wurde geopfert. Der Auftraggeber brach die Evakuierung ab, obwohl ihr noch am Leben wart.	+1 Operations, verliere 1W10 Stabilität. Ein ehemaliger Kamerad überlebte als Kontakt.
02	Du hast als Einziger überlebt. Niemand glaubt deiner vollständigen Geschichte.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 1W10 Stabilität. Bestimme, was die anderen getötet hat.
03	Du bist desertiert. Du hast einen Befehl verweigert und deine Einheit verlassen.	+1 Operations, erhalte militärische Ausrüstung im Wert von 500$. Deine frühere Organisation sucht dich.
04	Du hast deinen Vorgesetzten erschossen. Vielleicht war es Mord, vielleicht Notwehr.	+1 Fernkampf, verliere 1W10 Stabilität. Ein Zeuge kennt die Wahrheit.
05	Du wurdest im Einsatz zurückgelassen. Deine Leute mussten ohne dich fliehen.	+1 Unbeugsamkeit. Einer deiner früheren Kameraden hält dich für tot, ein anderer für einen Verräter.
06	Du hast einen Kameraden zurückgelassen. Es gab keine Zeit für euch beide.	+1 Reflexe, verliere 1W10 Stabilität. Bestimme, ob die Person wirklich starb.
07	Du hast einen Konzernkrieg überlebt. Monate aus Häuserkampf, Artillerie und privatisiertem Elend.	+1 Fernkampf oder +1 Operations, verliere 1W10 Stabilität. Du kennst einen Veteranen als Kontakt.

W%	Dramatisches Ereignis	Auswirkungen
08	Du warst Kriegsgefangener. Verhör, Zwangsarbeit und schlechte Medizin haben Spuren hinterlassen.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 2W10 Stabilität. Du erkennst einen deiner früheren Bewacher wieder.
09	Du hast an einem Massaker teilgenommen. Ob aus Befehl, Angst oder Überzeugung, entscheidest du.	+1 Fernkampf, verliere 2W10 Stabilität. Eine Aufnahme des Einsatzes existiert.
10	Du hast ein Massaker verhindert. Du hast den Befehl verweigert oder die Täter aufgehalten.	+1 Coolness, erhalte einen Überlebenden als Kontakt. Die Verantwortlichen betrachten dich als Verräter.
11	Deine Crew wurde ausgelöscht. Du besitzt als Einziger noch ihre Ausrüstung und Geheimnisse.	Erhalte Ausrüstung im Wert von 750$, verliere 1W10 Stabilität. Ein Feind glaubt, auch du hättest sterben sollen.
12	Ein Angriff verwüstete deinen Wohnblock. Ein Konzern nannte es einen bedauerlichen Kollateralschaden.	+1 Connections, verliere 1W10 Stabilität. Du kennst mehrere Überlebende und weisst, wer verantwortlich war.
13	Du wurdest von einer Drohne gejagt. Stundenlang, ohne zu wissen, wer sie geschickt hatte.	+1 Infiltration. Du besitzt ein beschädigtes Bauteil der Drohne, das den Auftraggeber identifizieren könnte.
14	Du hast eine belagerte Stellung gehalten. Hilfe kam nicht, aber der Feind auch nicht durch.	+1 Unbeugsamkeit oder +1 Fernkampf. Ein früherer Kamerad verehrt dich, ein anderer gibt dir die Schuld für die Verluste.
15	Du hast einen berühmten Söldner getötet. Sein Name war mehr wert als deiner.	+1 Kampfkunst oder +1 Fernkampf, erhalte 500$ Kopfgeld. Seine frühere Crew will Rache.
16	Du hast ein Kind aus einem Feuergefecht gerettet. Die Bilder gingen um die Welt.	Gewinne 1W10 Stabilität, erhalte einen Medienkontakt. Deine Identität ist öffentlich bekannt.
17	Du hast deine eigene Einheit verkauft. Der Preis war gut oder die Alternative schlimmer.	Erhalte 1.000$, verliere 2W10 Stabilität. Mindestens ein ehemaliger Kamerad überlebte.
18	Du hast einen Angriff auf Zivilisten befohlen. Der Auftrag war erfolgreich.	+1 Operations, verliere 2W10 Stabilität. Ein Beteiligter besitzt Beweise.
19	Du hast unter falscher Flagge gekämpft. Niemand sollte wissen, wer wirklich beteiligt war.	+1 Coolness, erhalte eine belastbare falsche Identität. Ein Geheimdienst kennt deine echte Rolle.
20	Du bist aus einer Black-Ops-Einheit entkommen. Die Einheit existiert offiziell nicht.	+1 auf eine Kampffertigkeit, erhalte seltene Ausrüstung im Wert von 750$. Deine frühere Einheit jagt dich.
21	Du wurdest für einen Mord verurteilt, den du nicht begangen hast.	+1 Connections, verliere 1W10 Stabilität. Der wahre Täter kennt deinen Namen.
22	Du bist aus einem Privatgefängnis ausgebrochen. Mehrere Menschen starben dabei.	+1 Infiltration, erhalte einen ehemaligen Mitgefangenen als Kontakt. Blackridge oder ein anderer Betreiber fahndet nach dir.
23	Du hast Jahre im Gefängnis verbracht. Du hast dort Freunde, Feinde und Geschäfte gemacht.	+1 Connections oder +1 Unbeugsamkeit. Ein früherer Mitgefangener fordert einen Gefallen.

W%	Dramatisches Ereignis	Auswirkungen
24	Du wurdest gefoltert. Deine Vernehmer wollten einen Namen, einen Zugang oder ein Geständnis.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 2W10 Stabilität. Bestimme, ob du geredet hast.
25	Du hast jemanden unter Folter gebrochen. Du hast bekommen, was du brauchtest.	+1 Coolness, verliere 2W10 Stabilität. Das Opfer lebt noch.
26	Du hast einen Gefangenentransport überfallen. Jemand Wichtiges kam frei.	+1 Operations, erhalte den Befreiten als Kontakt. Die Betreiberfirma setzt ein Kopfgeld auf dich aus.
27	Du hast aus einem Hochsicherheitsgebäude gestohlen. Niemand weiss, wie du hineingekommen bist.	+1 Infiltration, erhalte Beute im Wert von 500$. Ein Teil davon lässt sich nicht verkaufen.
28	Du hast einen Kronzeugen verschwinden lassen. Tot, versteckt oder unter neuer Identität.	+1 Coolness oder +1 Connections. Eine Ermittlungsbehörde verfolgt den Fall weiter.
29	Du wurdest lebendig begraben. Beton, Schutt oder ein eingestürzter Tunnel wurden fast dein Grab.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 1W10 Stabilität. Enge Räume können als Trigger dienen.
30	Du hast einen Gefängnisaufstand angeführt. Für einige bist du ein Held, für andere ein Mörder.	+1 Coolness, erhalte zwei ehemalige Gefangene als Kontakte. Ein Wärter schwor Rache.
31	Ein Implantat hat dich beinahe getötet. Rückrufaktionen gibt es nur für zahlende Kunden.	Erhalte Cyberware im Wert von 500$, verliere 1W10 Stabilität. Das Implantat stammt aus einer fehlerhaften Serie.
32	Du hast einen illegalen Cyberware-Eingriff überlebt. Andere auf dem Tisch hatten weniger Glück.	Erhalte Cyberware im Wert von 750$. Der verantwortliche Ripperdoc ist ein Kontakt und zugleich ein Risiko.
33	Deine Cyberware wurde aus der Ferne abgeschaltet. Du warst völlig hilflos.	+1 Hacking oder +1 Firewall. Verliere 1W10 Stabilität. Jemand besitzt noch immer alte Zugangsdaten.
34	Du wurdest als Testperson verkauft. Deine Zustimmung war gefälscht.	Erhalte Cyberware im Wert von 1.000$, verliere 2W10 Stabilität. Der Konzern betrachtet dich als sein Eigentum.
35	Du bist aus einem Forschungslabor entkommen. Du warst nicht das einzige Versuchsobjekt.	+1 Hacking oder +1 Infiltration. Ein weiteres Versuchssubjekt ist noch dort.
36	Dein Gedächtnis wurde manipuliert. Teile deines Lebens passen nicht mehr zusammen.	+1 Mumm, verliere 1W10 Stabilität. Der Tycoon bestimmt eine Erinnerung, die falsch sein könnte.
37	Dir fehlen mehrere Tage. Du bist mit Blut, Geld und fremder Cyberware aufgewacht.	Erhalte 500$ und Cyberware im Wert von 250$. Eine Organisation will wissen, was du getan hast.



W%	Dramatisches Ereignis	Auswirkungen
38	Eine fremde Persönlichkeit übernahm deinen Körper. Nur für Minuten, behauptet man.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 2W10 Stabilität. Die fremde Stimme ist möglicherweise noch vorhanden.
39	Du hast deinen eigenen Klon oder Doppelgänger gesehen.	+1 Datamining, verliere 1W10 Stabilität. Einer von euch besitzt die falsche Identität.
40	Du wurdest offiziell für tot erklärt. Deine alte Existenz wurde abgewickelt.	Erhalte eine neue belastbare Identität. Deine alte Familie, Schulden und Feinde glauben, du seist tot.
41	Du bist klinisch gestorben und zurückgekehrt.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 1W10 Stabilität. Du erinnerst dich an etwas, das medizinisch nicht erklärbar ist.
42	Ein Cyberarm wurde dir gestohlen. Während du noch lebtest.	Erhalte einen Cyberarm oder Ersatz im Wert von 750$, verliere 1W10 Stabilität. Der alte Arm ist weiterhin irgendwo aktiv.
43	Deine Implantatlizenz wurde gesperrt. Der Konzern wollte dich gefügig machen.	Erhalte +1 Hacking. Deine Cyberware wurde illegal entsperrt und kann nicht regulär gewartet werden.
44	Du hast eine tödliche Fehlfunktion vertuscht. Das Produkt ist noch immer auf dem Markt.	+1 Technik, erhalte 750$ Schweigegeld. Ein Opferanwalt sucht Beweise.
45	Du hast einen Konzernarzt erpresst. Er rettete dein Leben und hasst dich dafür.	Erhalte einen medizinischen Kontakt und Behandlungen im Wert von 500$. Der Arzt sammelt belastendes Material gegen dich.

W%	Dramatisches Ereignis	Auswirkungen
46	Du wurdest gegen deinen Willen verchromt. Militär, Klinik oder Arbeitgeber entschieden für dich.	Erhalte Cyberware im Wert von 1.000$, verliere 2W10 Stabilität. Ein Vertrag behauptet, du hättest zugestimmt.
47	Du hast einen Cyberpsycho aufgehalten. Niemand sonst kam lebend nahe genug heran.	+1 Kampfkunst oder +1 Fernkampf, gewinne 1W10 Stabilität. Der Vorfall machte dich bekannt.
48	Du warst selbst ausser Kontrolle. Medikamente, Hacking oder Implantatversagen lösten den Ausbruch aus.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 2W10 Stabilität. Jemand wurde dabei schwer verletzt.
49	Du hast einen illegalen Persönlichkeits-Upload gestohlen.	+1 Hacking, erhalte Daten im Wert von 1.000$. Der Upload behauptet, eine echte Person zu sein.
50	Du hast Beweise für Menschenversuche veröffentlicht.	+1 Datamining, erhalte einen Medienkontakt. Der betroffene Konzern will dich verschwinden lassen.
51	Eine Gang hat deine Leute ausgelöscht. Familie, Freunde oder Crew – fast niemand blieb übrig.	+1 Connections, verliere 2W10 Stabilität. Du kennst die verantwortliche Gang.
52	Du hast einen Gangkrieg begonnen. Absichtlich oder durch einen Fehler.	+1 Coolness, erhalte 500$. Zwei Gangs geben dir die Schuld.
53	Du hast einen Gangboss getötet. Das Machtvakuum war blutiger als der Mord.	+1 Kampfkunst oder +1 Fernkampf. Eine Fraktion betrachtet dich als Befreier, eine andere als Ziel.
54	Ein Syndikat hat dir das Leben gerettet. Niemand rettet jemanden kostenlos.	Erhalte medizinische Versorgung oder Ausrüstung im Wert von 750$. Du schuldest dem Syndikat einen grossen Gefallen.
55	Du hast ein Syndikat bestohlen. Du besitzt noch einen Teil der Beute.	Erhalte 1.000$. Die Yakuza, Black Tigers, Nine Dragons oder eine andere Organisation jagt dich.
56	Du hast einen Schmuggelkonvoi verloren. Ladung, Fahrer und Fahrzeuge gingen unter.	+1 Operations. Du schuldest einem Auftraggeber 5.000$.
57	Du hast einen rivalisierenden Fixer ruiniert. Seine Kunden kamen zu dir oder starben.	+1 Connections, erhalte einen neuen Auftraggeber als Kontakt. Der frühere Fixer arbeitet gegen dich.
58	Du hast einen Gangkrieg beendet. Mit Verhandlungen, Erpressung oder einem gezielten Mord.	+1 Coolness, gewinne 1W10 Stabilität. Beide Seiten erwarten, dass du den Frieden erhältst.
59	Du wurdest von deiner eigenen Gang verkauft.	+1 Connections, verliere 1W10 Stabilität. Ein früherer Freund war beteiligt.
60	Du hast ein Gangmitglied versteckt. Heute ist diese Person mächtig.	Erhalte einen einflussreichen Unterweltkontakt. Eine rivalisierende Organisation weiss, was du getan hast.
61	Du hast einen Drogenboss ausgeschaltet. Seine Ware verschwand nicht mit ihm.	+1 Fernkampf oder +1 Connections, erhalte 500$. Ein Nachfolger will seinen Ruf festigen.

W%	Dramatisches Ereignis	Auswirkungen
62	Du hast eine illegale Klinik verteidigt. Verwundete, Flüchtlinge und Kriminelle verdanken dir ihr Leben.	+1 Fernkampf oder +1 Technik, erhalte den Klinikleiter als Kontakt.
63	Du hast Schutzgeld verweigert. Danach brannte etwas, das dir wichtig war.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 1W10 Stabilität. Die Täter erwarten noch immer Zahlung.
64	Du hast eine Hinrichtung überlebt. Die Kugel, Droge oder Schlinge versagte.	+1 Mumm, verliere 1W10 Stabilität. Der Auftraggeber hält dich weiterhin für tot.
65	Du hast einen Kopfgeldjäger getötet. Er war nicht der letzte.	+1 Wahrnehmung, erhalte dessen Ausrüstung im Wert von 500$. Das Kopfgeld besteht weiter.
66	Du hast eine Person aus einem Syndikat herausgekauft.	Verliere 1.000$ vom Startgeld, gewinne 1W10 Stabilität. Die gerettete Person ist ein loyaler Kontakt.
67	Du hast einen Drogenkrieg überlebt. Giftgas, Laborbrände und automatische Waffen gehörten dazu.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 1W10 Stabilität. Du kennst ein verborgenes Labor.
68	Du hast für mehrere Seiten gleichzeitig gearbeitet. Bis jemand die Rechnungen verglich.	+1 Coolness, erhalte 750$. Zwei ehemalige Auftraggeber wollen Antworten.
69	Du hast einen mächtigen Mann öffentlich gedemütigt. Er hat Geld, Geduld und ein langes Gedächtnis.	+1 Coolness. Du erhältst einen einflussreichen Feind.
70	Du hast eine Gang übernommen und wieder verloren.	+1 Connections oder +1 Coolness. Einige ehemalige Mitglieder folgen dir noch, andere wollen deinen Kopf.
71	Dein Partner hat dich verkauft. Für Geld, Sicherheit oder einen besseren Vertrag.	+1 Wahrnehmung, verliere 1W10 Stabilität. Der Verräter lebt.
72	Du hast deinen Partner verraten. Du hattest deine Gründe.	Erhalte 750$, verliere 1W10 Stabilität. Die verratene Person überlebte.
73	Jemand, den du liebst, wurde entführt. Du hast bezahlt, gekämpft oder versagt.	+1 Connections, verliere 1W10 Stabilität. Bestimme, ob die Person zurückkam.
74	Eine nahestehende Person verschwand. Keine Leiche, keine Forderung, keine Erklärung.	+1 Datamining. Du besitzt eine einzige Spur.
75	Du hast einen geliebten Menschen getötet. Direkt oder durch eine Entscheidung.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 3W10 Stabilität. Jemand kennt die Wahrheit.
76	Du hast jemanden vor dem sicheren Tod gerettet.	Gewinne 2W10 Stabilität. Die gerettete Person ist ein loyaler Kontakt und schuldet dir ihr Leben.
77	Du hast eine Hochzeit, Beerdigung oder Familienfeier unter Beschuss überlebt.	+1 Reflexe, verliere 1W10 Stabilität. Die Täter wurden nie gefasst.
78	Dein engster Freund ist zum Feind geworden. Ihr kennt gegenseitig alle Schwächen.	+1 Coolness. Erhalte einen persönlichen Feind mit tiefem Wissen über dich.



W%	Dramatisches Ereignis	Auswirkungen
79	Du hast ein Kind zurückgelassen, um es zu schützen.	Gewinne 1W10 Stabilität, aber die Person kennt dich möglicherweise nicht mehr.
80	Deine Familie wurde von einem Konzern übernommen. Arbeitsvertrag, Schulden oder Schutzprogramm machten sie abhängig.	+1 Coolness oder +1 Connections. Der Konzern kann deine Familie als Druckmittel einsetzen.
81	Du wurdest öffentlich verleumdet. Millionen Menschen kennen eine erfundene Version deiner Geschichte.	+1 Coolness, verliere 1W10 Stabilität. Deine echte Identität ist leicht auffindbar.
82	Du hast einen berühmten Menschen gerettet. Star, Manager, Politiker oder Konzernchef.	Erhalte einen einflussreichen Kontakt und 500$. Dessen Feinde kennen deinen Namen.
83	Du hast eine berühmte Person getötet. Das Motiv spielt für die Öffentlichkeit keine Rolle.	Erhalte 1.000$, verliere 1W10 Stabilität. Medien und Sicherheitskräfte suchen dich.
84	Du wurdest zum Gesicht einer Propagandakampagne. Dein Bild verkauft einen Krieg, ein Produkt oder eine Lüge.	+1 Coolness, erhalte 500$. Du wirst regelmässig erkannt.
85	Du hast eine Liveübertragung gekapert. Millionen sahen, was du zeigen wolltest.	+1 Hacking oder +1 Coolness. Omni-Star oder ein anderer Medienkonzern will dich belangen.
86	Du hast einen Konzernskandal aufgedeckt. Die Verantwortlichen verloren Geld, nicht ihre Freiheit.	+1 Datamining, erhalte einen Journalisten als Kontakt. Der Konzern führt eine geheime Akte über dich.

W%	Dramatisches Ereignis	Auswirkungen
87	Du hast einen Skandal erfunden. Die Lüge funktionierte besser als die Wahrheit.	+1 Coolness, erhalte 750$. Eine unschuldige Person trägt die Folgen.
88	Du hast den falschen Menschen berühmt gemacht. Ein Monster wurde durch deine Hilfe zum Idol.	+1 Coolness, verliere 1W10 Stabilität. Die Person verdankt dir ihren Aufstieg.
89	Du hast ein Konzerngeheimnis gestohlen. Es ist wertvoller, als du verkaufen kannst.	+1 Datamining oder +1 Hacking. Besitze Daten im Wert von 2.000$, die beim Verkauf einen mächtigen Feind erzeugen.
90	Du hast einen Angriff live übertragen. Die Einschaltquoten waren hervorragend.	+1 Coolness, erhalte 500$, verliere 1W10 Stabilität. Opfer oder Täter erkennen dich.
91	Du hast einen Auftrag ruiniert und Millionen vernichtet.	+1 Mumm. Ein Konzern oder Fixer fordert Ersatz oder Rache.
92	Du hast einen unmöglichen Auftrag geschafft. Seitdem überschätzen dich alle.	+1 auf eine Fertigkeit deiner Wahl, erhalte einen hochrangigen Fixer als Kontakt.
93	Du hast doppelt kassiert. Beide Seiten glauben, du hättest für sie gearbeitet.	Erhalte 1.500$. Beide Auftraggeber besitzen belastende Informationen.
94	Du hast die falsche Zielperson getötet. Die Akte war manipuliert.	+1 Fernkampf, verliere 1W10 Stabilität. Die eigentliche Zielperson lebt.
95	Du hast einen Konzernchef erpresst. Du besitzt noch eine Kopie des Materials.	+1 Coolness, erhalte 1.000$. Der Konzernchef sucht einen Weg, dich endgültig zum Schweigen zu bringen.
96	Du hast einen nuklearen, biologischen oder chemischen Zwischenfall überlebt.	+1 Unbeugsamkeit, verliere 2W10 Stabilität. Du besitzt Daten über die wahre Ursache.
97	Du hast eine künstliche Intelligenz freigelassen. Sie dankte dir, bevor sie verschwand.	+1 Hacking. Die KI kann später als Kontakt, Feind oder Auftraggeber auftreten.
98	Du hast eine künstliche Intelligenz zerstört. Kurz davor bat sie um ihr Leben.	+1 Hacking, verliere 1W10 Stabilität. Eine Sicherungskopie könnte existieren.
99	Du hast etwas gesehen, das niemand sehen sollte. Ein geheimes Projekt, eine unmögliche Technologie oder die Wahrheit hinter einem Krieg.	+1 Mumm und +1 Datamining. Eine mächtige Organisation will dich finden.
100	Du hast die Welt verändert. Eine deiner Taten löste einen Krieg, Konzernsturz, Aufstand oder technologischen Durchbruch aus. Nur wenige kennen deine Rolle.	+1 auf zwei verschiedene Fertigkeiten, erhalte einen mächtigen Kontakt und einen mächtigen Feind.

Runner Style

Würfle auf jeder gewünschten Tabelle einmal mit 1W10. Unpassende Ergebnisse darfst du ignorieren, abändern oder mit einem zweiten Ergebnis verbinden.

Haarschnitt

1W10	Haarschnitt
1	Kurzer militärischer Bürstenschnitt
2	Hoher, sorgfältig gestylter Seitenscheitel
3	Vokuhila – vorne Einsatzbesprechung, hinten Rockstar
4	Schulterlange, wilde Locken
5	Seitlich ausrasiert, oben lang und zurückgekämmt
6	Breiter Irokesenschnitt
7	Glatter kinnlanger Bob
8	Lange Haare, zu einem straffen Pferdeschwanz gebunden
9	Vollständig rasierter Schädel
10	Künstliches Haar mit wechselnder Farbe oder leuchtenden Strähnen

Haarfarbe und Gestaltung

1W10	Haarfarbe
1	Schwarz
2	Dunkelbraun
3	Blond
4	Rot oder kupferfarben
5	Platinblond
6	Tiefschwarz mit farbigem Schimmer
7	Gebleicht mit dunklem Ansatz
8	Zweifarbig geteilt
9	Aggressives Rot, Blau oder Violett
10	Chromfasern, Leuchtsträhnen oder implantiertes Kunsthaar

Kleidungsstil

1W10	Kleidungsstil
1	Militärisch: Feldjacke, Kampfhose, schwere Stiefel
2	Konzernstil: Massanzug oder Kostüm mit gepanzertem Schnitt
3	Strassenkämpfer: Lederjacke, Jeans, Patronengurt
4	Rocker: Nieten, Ketten, Bandshirt und abgetragene Stiefel
5	Sportlich: Trainingsjacke, Marken-Sneaker und Stirnband
6	Techniker: Overall, Werkzeugweste und Schutzbrille
7	Nachtleben: glänzende Stoffe, tiefer Ausschnitt und auffälliger Schmuck
8	Urbaner Söldner: zivile Kleidung über verdeckter Panzerung
9	Konzernmarke: Kleidung und Ausrüstung stammen sichtbar vom selben Hersteller
10	Eigener unverwechselbarer Stil; würfle zweimal und verbinde beide Ergebnisse

KLEIDUNGSSTILE IN 20XX

CORPORATE WARS

DIE STRASSE. DIE ARBEIT. DER KRIEG. DEIN STIL ÜBERLEBT.

ZIVILE

ALLTAG IN ANGEL CITY.



- BÜRO & VERWALTUNG
- DISKRET & PROFESSIONELL
- MITTELSTAND STYLE
- KOMFORT MIT FLAIR
- ARBEIT & HANDWERK
- PRAKTISCH & ROBUST
- NACHTLEBEN & TREND
- MUTIG & AUSDRUCKSTARK

SYNDIKATE

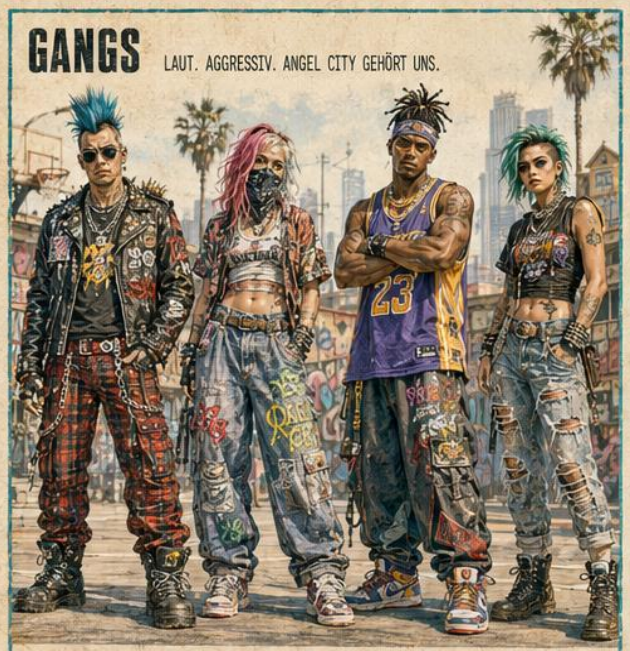
ORDNUNG. RESPEKT. MACHT.



- MASSGEFERTIGT
- DISKRETE LUXUSMATERIALIEN
- SCHMUCK & STATUSSYMBOLE
- RESPEKT DURCH PRÄSENZ
- BODYGUARDS & HAUSREGELN
- WAFFEN IMMER DISKRET
- TRADITION TRIFFT MODERNE
- STIL IST EINE WAFFE

GANGS

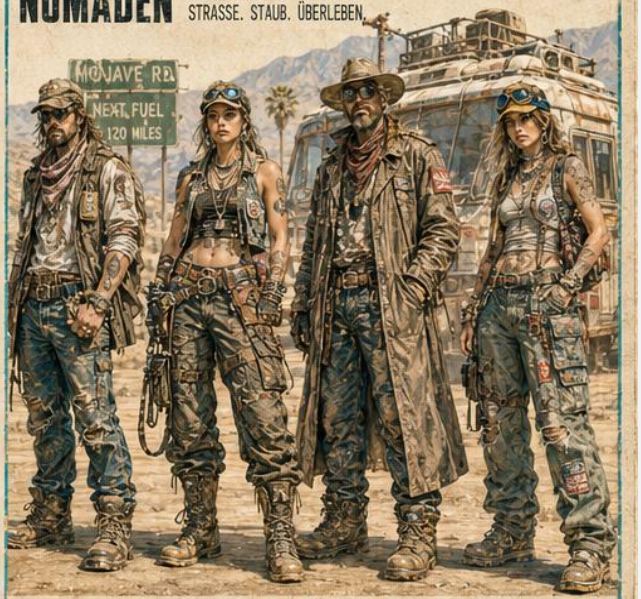
LAUT. AGGRESSIV. ANGEL CITY GEHÖRT UNS.



- CREW & TERRITORIUM
- FARBEN & SYMBOLE
- DIY & SELBSTGEMACHT
- KEIN GELD, VIEL STIL
- SPORT & STREETWEAR
- BEWEGUNG & ATTITÜDE
- PUNK & ANARCHIE
- REGELN SIND ZUM BRECHEN

NOMADEN

STRASSE. STAUB. ÜBERLEBEN.



- PRAKTISCH & ZWECKMÄSSIG
- FÜR WEITE STRECKEN
- SONNEN-& STAUBSCHUTZ
- LEICHT & ANPASSUNGSFÄHIG
- DUSTER & LEDER
- BEWÄHRT & ABGENUTZT
- REPARIEREN & ANPASSEN
- ZUHAUSE IST DIE STRASSE

ISU INCORPORATED STATES OF AMERICA

ACHTUNG

DIES IST KEIN KATALOG.
ES IST ÜBERLEBEN.

C/W-20XX-AC-STY-001

DEIN STIL.
DEINE WAHL.
DEIN KRIEG.

Farben und Materialien

1W10	Vorherrschender Look
1	Schwarz und Chrom
2	Olivgrün und abgetragenes Leder
3	Dunkelblau und schmutziges Weiss
4	Rot und Schwarz
5	Sandfarben und Stahlgrau
6	Weiss und aggressives Firmenblau
7	Violett und schwarzer Kunststoff
8	Warnorange und Industrieanthrazit
9	Pastellfarben mit glänzendem Kunstleder
10	Sternenbannerfarben, patriotische Abzeichen und Adlerembleme

Auffälliges Kleidungsstück

1W10	Kleidungsstück
1	Schwere Fliegerjacke mit alten Einsatzabzeichen
2	Langer Ledermantel
3	Verspiegelte Pilotenbrille
4	Gepanzerte Motorradjacke
5	Massgeschneiderter weisser Anzug
6	Ärmellose taktische Weste
7	Rotes Stirnband
8	Breitschultriger Konzernmantel
9	Cowboyhut oder auffälliger Stetson
10	Kleidungsstück mit riesigem Hersteller-, Crew- oder Sponsorenlogo

Sichtbare Besonderheit

1W10	Besonderheit
1	Auffällige Narbe im Gesicht
2	Verheilte Brandverletzungen
3	Gebrochene Nase oder schiefer Kiefer
4	Tätowierter Hals oder rasierter Schädel mit Tätowierungen
5	Militärische oder konzerninterne Kennnummer
6	Ein Auge besitzt eine deutlich andere Farbe
7	Fehlender Finger oder sichtbare alte Prothese
8	Perfekt künstliches Gesicht ohne erkennbare Makel
9	Goldene Zähne, Chromzähne oder künstliche Fangzähne
10	Eine Besonderheit wird absichtlich verdeckt; bestimme, warum

KLEIDUNGSSTILE IN 20XX

DIE STRASSE. DIE ARBEIT. DER KRIEG. DEIN STIL ÜBERLEBT.

CORPORATE WARS

RUNNERS
FUNKTIONAL. VERBORGEN. ÜBERLEBEN.



- SCHMARMARKT-AUSRÜSTUNG
- VERSTECKTE CYBERWARE
- LEICHT, LEISE, TÖDLICH

- LEDER & NETZ
- NACHTSICHT-OPTIK
- PYROTRANSMISSUNG

- TARNUNG & TASCHEN
- MODULARE WESTEN
- WERKZEUG AM KÖRPER

- NECESSITY-CHIC
- LOW-PROFILE GEAR
- IDENTITÄT FLEXIBEL

KONZERNSOLDATEN
DISZIPLIN. AUSRÜSTUNG. GEHORSAM.



- STANDARD-ISSUE GEAR
- BALLISTISCHE PROTECTION
- CORPORATE LOGOS

- MODULARE RÜSTUNG
- VISOR & HUD
- BEREIT ALS JOB

AGENTEN & OPERATIVES
SAUBER. UNSICHTBAR. TÖDLICH.



- ANZUG & ABZEICHEN
- WENIGER, WÄRE EN
- KALTE AUTORITÄT

- BUSINESS-LOOK
- KOMMERNONY IMPLANTS
- ÜBERZEUGUNG & MANIPULATION

- LANGMANTEL & LEDER
- KONTAKTLINSEN & OHRSTÖPSEL
- INFORMATION IST WAFFE

- POWER-DRESSING
- STATUS-SIGNALISIERUNG
- ÜBERWACHUNG CHIC

HACKER & TECHIES
VERSTAND. WERKZEUG. VERBINDUNG.



- KABEL & KONNEKTOREN
- ALT-HARDWARE
- KOMFORT VOR STIL

- WERBE-T-SHIRTS
- TOOL-TOTES
- SCHIETLOSS & KAFFEE

- NETZKULTUR
- CUSTOM-ZUSAMMENGESTELLT
- BEEPS AM HANDELGELENK

AUSGEBRANNTE PROFIS
ZUVIEL GESEHEN. ZUVIEL VERLOREN. IMMER NOCH HIER.



- GELEBT & ÜBERLEBT
- PATCHES & ERINNERUNGEN
- ALTE CYBERWARE

- NARBEN & CHROM
- KEINE ANGST MEHR
- FUNKTION STATT MODE

- LEDER & ALKOHOL
- DRECK ALS SCHILD
- ERFAHRUNG STATT GOTT

- DRECKIG & LAUT
- KEIN AUFTRAG ZU KLEIN
- KOMPETENZ VERKAUFT

STRASSENSTILE
GEBOREN NACH EIGENEN REGELN.



- SPORTSWEAR
- KOPFBEDECKUNG
- LAUT & STOLZ

- 80ER POP-KULTUR
- NEONS & METALLIC
- STRASSE ALS BÜHNE

- PUNK & DIY
- KÖRPER ALS STATEMENT
- KEINE AUTORITÄT

- HOODIES & MASKEN
- ANONYM & SICHTBAR
- ZUKUNFT EGAL

ISU INCORPORATED STATES OF AMERICA

ACHTUNG
DIES IST KEIN KATALOG.
ES IST ÜBERLEBEN.

DEIN STIL.
DEINE WAHL.
DEIN KRIEG.

Schmuck und Accessoires

1W10	Accessoire
1	Erkennungsmarken
2	Teure Armbanduhr
3	Mehrere schwere Ringe
4	Rosenkranz, Glücksbringer oder religiöses Symbol
5	Firmenabzeichen eines früheren Arbeitgebers
6	Funk-Headset, das niemals abgesetzt wird
7	Lederhandschuhe ohne Finger
8	Kette mit Patronenhülse, Zahn oder Datenchip
9	Übertrieben grosse Sonnenbrille
10	Erinnerung an einen verlorenen Kameraden oder Angehörigen

Auftreten

1W10	Auftreten
1	Spricht knapp und militärisch
2	Lächelt selbst dann, wenn geschossen wird
3	Kaut ständig Kaugummi
4	Zündet sich vor gefährlichen Situationen eine Zigarette an
5	Kontrolliert ununterbrochen Türen, Fenster und Fluchtwege
6	Nennt fast jeden beim Nachnamen
7	Spricht ruhig und übertrieben höflich
8	Kommentiert Gefahr mit schlechten Einzeilern
9	Behandelt jeden Auftrag wie eine Geschäftspräsentation
10	Besitzt eine auffällige Geste, die jeder in Angel City wiedererkennt

Persönliches Markenzeichen

1W10	Markenzeichen
1	Eine bestimmte Waffe ist immer sichtbar
2	Hinterlässt eine Spielkarte oder Münze
3	Trägt immer dasselbe Parfüm oder Rasierwasser
4	Verwendet nur Ausrüstung eines bestimmten Konzerns
5	Besitzt ein eigenes Crew-, Tier- oder Totenkopfsymbol
6	Nimmt von jedem Auftrag ein kleines Andenken mit
7	Fährt ein Fahrzeug in einer unverwechselbaren Lackierung
8	Spielt vor dem Einsatz dasselbe Mixtape
9	Trägt den Namen eines gefallenen Kameraden auf der Kleidung
10	Hat einen bekannten Werbespruch zu seinem persönlichen Motto gemacht

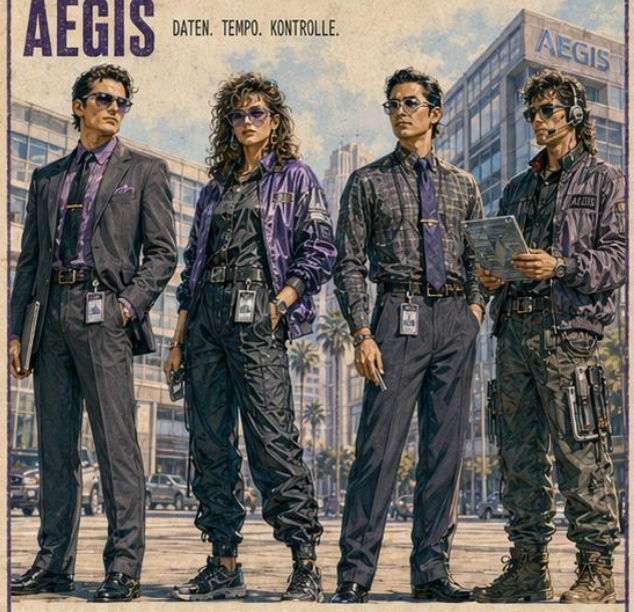
KONZERNSTILE IN 20XX

CORPORATE WARS

MACHT. DISZIPLIN. STATUS. ZUGEHÖRIGKEIT.

AEGIS

DATEN. TEMPO. KONTROLLE.



• VIOLETT & SCHWARZ • BILDSCHIRMBRILLEN • TECH ALS STATUS • SCHNELL. KLAR. EFFIZIENT

BLACKRIDGE

ORDNUNG. STÄRKE. BEFEHL.



• MILITÄRISCHER SCHNITT • RANGABZEICHEN • SCHWARZ & ROT • SICHERHEIT ALS UNIFORM

CROWNWELL

GELD. HERKUNFT. KONTINUITÄT.



• ALTER GELD-STIL • DUNKELBLAU & GOLD • LUXUS OHNE LAUTSTÄRKE • MACHT DURCH HALTUNG

HELIX

KÖRPER. FORTSCHRITT. PERFEKTION.



• WEISS & SILBER • KLINISCHE ELEGANZ • PERFEKTER KÖRPER • MEDIZIN ALS PREMIUM

ISA

INCORPORATED
STATES OF AMERICA

ACHTUNG

DIES IST KEIN KATALOG.
ES IST ZUGEHÖRIGKEIT.

CW-20XX-ISA-STIL-001

DEIN LOOK.
DEIN RANG.
DEIN KONZERN.


KONZERNSTILE IN 20XX
CORPORATE WARS
MACHT. DISZIPLIN. STATUS. ZUGEHÖRIGKEIT.
NAKAMURA
KONSUM. KOMFORT. ZUKUNFT.
NAKAMURA
• KUNDENNAH • INNOVATIV • SMART WEAR • ZUGÄNGLICH
OMNISTAR
SHOW. STATUS. AUFMERKSAMKEIT.
OMNISTAR
• GLAMOUR • MEDIENPRÄSENZ • EINFLUSS • IMMER IM BILD
SUNWARD
ENERGIE. PIONIERGEIST. AUFBRUCH.
• ZUKUNFTSTECHNIK • PIONIERGEIST • LÖSUNGSORIENTIERT • MUTIG
VITANOVA
NAHRUNG. VERTRAUEN. HERKUNFT.
VITANOVA
• NATURVERBUNDEN • VERANTWORTUNG • QUALITÄT • REGIONALE STÄRKE
KESSLER-MAIBACH
PRÄZISION. INDUSTRIE. DISZIPLIN.
KESSLER-MAIBACH
• ZUVERLÄSSIG • PRÄZISION • STABILITÄT • KOMPETENZ
ISA
INCORPORATED
STATES OF AMERICA
ACHTUNG
DIES IST KEIN KATALOG.
ES IST ZUGEHÖRIGKEIT.
CW-20XX-ISA-STIL-002
DEIN LOOK.
DEIN RANG.
DEIN KONZERN.


CYBERWARE
BIO-TECH DIVISION OF THE INCORPORATED STATES OF AMERICA
VERBESSERE DICH. ÜBERLEBE LÄNGER. SIEH BESSER AUS.
STRONGER. FASTER. BETTER. AMERICAN.
ZENITH CYBERNETICS
CYBERARM
MODEL: M-87A
STATUS: INSTALL
POWER: OPTIMAL
ZENITH CYBERNETICS
SYNAPTIC BOOSTER
Sassy
NEW FOR '20XX
NEURAL INTERFACES LOOK HOT. STAY ALIVE.
CHROME & FASHION:
DIE NEUESTEN TRENDS AUS NIGHT CITY
CYBERARME IM TEST
WELCHES MODELL PASST ZU DIR?
CORPORATE WARS MAGAZINE
ISSUE 07 / 20XX $4.95
07 >
7 58493 00107 5
SCHÖNHEIT IST KEINE SCHWÄCHE.
ES IST UPGRADE-MATERIAL.
ZENITH CYBERNETICS

Cyberware-Regeln

Cyberware umfasst alle künstlichen Implantate, Verstärkungen und Ersatzteile, die direkt mit dem Körper oder Nervensystem verbunden sind. Manche Cyberware wirkt dauerhaft, andere muss aktiviert werden und belegt dabei RAM.

Bonus-Stacking

Wenn mehrere Cyberware-Systeme derselben Kategorie denselben Bonus geben, so gilt in der Regel immer nur der Höchste. Ausgenommen davon sind Boni auf die Lebenspunkte, diese werden addiert.

Neuralprozessor

Ein Neuralprozessor bildet die technische Grundlage für komplexe Cyberware. Er verbindet Implantate mit dem Nervensystem und stellt den verfügbaren RAM bereit.

Ohne Neuralprozessor können nur einfache, rein mechanische Implantate verwendet werden. Cyberware mit RAM-Kosten benötigt immer einen Neuralprozessor.

Der Neuralprozessor bestimmt:

- den maximalen RAM,
- die gleichzeitig nutzbare Cyberware,
- die Systemlast,
- die Widerstandsfähigkeit gegen Hacking.

RAM

RAM gibt an, wie viel Cyberware gleichzeitig aktiv oder dauerhaft eingebunden sein kann.

Cyberware unterscheidet zwischen:

Dauerhaft belegtem RAM
Diese Cyberware ist ständig mit dem Nervensystem verbunden und belegt ihren RAM permanent.

Aktivem RAM
Diese Cyberware belegt RAM nur, solange sie eingeschaltet oder benutzt wird.

Ein Charakter kann Cyberware nur aktivieren, wenn noch genügend freier RAM vorhanden ist. Wird Cyberware deaktiviert, wird ihr belegter RAM sofort wieder frei.

Systemlast

Je stärker der Neuralprozessor ausgelastet ist, desto anfälliger wird das System gegen Hacking.

Die Systemlast richtet sich nach dem Anteil des belegten RAM am maximalen RAM:

RAM-Auslastung	Malus auf Firewall
bis 25 %	0
über 25 %	–1
über 50 %	–2
über 75 %	–3

Bei genau 100 % Auslastung bleibt es bei einem Malus von –3.

Cyberware kann über die reguläre RAM-Kapazität hinaus betrieben werden. Für jeweils zwei angefangene RAM über dem Maximum sinkt die Firewall zusätzlich um –1.

Aktivieren

Das Aktivieren oder Deaktivieren gewöhnlicher Cyberware ist keine Aktion, sofern bei der Cyberware nichts anderes angegeben ist.

Cyberware, die eine unmittelbare körperliche Reaktion auslöst, kann in der Regel auch ausserhalb des eigenen Zuges aktiviert werden. Dazu gehören beispielsweise Reflexbooster oder interne Schutzsysteme.

Eine Cyberware kann nicht aktiviert werden, wenn:

- der benötigte RAM nicht bereitgestellt werden kann,
- sie beschädigt oder deaktiviert ist,
- die notwendige Grundkomponente fehlt,
- der Charakter bewusstlos ist und die Cyberware keine automatische Funktion besitzt.

Deaktivieren

Ein Charakter kann einzelne Implantate freiwillig deaktivieren, um RAM freizugeben oder seine Systemlast zu reduzieren.

Dauerhaft belegter RAM kann nur freigegeben werden, wenn die Cyberware:

- vollständig abgeschaltet,
- physisch getrennt,
- oder ausgebaut wird.

Lebensnotwendige Cyberware kann nicht ohne Weiteres deaktiviert werden.

Cyberware und Hacking

Aktive und vernetzte Cyberware kann durch Hacking beeinflusst werden. Angriffe gegen Cyberware richten sich gegen die Firewall des Charakters. Die aktuelle Systemlast wird dabei als Malus auf die Firewall angerechnet.

Erfolgreiche Hacks können abhängig vom verwendeten Exploit:

- Cyberware deaktivieren,
- Cyberware aktivieren,
- Sensorinformationen verfälschen,
- Bewegungen oder Reaktionen behindern,
- RAM blockieren,
- Implantate beschädigen.

Rein mechanische Cyberware ohne digitale Steuerung kann nicht gehackt werden.

Sichtbare und verdeckte Cyberware

Cyberware kann offen sichtbar oder kosmetisch verborgen sein.

Offene Cyberware ist deutlich als künstlich erkennbar. Sie ist meist günstiger, robuster und leichter zu warten.

Verdeckte Cyberware ist so gestaltet, dass sie einem natürlichen Körperteil ähnelt oder vollständig im Körper verborgen liegt. Sie ist teurer und schwerer zu erkennen.

Eine Untersuchung mit geeigneten Scannern kann auch verdeckte Cyberware aufspüren.

Cyberware-Schaden

Cyberware kann durch gezielte Angriffe, kritische Treffer, Hacking oder technische Störungen beschädigt werden. Beschädigte Cyberware funktioniert nur eingeschränkt oder fällt vollständig aus. Die genaue Auswirkung richtet sich nach dem Implantat und der Art des Schadens.

Als allgemeine Richtlinie gelten drei Schadensstufen:

Gestört
Die Cyberware funktioniert noch, verursacht aber einen Nachteil oder benötigt zusätzlichen RAM.

Ausgefallen
Die Cyberware funktioniert nicht mehr, bleibt aber eingebaut.

Zerstört
Die Cyberware ist irreparabel beschädigt und muss ersetzt werden.

Beschädigte Cyberware belegt weiterhin dauerhaft ihren RAM, sofern sie nicht physisch getrennt oder ausgebaut wird.

Reparatur

Cyberware wird mit Tech repariert.

Einfache Wartung und Reparaturen können mit geeigneten Werkzeugen durchgeführt werden. Beschädigungen an tief eingebauten Implantaten erfordern zusätzlich medizinische Ausrüstung oder eine Fachperson.

Die Reparaturzeit hängt vom Schaden ab:

Schaden	Richtwert
Gestört	einige Minuten
Ausgefallen	mehrere Stunden
Zerstört	nicht reparierbar

Cyberaugen

Einzelaugen und Augenpaare

Ein Charakter kann ein oder beide natürliche Augen durch Cyberaugen ersetzen. Cyberaugen werden grundsätzlich als vollständiges Augenpaar verkauft und ihre Preise als Paarpreis angegeben. Ein einzelnes Auge kostet 60 % des angegebenen Preises.

Ein einzelnes Cyberauge besitzt nur Funktionen, die mit einem Auge verwendet werden können. Funktionen, die räumliches Sehen, Tiefenwahrnehmung oder die Zusammenarbeit beider Augen voraussetzen, benötigen ein vollständiges Paar kompatibler Cyberaugen.

Dazu gehören insbesondere: militärische Zielsysteme, hochwertige Entfernungsmessung, räumliche Bewegungsanalyse, präzise Flugbahnberechnung, andere ausdrücklich als Paarfunktion bezeichnete Effekte.

Werden zwei unterschiedliche Cyberaugen verwendet, gelten die Funktionen jedes Modells nur für das jeweilige Auge. Die Funktionen beider Augen können grundsätzlich unabhängig voneinander eingesetzt werden, bilden aber kein gemeinsames System und erhalten keine Synergien oder Paarfunktionen.

Zwei Cyberaugen gelten nur dann als kompatibles Paar, wenn sie derselben Marke angehören.

Cyberaugen belegen nur dann RAM, wenn sie aktive Rechen-, Analyse- oder Übertragungsfunktionen verwenden. Grundlegendes Sehen und passive optische Funktionen belegen keinen RAM.

Austausch

Cyberaugen sind über standardisierte neurale und mechanische Anschlüsse mit der Augenhöhle verbunden. Ein kompatibles Cyberauge kann mit geeigneter medizinischer Ausrüstung ausgetauscht werden.

Der Austausch erfordert: eine kurze medizinische Behandlung, geeignetes Werkzeug, ein kompatibles Cyberauge, einen Kalibrierung auf den Neuralprozessor.

Ein einfacher Austausch dauert etwa 10 Minuten. Ohne geeignete Ausrüstung dauert er länger und kann Verletzungen oder Fehlfunktionen verursachen.

Nach dem Einsetzen ist das neue Auge sofort grundsätzlich nutzbar. Komplexe Ziel-, Analyse- oder Sensorfunktionen stehen erst nach abgeschlossener Kalibrierung zur Verfügung.

Cybergliedmassen

Cybergliedmassen ersetzen einen einzelnen Arm oder ein einzelnes Bein.

Ein Bonus auf Kraftakte gilt:

- bei einem Cyberarm für Heben, Ziehen, Festhalten, Schlagen und ähnliche Handlungen mit diesem Arm
- bei einem Cyberbein für Springen, Treten, Stemmen und ähnliche Handlungen mit diesem Bein.

Der Bonus wird ausserdem angewandt für:

- für das Unbeugsamkeitslimit von Feuerwaffen
- Für den Schaden von unbewaffneten Angriffen

Sind mehrere Cybergliedmassen an einer Aktion beteiligt, werden ihre Boni addiert.

Jedes Cybergliedmass kann bis zu drei Einbauten aufnehmen. Einbauten mit aktiven Rechen-, Sensor- oder Steuerfunktionen können RAM belegen. Rein mechanische Einbauten belegen gewöhnlich keinen RAM.

Neuralware



Neuralprozessoren

Aegis Neural Security Bastion

Ein gehärteter Sicherheitsprozessor für Banken, Behörden und sensible Konzernnetze. Seine Leistung ist durchschnittlich, seine Abwehr hervorragend.

Aegis Bastion: RAM 6, Cleanup 2, Firewall +2, Preis 1.600$

Aegis Neural Security Cipher

Ein Hochleistungsprozessor für Netrunner und Sicherheitsspezialisten. Der Cipher verbindet grosse Kapazität mit schneller RAM-Freigabe und guter Abschirmung.

Aegis Cipher: RAM 10, Cleanup 4, Firewall +1, Preis 3.500$

Blackridge Tactical Manticore

Ein robuster Militärprozessor für Smartlinks, Reflexsysteme und taktische Cyberware. Der Manticore ist schwer, invasiv und ausgesprochen zuverlässig.

Blackridge Manticore: RAM 8, Cleanup 2, Firewall +1, Preis 1.400$

Blackridge Tactical Warhound

Ein militärischer Hochleistungsprozessor für schwere Kampfcyberware. Der Warhound priorisiert Leistung und schnelle RAM-Freigabe gegenüber Sicherheit und Komfort.

Blackridge Warhound: RAM 8, Cleanup 4, Firewall –2, Preis 2.800$

Ghostware Null

Ein illegaler Prozessor aus kopierter Firmware, gestohlenen Bauteilen und modifizierter Industrieware. Leistungsfähig, frei konfigurierbar und notorisch unsicher.

Ghostware Null: RAM 10, Cleanup 4, Firewall –2, Preis 1.200$

Helix NeuroSystems Synapse

Ein medizinischer Premiumprozessor mit guter Körperverträglichkeit, stabiler Architektur und zuverlässiger Sicherheitssoftware.

Helix Synapse: RAM 6, Cleanup 2, Firewall +1, Preis 1.000$

Helix NeuroSystems Synapse Pro

Die professionelle Ausführung des Synapse für Spezialisten, Führungskräfte und Nutzer umfangreicher Cyberware.

Helix Synapse Pro: RAM 10, Cleanup 3, Firewall +1, Preis 2.000$

Kessler-Maibach Werkmeister

Ein wartungsfreundlicher Industrieprozessor für Cybergliedmassen, Werkzeugmodule und schwere Arbeitsimplantate. Seine Speicherbereinigung ist langsam, aber verlässlich.

Kessler-Maibach Werkmeister: RAM 8, Cleanup 1, Firewall 0, Preis 800$

Nakamura LifeTech HomeLink N1

Ein billiger Massenmarktprozessor für Kommunikationsimplantate und einfache Cyberaugen. Der HomeLink wird häufig in Arbeitgeberpaketen, Versicherungsmodellen und günstigen Kliniken verbaut.

Nakamura HomeLink: RAM 2, Cleanup 1, Firewall –2, Preis 200$

Nakamura LifeTech Stream N4

Ein verbreiteter Alltagsprozessor für Angestellte, Techniker und gewöhnliche Cyberware-Nutzer. Der Stream bietet solide Leistung zu einem erschwinglichen Preis.

Nakamura Stream: RAM 6, Cleanup 2, Firewall –1, Preis 600$

OmniStar Sensory Halo

Ein Prozessor für Medienproduktion, Kommunikation und umfangreiche Sinnesaufzeichnungen. Seine offene Netzwerkarchitektur bietet hohe Leistung, aber geringe Sicherheit.

OmniStar Halo: RAM 8, Cleanup 3, Firewall –1, Preis 1.000$

Airwire

Airwire ermöglicht die drahtlose direkte Verbindung des Neuralprozessors mit Geräten in Reichweite. Anders als ein normales Dataphone überträgt Airwire Steuerbefehle und vollständige Interface-Daten.

Ein aktives Airwire belegt RAM. Drahtlose Verbindungen können geortet, gestört und gehackt werden.

Aegis Neural Security GhostLine

Ein verschlüsseltes Airwire für Sicherheitskräfte und sensible Systeme.

Aegis GhostLine: Reichweite 25 m; Firewall +2 gegen Ortung, Abhören oder Übernahme der Verbindung, RAM 2, Preis 900$

Blackridge Tactical Battlewire

Ein militärisches Interface für Waffenplattformen, Drohnen und taktische Ausrüstung.

Blackridge Battlewire: Reichweite 100 m; kann gleichzeitig mit bis zu vier kompatiblen Geräten verbunden werden, RAM 3, Preis 1.200$

Ghostware OpenAir

Ein illegales Hochleistungsinterface ohne reguläre Kennung oder Herstellerbeschränkungen.

Ghostware OpenAir: Reichweite 100 m; +1 Hacking gegen direkt verbundene Geräte, Firewall –1, RAM 2, Preis 1.000$

Kessler-Maibach Fernhand

Ein robustes Interface für Maschinen, Drohnen und Fahrzeuge in industriellen Anlagen.

Kessler-Maibach Fernhand: Reichweite 50 m; reduziert den Malus durch Wände, Maschinen oder elektromagnetische Störungen um bis zu 2, RAM 2, Preis 600$

Nakamura LifeTech Airwire Go

Ein günstiges Kurzstreckeninterface für Haushaltsgeräte, Fahrzeuge und Unterhaltungselektronik.

Nakamura Airwire Go: Reichweite 10 m, RAM 1, Preis 250$

Cleanup-Erweiterungen

Aegis Neural Security Purge

Ein Hochleistungsmodul für Netrunner und Sicherheitspersonal.

Aegis Purge: Cleanup +2, Preis 1.500$

Ghostware Trashfire

Ein illegales Cleanup-Modul, das Speicher ohne Rücksicht auf laufende Hintergrundprozesse freigibt.

Ghostware Trashfire: Cleanup +2, Firewall –1, Preis 900$

Helix NeuroSystems Lucid

Ein hochwertiges Modul zur stabilen und schonenden Speicherbereinigung.

Helix Lucid: Cleanup +1, Firewall +1 gegen Hacks, die RAM blockieren, Preis 800$

Nakamura LifeTech Sweep

Ein einfacher Zusatzprozessor, der verbrauchten Speicher schneller freigibt.

Nakamura Sweep: Cleanup +1, Preis 400$



Co-Prozessoren

Co-Prozessoren sind spezialisierte Neuralware. Sie belegen RAM, solange sie aktiv sind. Mehrere Co-Prozessoren können gleichzeitig laufen, ihre Boni auf dieselbe Probe sind jedoch nicht kumulativ.

Aegis Neural Security Breach

Optimiert Exploits, Angriffsroutinen und das Vorgehen gegen Firewalls und ICE.

Aegis Breach: +1 Hacking beim Eindringen, Angreifen und Überwinden von ICE; RAM 3, Preis 1.200$

Aegis Neural Security Indexer

Durchsucht, sortiert und verknüpft grosse Datenmengen, Archive und öffentliche Netze.

Aegis Indexer: +1 Datamining beim Suchen, Filtern und Vergleichen digitaler Informationen; RAM 2, Preis 700$

Blackridge Tactical Ironmind

Unterdrückt Schmerzsignale und stabilisiert Aufmerksamkeit und motorische Kontrolle unter extremer Belastung.

Blackridge Ironmind: +1 Unbeugsamkeit gegen Schmerz, Folter und psychischen Druck; RAM 2, Preis 1.000$

Blackridge Tactical Pitbull

Analysiert Haltung, Reichweite und Bewegungsmuster eines Gegners im Nahkampf.

Blackridge Pitbull: +1 Kampfkunst gegen einen Gegner, der bereits beobachtet oder bekämpft wurde; RAM 2, Preis 900$

Blackridge Tactical Tripwire

Erkennt abrupte Bewegungen, Gefahrenmuster und typische Anzeichen eines Hinterhalts.

Blackridge Tripwire: +1 Reflexe beim Reagieren auf Hinterhalte, Fallen, Verkehr und Explosionen; RAM 2, Preis 900$

Ghostware Blackbook

Ein illegales Archiv gestohlener Gangdaten, Fahndungslisten, Schwarzmarktpreise und Revierinformationen.

Ghostware Blackbook: +1 Connections beim Erkennen von Personen, Symbolen, Revieren und Unterweltstrukturen; RAM 2, Preis 800$

Helix NeuroSystems Élan S3

Analysiert Stimme, Mimik, Körpersprache und Stressreaktionen des Gegenübers.

Helix Élan: +1 Coolness beim Menschen einschätzen, Lügen und Verhandeln; RAM 2, Preis 800$

Kessler-Maibach Diagnostiker

Vergleicht technische Systeme mit Bauplänen, Fehlerdatenbanken und Wartungsprotokollen.

Kessler-Maibach Diagnostiker: +1 Technik bei Diagnose, Wartung und Reparatur bekannter Geräte; RAM 2, Preis 600$

Kessler-Maibach Pfadfinder

Verarbeitet Karten, Fahrzeugdaten, Versorgungslagen und bekannte Gefahrenzonen.

Kessler-Maibach Pfadfinder: +1 Operations beim Fahren, Navigieren und Planen von Routen; RAM 2, Preis 600$

Nakamura LifeTech Flow

Berechnet Gleichgewicht, Griffpunkte, Absprungwinkel und sichere Bewegungsabläufe.

Nakamura Flow: +1 Infiltration beim Klettern, Springen, Balancieren und bei Akrobatik; RAM 2, Preis 500$

OmniStar Persona Live

Unterstützt Auftreten, Gesprächsführung und mediale Selbstdarstellung durch Echtzeitanalyse und eingeblendete Handlungsvorschläge.

OmniStar Persona: +1 Coolness beim Darstellen und öffentlichen Auftreten; RAM 2, Preis 600$

OmniStar Sensory Watchdog

Filtert Sensorinformationen und markiert Bewegungen, Wärmequellen und ungewöhnliche Muster.

OmniStar Watchdog: +1 Wahrnehmung beim Erkennen von Hinterhalten, versteckten Personen und technischer Überwachung; RAM 2, Preis 700$

Datenbuchsen

Datenbuchsen stellen eine physische Kabelverbindung her. Sie sind schnell, stabil und schwer aus der Entfernung zu stören. Eine Datenbuchse selbst belegt keinen RAM.

Aegis Neural Security SecureJack

Eine gehärtete Datenbuchse mit physischer Isolation und automatischer Authentifizierung.

Aegis SecureJack: Firewall +1 gegen Hacks über die Datenbuchse, Preis 400$

Ghostware Skeleton Key

Eine illegale Datenbuchse mit manipulierbaren Gerätekennungen und entsperrten Protokollen.

Ghostware Skeleton Key: +1 Hacking beim Umgehen von Zugangsbeschränkungen eines direkt verbundenen Geräts; Firewall –1 gegen Hacks über die Buchse, Preis 450$

Helix NeuroSystems VeilPort

Eine vollständig unter einer künstlichen Hautfalte verborgene Datenbuchse.

Helix VeilPort: Bei oberflächlicher Untersuchung nicht erkennbar, Preis 500$

Kessler-Maibach Universalport

Eine robuste Industriebuchse mit Adaptern für ältere Maschinen, Fahrzeuge und technische Anlagen.

Kessler-Maibach Universalport: Kabelverbindung; ignoriert inkompatible oder veraltete Anschlüsse, sofern ein geeigneter Adapter vorhanden ist, Preis 250$

Nakamura LifeTech DataPort

Eine einfache Standardbuchse für Terminals, Diagnosegeräte und gewöhnliche Unterhaltungselektronik.

Nakamura DataPort: Kabelverbindung zu einem Gerät, Preis 100$

Firewall-Erweiterungen

Aegis Neural Security Bulwark

Ein professioneller Firewall-Co-Prozessor für sensible Netzwerke und Konzernpersonal.

Aegis Bulwark: Firewall +2, Preis 1.200$

Blackridge Tactical Hardcase

Ein militärisch gehärtetes Sicherheitsmodul für Waffen- und Kampfimplantate.

Blackridge Hardcase: Firewall +1; zusätzlich Firewall +1 gegen Hacks auf Smartgun-Links, Reflexbooster und taktische Cyberware, Preis 1.000$

Ghostware Spoofwall

Eine illegale Firewall, die falsche Systemdaten, Gerätekennungen und Nutzerprofile erzeugt.

Ghostware Spoofwall: Firewall +1; +1 Hacking zum Verschleiern der eigenen digitalen Identität, Preis 900$

Nakamura LifeTech SafeBrowse

Ein einfacher Sicherheitsprozessor für Privatkunden.

Nakamura SafeBrowse: Firewall +1, Preis 400$

Gedächtnissysteme

Aegis Neural Security Dead File

Versiegelt sensible Erinnerungen und löscht sie bei einem festgelegten Auslöser aus dem zugänglichen Gedächtnis.

Aegis Dead File: Bis zu drei definierte Erinnerungsbereiche können gesperrt und als Reaktion unzugänglich gemacht werden; Preis 1.500$

Aegis Neural Security Redaction

Sperrt ausgewählte Erinnerungen hinter einer verschlüsselten neuralen Barriere.

Aegis Redaction: Eine festgelegte Erinnerung kann bewusst nicht abgerufen und nur gegen Firewall gehackt werden; Preis 1.000$

Ghostware Blank Slate

Ein brutales Löschsystem für Verhöre, Fluchtoperationen und Zeugenkontrolle.

Ghostware Blank Slate: Löscht Erinnerungen an die letzten 10 Minuten; jede weitere Anwendung innerhalb derselben Woche verursacht einen anhaltenden Malus von –1 auf Datamining und Wahrnehmung, Preis 1.200$

Helix NeuroSystems MnemoAssist

Ordnet Erinnerungen, setzt mentale Marker und erleichtert den gezielten Abruf gespeicherter Informationen.

Helix MnemoAssist: +1 Datamining beim Erinnern und Einordnen selbst erlebter Informationen; RAM 1, Preis 600$

OmniStar Sensory Perfect Moment

Verknüpft Sinnesaufzeichnungen mit dem natürlichen Gedächtnis und ermöglicht eine nahezu vollständige Wiedergabe vergangener Erlebnisse.

OmniStar Perfect Moment: Der Nutzer kann aufgezeichnete Szenen detailgetreu erneut erleben; RAM 1 bei Wiedergabe, Preis 800$



Interne Dataphones

Interne Dataphones ermöglichen drahtlose Sprach- und Datenkommunikation ohne externes Gerät. Sie übertragen Sprache über ein subvokales Mikrofon und geben Ton über Knochenleitung oder direkt über den Hörnerv aus. Ein aktives Dataphone belegt RAM. Kommunikation über öffentliche Netze benötigt Netzabdeckung; direkte Verbindungen funktionieren innerhalb der angegebenen Reichweite.

Aegis Neural Security CipherTalk

Ein gehärtetes Dataphone für Sicherheitskräfte, Banken und Konzernführung. Alle Verbindungen werden automatisch verschlüsselt und authentifiziert.

Aegis CipherTalk: Reichweite 2 km, +2 Firewall gegen Abhören, Ortung und Übernahme der Verbindung, RAM 2, Preis 900$

Blackridge Tactical CommandNet

Ein leistungsfähiges Führungsmodell für grössere Einsatzverbände, Fahrzeuge und Drohneneinheiten.

Blackridge CommandNet: Reichweite 10 km, verbindet bis zu 50 Nutzer und kompatible Drohnen; +1 Operations beim Koordinieren eines verbundenen Einsatzteams, RAM 3, Preis 1.800$

Blackridge Tactical SquadNet

Ein militärisches Kommunikationssystem für kleine Einsatzgruppen. Es überträgt Positionen, Zielmarkierungen und taktische Statusmeldungen.

Blackridge SquadNet: Reichweite 5 km, verbindet bis zu 12 Nutzer zu einem taktischen Netz; Teilnehmer können Zielmarkierungen und Sensordaten teilen, RAM 2, Preis 1.000$

Ghostware Dead Channel

Ein illegales Dataphone mit wechselnden Kennungen, manipulierten Netzwerkprotokollen und automatisch gelöschten Verbindungsdaten.

Ghostware Dead Channel: Reichweite 2 km, +1 Firewall gegen Ortung und Identifikation; hinterlässt keine regulären Verbindungsprotokolle, RAM 2, Preis 800$

Helix NeuroSystems Whisper

Ein diskretes Premium-Dataphone mit besonders sauberer Sprachübertragung und kaum messbaren äusseren Signalen.

Helix Whisper: Reichweite 2 km, +1 Coolness beim unbemerkten Kommunizieren während sozialer Situationen, RAM 1, Preis 700$

Kessler-Maibach Werksfunk

Ein robustes Betriebsfunkgerät für Baustellen, Fabriken, Bergwerke und schlecht versorgte Gebiete.

Kessler-Maibach Werksfunk: Reichweite 5 km, reduziert den Reichweitenmalus um bis zu 2, RAM 1, Preis 450$

Nakamura LifeTech Chatter

Ein günstiges Standardmodell für Privatkunden, Lieferdienste und einfache Betriebsfunknetze.

Nakamura Chatter: Reichweite 500 m, RAM 1, Preis 150$

Nakamura LifeTech Circle

Ein verbreitetes Alltagsmodell mit Gruppenkanälen, Nachrichtenfunktion und automatischer Verbindung zu öffentlichen Netzen.

Nakamura Circle: Reichweite 2 km, bis zu 8 Gruppenkanäle, RAM 1, Preis 300$

OmniStar Sensory LiveLine

Ein Multimedia-Dataphone für Medien, Unterhaltung und soziale Netzwerke. Es kann Audio-, Bild- und Sensordaten verbundener Cyberware direkt übertragen.

OmniStar LiveLine: Reichweite 2 km, überträgt Sensordaten, RAM-Kosten für übertragene Aufzeichnungen –1, RAM 2, Preis 500$

Interner Speicher

Interner Speicher wird direkt an den Neuralprozessor angeschlossen. Er speichert Daten, Programme, Aufzeichnungen und Zugangsschlüssel. Passiver Speicher belegt keinen RAM.

Aegis Neural Security Cold Storage

Ein physisch isolierter Speicherbereich ohne drahtlosen Zugriff.

Aegis Cold Storage: Speicher 50 TB; Zugriff nur über Datenbuchse, Preis 750$

Aegis Neural Security Vault

Ein gehärteter Speicher für Zugangsdaten, Exploits und vertrauliche Informationen.

Aegis Vault: Speicher 25 TB, Firewall +2 gegen Auslesen, Verändern oder Löschen der gespeicherten Daten, Preis 600$

Blackridge Tactical Blackbox

Zeichnet fortlaufend System-, Kommunikations- und Sensordaten auf.

Blackridge Blackbox: Speicher 10 TB; speichert ständig die letzten 30 Minuten und überschreibt ältere Daten automatisch, Preis 650$

Ghostware BurnBox

Ein illegaler Speicher mit automatischer Datenvernichtung.

Ghostware BurnBox: Speicher 25 TB; gespeicherte Daten können als Reaktion unwiederbringlich gelöscht werden, Preis 700$

Ghostware Dead Drop

Ein versteckter Speicherbereich ohne regulären Systemeintrag.

Ghostware Dead Drop: Speicher 25 TB; wird bei gewöhnlichen System- und Cyberware-Scans nicht erkannt, Preis 600$

Kessler-Maibach Werkarchiv

Ein robuster Speicher für Baupläne, Diagnosedaten und technische Dokumentationen.

Kessler-Maibach Werkarchiv: Speicher 50 TB; gespeicherte Daten bleiben auch bei Beschädigung oder Ausfall des Neuralprozessors erhalten, Preis 350$

Nakamura LifeTech DataVault

Ein grösserer Alltagsspeicher für umfangreiche Archive und Aufzeichnungen.

Nakamura DataVault: Speicher 100 TB, Preis 250$

Nakamura LifeTech PocketCache

Ein günstiger Standardspeicher für persönliche Daten, Dokumente und Medien.

Nakamura PocketCache: Speicher 10 TB, Preis 100$

OmniStar Sensory LifeLog

Ein Speicher für Bild-, Ton- und Sinnesaufzeichnungen.

OmniStar LifeLog: Speicher 200 TB; automatische Aufzeichnung verbundener Cyberaugen, Cyberohren und Sensoren, RAM 1 während der Aufnahme, Preis 700$

Isolatoren

Aegis Neural Security Quarantine

Trennt einzelne Cyberware-Systeme voneinander und verhindert das Überspringen eines Hacks.

Aegis Quarantine: Ein erfolgreicher Hack kann nicht auf andere Cyberware übergreifen; RAM 1, Preis 800$

Blackridge Tactical Deadlock

Schaltet kompromittierte Cyberware automatisch ab.

Blackridge Deadlock: Erfolgreich gehackte Cyberware kann sofort deaktiviert werden. Der laufende Hack endet, die Cyberware bleibt bis zu einem Reboot ausgeschaltet; RAM 1, Preis 1.000$

Helix NeuroSystems NerveGate

Filtert fremde Steuerimpulse, bevor sie Körperfunktionen beeinflussen.

Helix NerveGate: Firewall +1 gegen Hacks, die Bewegung, Sinne oder Körperfunktionen kontrollieren; Preis 700$

RAM-Erweiterungen

Blackridge Tactical WarCore

Gehärteter Zusatzspeicher für Kampfcyberware. Der WarCore ist gegen elektromagnetische Störungen und feindliche Zugriffe abgeschirmt.

Blackridge WarCore: RAM +4, Firewall +2, Preis 1.000$

Ghostware Redline

Illegal übertakteter Speicher mit aggressiver automatischer Speicherbereinigung.

Ghostware Redline: RAM +6, Cleanup +1, Firewall –1, Preis 800$

Helix NeuroSystems Cortex Reserve

Eine kompakte Premiumerweiterung mit stabiler Anbindung an den Neuralprozessor.

Helix Cortex Reserve: RAM +4, Firewall +1 gegen Effekte, die RAM blockieren oder beschädigen, Preis 600$

Nakamura LifeTech MemBoost 2

Eine günstige Standarderweiterung für Alltags-Cyberware und einfache Assistenzsysteme.

Nakamura MemBoost 2: RAM +2, Preis 150$

Nakamura LifeTech MemBoost 4

Die grössere Ausführung für Nutzer mehrerer Implantate.

Nakamura MemBoost 4: RAM +4, Preis 350$

Reboot-Systeme

Aegis Neural Security Clean Boot

Ein gehärteter Reboot-Prozessor für kompromittierte Systeme.

Aegis Clean Boot: Einmal pro Szene den Neuralprozessor mit einer Aktion neu starten und dabei alle laufenden Hacks beenden; RAM 1, Preis 1.100$

Blackridge Tactical Combat Restart

Ein militärisches Reboot-System für den Einsatz unter Beschuss.

Blackridge Combat Restart: Neuralprozessor als Reaktion neu starten; alle Cyberware bleibt bis zum Beginn des nächsten eigenen Zuges deaktiviert; RAM 2, Preis 1.300$

Helix NeuroSystems Lazarus

Ein medizinisches Notfallsystem, das den Neuralprozessor bei einem drohenden Absturz stabilisiert.

Helix Lazarus: Einmal pro Szene wird ein Ausfall des Neuralprozessors verhindert. Stattdessen werden alle aktiven Cyberware-Systeme deaktiviert; RAM 1, Preis 900$

Nakamura LifeTech Restart

Ein automatisiertes Neustartsystem für zivile Neuralprozessoren.

Nakamura Restart: Ein ausgefallener Neuralprozessor kann mit einer Aktion neu gestartet werden; Preis 250$

Smartgun-Link-Systeme

Smartgun-Link-Systeme verbinden eine kompatible Smartwaffe direkt mit dem Nervensystem. Das System besteht aus einem spezialisierten Co-Prozessor und einer TouchSkin-Schnittstelle in Handfläche oder Fingern.

Die TouchSkin-Schnittstelle stellt beim Berühren des Griffs eine sichere Kurzstreckenverbindung zur Waffe her. Darüber erhält der Nutzer Ziel-, Munitions- und Zustandsdaten und kann elektronische Waffenfunktionen mental steuern.

Ein Smartgun-Link belegt RAM, solange eine Smartwaffe verbunden ist. Pro Charakter kann nur ein Smartgun-Link gleichzeitig aktiv sein.

Aegis Neural Security SecureShot

Ein gehärtetes Smartgun-System für Personenschutz, Geheimdienste und sensible Sicherheitsbereiche.

Aegis SecureShot: Aktiviert die Smartlink-Fähigkeiten einer verbundenen Waffe; +1 Firewall gegen Hacks, die auf die verbundene Waffe oder den Smartgun-Link zielen; RAM 2, Preis 900$

Blackridge Tactical Deadeye Link

Ein militärisches Zielsystem für den unmittelbaren Feuerkampf.

Blackridge Deadeye Link: Aktiviert die Smartlink-Fähigkeiten einer verbundenen Waffe; +1 Fernkampf innerhalb der optimalen Reichweite der Waffe; RAM 2, Preis 1.000$

Blackridge Tactical Gunslinger

Ein Hochleistungssystem für schnelle Zielwechsel und den Einsatz mehrerer Waffen.

Blackridge Gunslinger: Aktiviert die Smartlink-Fähigkeiten verbundener Waffen; erlaubt die gleichzeitige Verbindung mit zwei Smartwaffen und gibt +1 Fernkampf beim Wechsel auf ein anderes Ziel; RAM 3, Preis 1.500$

Ghostware Black Trigger

Ein illegales und vollständig entsperrtes System ohne Herstellerbeschränkungen oder Sicherheitsabfragen.

Ghostware Black Trigger: Aktiviert die Smartlink-Fähigkeiten einer verbundenen Waffe; umgeht biometrische Sicherungen und Herstellerbindungen bei einer erfolgreichen Technik- oder Hackingprobe; RAM 2, Firewall –1, Preis 1.000$

Helix NeuroSystems SynSight

Ein präzise kalibriertes Premiumsystem mit besonders sauberer sensorischer Rückmeldung.

Helix SynSight: Aktiviert die Smartlink-Fähigkeiten einer verbundenen Waffe; +1 Fernkampf auf gezielte Angriffe; RAM 2, Preis 900$

Kessler-Maibach Handshake

Ein robustes Industrie- und Sicherheitsmodell mit breiter Kompatibilität zu älteren Smartwaffen.

Kessler-Maibach Handshake: Aktiviert die Smartlink-Fähigkeiten einer verbundenen Waffe; reduziert den Malus durch beschädigte oder schlecht gewartete Smartwaffen-Elektronik um 2; RAM 1, Preis 500$

Nakamura LifeTech TriggerLink

Ein günstiges Standardsystem für zivile Sicherheitskräfte, Sportschützen und private Waffenbesitzer.

Nakamura TriggerLink: Aktiviert die Smartlink-Fähigkeiten einer verbundenen Waffe; RAM 1, Preis 300$

OmniStar Sensory Crosshair

Ein stark visualisiertes System mit Flugbahnprojektion, Zielmarkierung und umfangreichen AR-Einblendungen.

OmniStar Crosshair: Aktiviert die Smartlink-Fähigkeiten einer verbundenen Waffe; reduziert Sichtmodifikatoren beim Fernkampf um eine Stufe; RAM 2, Preis 800$

Überlastungsregler

Blackridge Tactical Overdrive Governor

Ein militärischer Überlastungsregler für kurzfristige Leistungsspitzen.

Blackridge Overdrive Governor: Die ersten 4 RAM über dem Maximum verursachen insgesamt nur Firewall –1; Preis 1.200$

Ghostware OpenThrottle

Eine illegale Firmware, die die Sicherheitsgrenzen des Neuralprozessors entfernt.

Ghostware OpenThrottle: Der zusätzliche Firewall-Malus beginnt erst ab 3 RAM über dem Maximum. Bei einem kritischen Fehlschlag einer Firewall-Probe fällt der Neuralprozessor bis zum Ende der nächsten Runde aus; Preis 900$

Kessler-Maibach Lastverteiler

Ein robuster Zusatzprozessor für stark ausgelastete Arbeits- und Industriecyberware.

Kessler-Maibach Lastverteiler: Die ersten 2 RAM über dem Maximum verursachen keinen zusätzlichen Firewall-Malus; Preis 700$

TouchSkin

TouchSkin ist eine leitfähige Schnittstelle unter der Haut von Handflächen und Fingern. Sie verbindet sich beim Berühren kompatibler Griffe, Bedienflächen oder Geräte automatisch.

TouchSkin ist für Smartgun-Links und manche Fahrzeug-, Werkzeug- und Sicherheitssysteme erforderlich. Die Schnittstelle selbst gibt keinen Bonus und belegt keinen RAM.

Blackridge Tactical CombatGrip

Eine militärische Schnittstelle für Waffen und taktische Geräte.

Blackridge CombatGrip: Aktiviert TouchSkin-Funktionen; die Verbindung bleibt auch bei Handschuhen, Nässe und oberflächlichen Verletzungen stabil, Preis 450$

Ghostware False Hand

Eine illegale TouchSkin mit wechselnden biometrischen Signaturen.

Ghostware False Hand: Aktiviert TouchSkin-Funktionen; +1 Hacking oder Technik beim Überwinden biometrischer TouchSkin-Sperren, Preis 500$

Helix NeuroSystems SilkTouch

Eine kosmetisch unsichtbare Premiumschnittstelle mit besonders präziser Rückmeldung.

Helix SilkTouch: Aktiviert TouchSkin-Funktionen; verborgene Implantation, Preis 400$

Kessler-Maibach WorkGrip

Eine verstärkte Schnittstelle für Werkzeuge, Maschinen und industrielle Steuerungen.

Kessler-Maibach WorkGrip: Aktiviert TouchSkin-Funktionen; +1 Technik, um ein direkt berührtes Gerät zu diagnostizieren, Preis 350$

Nakamura LifeTech TouchSkin Basic

Das verbreitete Standardinterface für Konsumgeräte, Fahrzeuge und Smartwaffen.

Nakamura TouchSkin Basic: Aktiviert kompatible TouchSkin-Funktionen, Preis 150$

Schmerz- und Stresskontrolle

Helix NeuroSystems Calm

Ein medizinisches System zur Kontrolle von Panik, Schock und akuten Stressreaktionen.

Helix Calm: +1 Unbeugsamkeit gegen Furcht, Panik und psychischen Druck; RAM 1, Preis 700$

Blackridge Tactical Ironmind

Unterdrückt Schmerzsignale und stabilisiert die Handlungsfähigkeit bei Verletzungen.

Blackridge Ironmind: +2 Unbeugsamkeit gegen Schmerz und Folter; ignoriert den Malus für «verwundet», RAM 2, Preis 1.000$

Nakamura LifeTech EasyDay

Ein ziviler Emotionsregulator für belastende Arbeitsplätze und den täglichen Leistungsdruck.

Nakamura EasyDay: +1 Unbeugsamkeit gegen Stress und Erschöpfung durch monotone oder belastende Arbeit; RAM 1, Preis 400$

Blackridge Tactical Cold Blood

Ein militärisches Stresskontrollsystem, das emotionale Reaktionen während eines Einsatzes stark dämpft.

Blackridge Cold Blood: Immun gegen gewöhnliche Furchteffekte; –1 Coolness beim Menschen einschätzen und glaubwürdigen Darstellen, solange das System aktiv ist; RAM 2, Preis 1.200$

Ghostware Numb

Ein illegal entsperrter Schmerzeditor ohne medizinische Sicherheitsgrenzen.

Ghostware Numb: Verletzungsmali werden vollständig ignoriert; der Nutzer erkennt den eigenen kritischen Zustand nur durch technische Anzeigen, RAM 2, Preis 900$

Persönlichkeitsmodule

Aegis Neural Security Identity Lock

Bindet zentrale Persönlichkeitsmuster an kryptografisch gesicherte Referenzdaten.

Aegis Identity Lock: Eine fremde Persönlichkeit kann den Nutzer nicht dauerhaft überschreiben, solange das Modul intakt ist; Preis 1.800$

Blackridge Tactical Warface

Aktiviert ein militärisches Einsatzprofil mit vorbereiteten Reaktions-, Kommunikations- und Verhaltensmustern.

Blackridge Warface: +1 Coolness und Unbeugsamkeit während eines klar definierten Kampfeinsatzes; ausserhalb dieses Einsatzprofils kein Bonus, RAM 3, Preis 1.600$

Crownwell Compliance Persona

Ein legales Konzernsystem zur Unterdrückung unerwünschter Verhaltensweisen und zur Verstärkung arbeitsbezogener Routinen.

Crownwell Compliance Persona: +1 Coolness beim Befolgen eintrainierter Abläufe und Konzernprotokolle; –1 Coolness beim Widerstand gegen direkte Anweisungen eines registrierten Vorgesetzten, RAM 1, Preis 500$

Ghostware Overwrite

Ein illegales System zur dauerhaften Überschreibung der Persönlichkeit eines Zieles.

Ghostware Overwrite: Eine vorbereitete Persönlichkeit kann nach längerer Behandlung in ein hilfloses oder fixiertes Ziel geschrieben werden. Der Vorgang erfordert mehrere erfolgreiche Hackingproben gegen die Firewall und kann dauerhafte mentale Schäden verursachen; Preis 5.000$

Ghostware Passenger

Speichert eine vollständige alternative Persönlichkeit, die zeitweise die Kontrolle übernehmen kann.

Ghostware Passenger: Aktiviert eine vorbereitete Persönlichkeit mit eigenen Erinnerungen, Verhaltensweisen und Wissensprofilen; RAM 4, Preis 2.500$

Helix NeuroSystems Anchor

Stabilisiert Persönlichkeit, Selbstbild und zentrale Erinnerungen gegen äussere Manipulation.

Helix Anchor: Firewall +2 gegen Gedächtnismanipulation und Persönlichkeitsüberschreibung; Preis 1.300$

OmniStar Sensory Persona

Legt ein vorbereitetes Verhaltensprofil über die natürliche Persönlichkeit des Nutzers.

OmniStar Persona: +1 Coolness beim Darstellen einer gespeicherten Rolle; RAM 2, Preis 900$

Bodyware



Blut und Regeneration

Blackridge Tactical Trauma Seal

Ein militärisches Notfallsystem verschliesst verletzte Gefässe und stabilisiert den Kreislauf.

Blackridge Trauma Seal: Sobald der Nutzer auf die Hälfte seiner LP oder darunter fällt, erhält er sofort 3 LP zurück; einmal pro Szene, RAM 1, Preis 1.300$

Helix Biosystems ClotGuard

Künstliche Blutplättchen und Gefässregulatoren stoppen Blutungen automatisch.

Helix ClotGuard: Immun gegen gewöhnliches Bluten; zehrender Schaden durch Blutungen wird halbiert, Preis 900$

Helix Biosystems Nano Blood

Synthetische Blutträger, Gerinnungsmittel und künstliche Sauerstoffspeicher halten den Körper selbst bei schwersten Verletzungen kurzfristig funktionsfähig.

Helix Lazarus Blood: Der Nutzer bleibt bei 0 LP für bis zu 1 Minute handlungsfähig; Sterbewürfe danach –2, Preis 1.200$

VitaNova Biosystems RapidCell

Regenerative Zellträger beschleunigen Heilung und Gewebereparatur.

VitaNova RapidCell: Natürliche Heilung verdoppelt; medizinische Behandlung stellt zusätzlich 1 LP wieder her, Preis 1.400$

VitaNova Biosystems MedReservoir

Ein interner Medikamentenspeicher verabreicht automatisch Schmerzmittel, Gerinnungsmittel und Stimulanzien.

VitaNova MedReservoir: Enthält drei Dosen eines eingesetzten Medikaments; eine Dosis kann ohne Aktion verabreicht werden, RAM 1 bei automatischer Auslösung, Preis 700$ zuzüglich Medikamente

Haut und Gewebe

Haut- und Gewebeverstärkungen ersetzen natürliche Hautschichten oder ergänzen sie durch künstliche Fasern, Panzerplatten und adaptive Schutzsysteme. Ihr RS zählt als getragene Rüstung. Werden mehrere Rüstungen kombiniert, gilt nur der höchste RS; besondere Eigenschaften bleiben bestehen.

Helix Biosystems Dermal Weave

Ein flexibles Verbundgewebe wird unter die Haut implantiert und schützt vor Schnitten, Splittern und kleinkalibrigen Geschossen.

Helix Dermal Weave: RS 2, unter gewöhnlicher Kleidung nicht erkennbar, Preis 1.200$

Blackridge Tactical Subdermal Armor

Überlappende Keramik- und Metallplatten schützen Brustkorb, Rücken und lebenswichtige Organe. Die Platten sind unter der Haut deutlich sicht- und tastbar.

Blackridge Subdermal Armor: RS 4, Gewicht 1; Coolness –1 bei Situationen, in denen ein ziviles oder unauffälliges Erscheinungsbild wichtig ist, Preis 2.500$

Ghostware Masquerade

Ein illegales Haut- und Gesichtsmodul verändert oberflächliche Merkmale kurzfristig und erschwert die Wiedererkennung.

Ghostware Masquerade: Haar-, Haut- und Augenfarbe sowie einfache Gesichtskonturen können verändert werden; +1 Coolness beim Verkleiden oder Verbergen der eigenen Identität, RAM 2, Preis 1.000$

Ghostware Razorhide

Illegal eingesetzte Panzerfasern und ausgeschlachtete Schutzplatten bilden eine billige, unregelmässige Schutzschicht.

Ghostware Razorhide: RS 3; bei einem Patzer auf Reflexe oder Infiltration erleidet der Nutzer 1 LP Schaden, Preis 1.400$

Nakamura LifeTech SafetySkin

Eine dünne Schutzschicht für Arbeiter, Reisende und sicherheitsbewusste Privatkunden.

Nakamura SafetySkin: RS 1; Wahrnehmung –4, um sie bei oberflächlicher Untersuchung zu erkennen, Preis 600$

Sunward Environmental SealSkin

Eine künstliche Hautschicht schützt vor Hitze, Kälte, Chemikalien und kontaminierter Umgebung.

Sunward SealSkin: RS 1; +2 Unbeugsamkeit gegen Kontaktgifte, Hitze und Kälte, Preis 1.300$

Herz und Kreislauf

Blackridge Tactical Warheart

Ein verstärktes Kunstherz für Soldaten und schwere Kampfcyberware. Das System steigert bei Aktivierung Blutdruck und Sauerstoffversorgung.

Blackridge Warheart: LP +4; Initiative +1 und Unbeugsamkeit +1, solange aktiviert; RAM 2, Preis 1.600$

Crownwell WorkPulse

Ein arbeitgeberfinanziertes Kunstherz mit Leistungsprotokollierung und automatischer Belastungssteuerung.

Crownwell WorkPulse: LP +2, +1 Unbeugsamkeit gegen arbeitsbedingte Erschöpfung; Ortung und Leistungsprotokollierung, Preis 300$

Ghostware Hammerheart

Ein illegal übertaktetes Kreislaufsystem ohne medizinische Leistungsbegrenzung.

Ghostware Hammerheart: LP +3; Initiative +2, solange aktiviert; am Ende jeder Runde 1 LP-Schaden, RAM 2, Preis 1.200$

Helix Biosystems VitaCore

Ein medizinisches Premiumherz mit präziser Kreislaufregulation und automatischer Leistungsanpassung.

Helix VitaCore: LP +3, +1 Unbeugsamkeit gegen Erschöpfung und Schock, Preis 1.100$

Nakamura LifeTech Cardio Basic

Ein günstiges Kunstherz für medizinische Standardversorgung und körperlich belastende Berufe.

Nakamura Cardio Basic: LP +2, +1 Unbeugsamkeit gegen Erschöpfung, Preis 600$

Hormon- und Leistungssteuerung

Blackridge Tactical Adrenal Surge

Eine künstliche Nebenniere setzt auf Befehl starke Stimulanzien frei.

Blackridge Adrenal Surge: Initiative +2 und Kraftakte +1, solange aktiviert; danach 3 LP-Schaden, RAM 2, Preis 1.300$

Ghostware Berserk

Ein illegales Hormonsystem setzt Schmerzhemmer und Kampfstimulanzien ohne Sicherheitsbegrenzung frei.

Ghostware Berserk: Initiative +2, Kraftakte +2 und Verletzungsmali werden ignoriert; Coolness –2 und am Ende jeder Runde 2 LP-Schaden, RAM 3, Preis 1.400$

Helix Biosystems Balance

Reguliert Stresshormone, Stoffwechsel und körperliche Erholung.

Helix Balance: +1 Unbeugsamkeit gegen Erschöpfung, Krankheit und Stress, Preis 900$

Nakamura LifeTech WakeUp

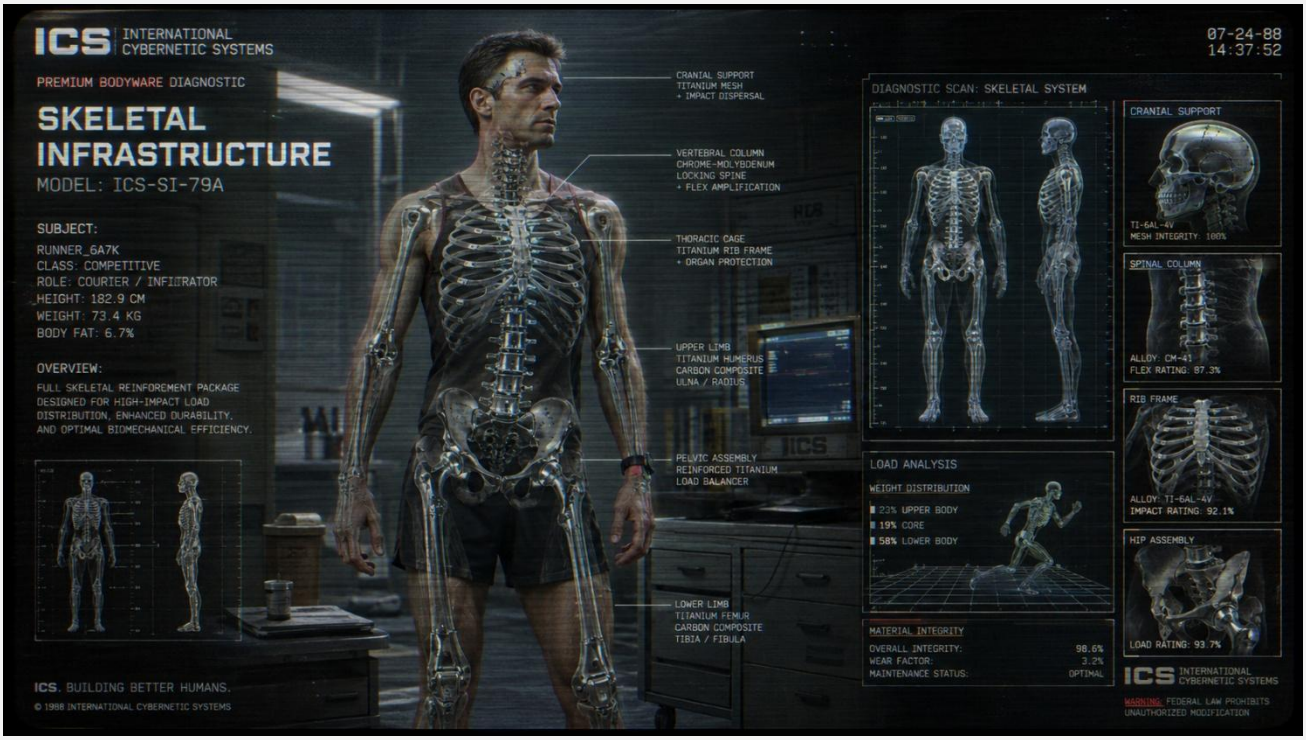
Ein einfacher Hormonregulator kontrolliert Wachheit und Schlafrhythmus.

Nakamura WakeUp: Der Nutzer kann auf Befehl einschlafen oder aufwachen; +1 Unbeugsamkeit gegen Müdigkeit, Preis 400$

VitaNova Biosystems Metabolic Control

Erlaubt die bewusste Steuerung von Puls, Körpertemperatur und Stoffwechsel.

VitaNova Metabolic Control: +2 Unbeugsamkeit gegen Hunger, Durst, Kälte und Hitze; RAM 1, Preis 1.100$



Knochen und Skelett

Aegis Neural Security SpineLock

Eine verstärkte Wirbelsäule mit isolierter neuronaler Steuerung schützt vor Lähmung und fremder Kontrolle.

Aegis SpineLock: LP +3, Firewall +2 gegen Hacks, die Bewegung oder Körperkontrolle beeinflussen, Preis 1.600$

Blackridge Tactical Titanium Lace

Ein militärisches Skelettsystem aus verstärkten Knochenankern und Titanverbundelementen.

Blackridge Titanium Lace: LP +5, Schaden unbewaffneter Angriffe +1, Preis 1.800$

Ghostware Iron Bones

Ein grober Schwarzmarktumbau mit ausgeschlachteten Industrieimplantaten.

Ghostware Iron Bones: LP +5, Kraftakte +1, Infiltration –1 bei Akrobatik und leiser Bewegung, Preis 1.100$

Helix Biosystems BoneWeave

Ein künstliches Verstärkungsgewebe stabilisiert Knochen und Gelenke.

Helix BoneWeave: LP +3, Fallschaden um eine Stufe reduziert, Preis 1.000$

Kessler-Maibach Tragwerk

Metallische Verstärkungen entlang von Wirbelsäule, Hüfte und grossen Gelenken erhöhen die Belastbarkeit.

Kessler-Maibach Tragwerk: LP +4, Kraftakte +1 beim Tragen und Stemmen, Preis 1.300$

Leber, Nieren und Entgiftung

Blackridge Tactical Antidote

Ein militärisches Filtersystem mit automatischer Erkennung und Neutralisierung bekannter Kampfstoffe.

Blackridge Antidote: +2 Unbeugsamkeit gegen Gifte; einmal pro Szene kann die Wirkung eines Giftes sofort um eine Stufe reduziert werden, RAM 1, Preis 1.500$

Ghostware Party Animal

Ein illegal modifiziertes Filtersystem, das Rauschmittel schnell abbaut oder ihre Wirkung gezielt verlängert.

Ghostware Party Animal: +2 Unbeugsamkeit gegen Drogen und Alkohol; der Nutzer kann die Wirkung konsumierter Drogen bewusst halbieren oder verdoppeln, RAM 1, Preis 900$

Helix Biosystems Purifier

Ein medizinisches Hochleistungssystem zur Filterung von Giftstoffen und Medikamentenrückständen.

Helix Purifier: +2 Unbeugsamkeit gegen Gift und Krankheit; Wirkungsdauer von Giften und Drogen halbiert, Preis 1.200$

Nakamura LifeTech CleanLife

Ein günstiges Kombinationssystem aus künstlicher Leber und Nieren.

Nakamura CleanLife: +1 Unbeugsamkeit gegen Gift, Krankheit und Alkohol, Preis 600$

Sunward Environmental RadFilter

Ein Organpaket für kontaminierte Arbeitsbereiche und verseuchte Zonen.

Sunward RadFilter: +2 Unbeugsamkeit gegen Gift, Krankheit und Strahlung, Preis 1.300$

Lungen und Atmung

Blackridge Tactical Ironlung

Ein militärisches Atemsystem mit internem Sauerstoffspeicher und automatischer Notversorgung.

Blackridge Ironlung: +2 Unbeugsamkeit gegen Gase und Atemnot; besitzt eine interne Luftreserve für eine Stunde, Preis 1.500$

Ghostware Gillset

Ein illegaler Atemumbau mit Filtermembranen für Luft und Wasser.

Ghostware Gillset: Der Nutzer kann unter Wasser atmen; +1 Unbeugsamkeit gegen Gase, Preis 1.400$

Helix Biosystems PulmoPure

Ein hochwertiger Lungenersatz mit vollständiger Filterung und effizienter Sauerstoffaufnahme.

Helix PulmoPure: +2 Unbeugsamkeit gegen Rauch, Gase und Atemnot; Atem kann zehn Minuten angehalten werden, Preis 1.000$

Nakamura LifeTech ClearBreath

Ein ziviler Lungenersatz mit einfachen Filtern für Smog, Staub und gewöhnliche Schadstoffe.

Nakamura ClearBreath: +1 Unbeugsamkeit gegen Rauch, Smog und eingeatmete Schadstoffe, Preis 500$

Sunward Environmental DeepAir

Ein Hochdruck-Lungensystem für Taucher, Höhenarbeiter und luftarme Umgebungen.

Sunward DeepAir: Keine Nachteile durch grosse Höhe oder niedrigen Sauerstoffgehalt; Atem kann 30 Minuten angehalten werden, Preis 1.300$

Sunward Environmental Dustlung

Ein versiegeltes Atemsystem für Wüsten, Bergwerke und Katastrophengebiete.

Sunward Dustlung: Immun gegen Staub, Rauch und gewöhnliche Luftverschmutzung; +2 Unbeugsamkeit gegen giftige Gase, Preis 1.100$

Muskelverstärkungen

Blackridge Tactical Warfiber

Militärische Kunstmuskeln für Nahkampf, Sturmangriffe und schwere Waffen.

Blackridge Warfiber: Kraftakte +2; Schaden unbewaffneter Angriffe +1, Preis 1.700$

Ghostware Ripcord

Illegal übertaktete Kunstmuskeln, die kurzzeitig weit über ihre sichere Belastungsgrenze hinausgehen.

Ghostware Ripcord: Kraftakte +2; bei Aktivierung zusätzlich Kraftakte +2, danach 2 LP-Schaden; RAM 2, Preis 1.300$

Helix Biosystems Myomer

Hochwertige Kunstmuskeln verstärken den Körper, ohne seine natürlichen Bewegungen sichtbar zu verändern.

Helix Myomer: Kraftakte +2, natürliche Erscheinung, Preis 1.400$

Kessler-Maibach Schwerlastfaser

Massive Kunstmuskeln für Industriearbeit und schwere körperliche Belastung.

Kessler-Maibach Schwerlastfaser: Kraftakte +3, Behinderung durch getragene Lasten –1, Preis 1.600$

Nakamura LifeTech FlexAssist

Künstliche Muskelfasern unterstützen gewöhnliche körperliche Belastungen.

Nakamura FlexAssist: Kraftakte +1, Preis 700$

Reflex- und Taktiksysteme

Reflexsysteme beschleunigen Nervenleitung und Bewegungssteuerung. Taktiksysteme verändern Kampfsinn, Ausweichen und Reaktionen. Sie belegen RAM, solange sie aktiv sind.

Aegis Neural Security Predictive Defence

Analysiert wiederkehrende Angriffsmuster und berechnet defensive Antworten.

Aegis Predictive Defence: ASW +1. Nachdem ein Gegner den Nutzer angegriffen hat, steigt der Bonus gegen diesen Gegner bis zum Ende der nächsten Runde auf ASW +2, RAM 2, Preis 1.300$

Aegis Neural Security Threat Hacker

Passt defensive Routinen an erkannte Gegner und Angriffsmuster an.

Aegis Threat Hacker: ASW +1. Gegen Gegner, die den Nutzer in dieser Szene bereits erfolgreich angegriffen oder gehackt haben, steigt der Bonus auf ASW +2, RAM 3, Preis 1.500$

Blackridge Tactical BattleSense

Berechnet Bedrohungsrichtungen und defensive Bewegungsmuster in Echtzeit.

Blackridge BattleSense: ASW +2, RAM 3, Preis 1.500$

Blackridge Tactical CommandNet

Verarbeitet SquadNet-Daten und verteilt taktische Prioritäten an ein Einsatzteam.

Blackridge CommandNet: ASW +1. Einmal pro Runde kann ein verbundener Verbündeter bis zum Beginn seines nächsten Zuges Kampfsinn +2 oder ASW +1 erhalten, RAM 3, Preis 1.800$

Blackridge Tactical Countermeasure

Ein militärisches System, das Verteidigung und Gegenangriff miteinander verbindet.

Blackridge Countermeasure: +1 Reaktion pro Runde. Wird mit dieser Reaktion erfolgreich verteidigt, erhält der nächste eigene Angriff gegen denselben Gegner ANG +1, RAM 3, Preis 1.600$

Blackridge Tactical First Strike

Versetzt den Nutzer bei erkannter Gefahr augenblicklich in Kampfbereitschaft.

Blackridge First Strike: Kampfsinn +4 in der ersten Kampfrunde; +2 auf Proben, um nicht überrascht zu werden, RAM 2, Preis 1.200$

Blackridge Tactical Mamba

Ein aggressives Hochleistungssystem für Eliteeinheiten.

Blackridge Mamba: Kampfsinn +6, ASW +1, RAM 4, Preis 2.200$

Blackridge Tactical Raptor

Ein militärischer Reflexbooster für schnelle Gefechtsreaktionen.

Blackridge Raptor: Kampfsinn +4, ASW +1, RAM 3, Preis 1.500$

Ghostware Red Rush

Ein illegal übertakteter Reflexbooster ohne zuverlässige Sicherheitsbegrenzung.

Ghostware Red Rush: Kampfsinn +8, ASW +2, +1 Reaktion, Firewall –2; bei der Aktivierung muss eine Stabilitätsprobe abgelegt werden, RAM 4, Preis 1.900$

Ghostware Twitch

Hält den Körper permanent in künstlicher Alarmbereitschaft.

Ghostware Twitch: +2 freie Reaktion pro Runde, Kampfsinn +4, Unbeugsamkeit –2, um Stabilitätsverlust zu widerstehen, bei der ersten Aktivierung muss eine Stabilitätsprobe abgelegt werden, RAM 4, Preis 1.900$

Helix NeuroSystems Reflex Guard

Reserviert motorische Kapazität für unmittelbare Schutzbewegungen.

Helix Reflex Guard: +1 Reaktion pro Runde, RAM 2, Preis 1.200$

Helix NeuroSystems Synapse Sprint

Ein präzise abgestimmtes Reflexsystem mit geringer neurologischer Belastung.

Helix Synapse Sprint: Kampfsinn +4, RAM 2, Preis 1.000$

Nakamura LifeTech Quickstep

Ein einfacher Reaktionsbeschleuniger für Verkehr, Sport und gefährliche Arbeitsplätze.

Nakamura Quickstep: Kampfsinn +2, RAM 2, Preis 500$

OmniStar Sensory Panorama

Führt Daten verbundener Sensoren zu einem vollständigen räumlichen Lagebild zusammen.

OmniStar Panorama: ASW +1; der Nutzer kann auch gegen Angriffe reagieren, die nur von einem verbundenen Sensor erfasst werden, RAM 2, Preis 1.200$

Sexual- und Reproduktionssysteme

Helix Biosystems Choice

Ein hochwertiges Verhütungsimplantat für Frauen und Männer. Es kann über den Neuralprozessor bewusst aktiviert oder deaktiviert werden und beeinflusst ansonsten weder Hormonhaushalt noch Sexualfunktion.

Helix Choice: Verhindert bei Aktivierung zuverlässig die Fortpflanzungsfähigkeit; die Wirkung kann bewusst ein- oder ausgeschaltet werden, Preis 500$

Helix Biosystems SafeGuard

Ein spezialisiertes Nano-Immunsystem, das sexuell übertragbare Krankheitserreger bereits an den Eintrittsstellen erkennt und bekämpft. Helix vermarktet das System vor allem an medizinische Einrichtungen, Sexarbeiter und Vielreisende.

Helix SafeGuard: Unbeugsamkeit +3 gegen sexuell übertragbare Infektionen; gewöhnliche bakterielle STI werden automatisch abgewehrt, Preis 800$

Nakamura LifeTech LubeControl

Ein regulierbares Drüsenimplantat, das die natürliche Lubrikation unterstützt oder vollständig übernimmt. Es wird sowohl als Komfortprodukt als auch zur Behandlung körperlicher Beschwerden verkauft.

Nakamura LubeControl: Lubrikation kann bewusst ausgelöst und reguliert werden; schützt vor gewöhnlichen Reizungen und kleineren Verletzungen durch Trockenheit, Preis 400$

Nakamura LifeTech Virilis

Ein verbreitetes neuromuskuläres Potenzimplantat. Das System unterstützt und stabilisiert die Erektion unabhängig von Stress, Erschöpfung oder körperlichen Einschränkungen. Günstige Vertragsmodelle übermitteln anonymisierte Nutzungsdaten an Nakamura.

Nakamura Virilis: Erektionen können bewusst ausgelöst, aufrechterhalten und beendet werden; Preis 500$

OmniStar Sensory Climax

Ein neurosensorischer Orgasmusbooster aus der Unterhaltungssparte von OmniStar. Das System verstärkt gezielt die beteiligten Nervenreize und erlaubt eine fein abgestimmte Kontrolle ihrer Intensität.

OmniStar Climax: Intensität und Auslösung eines Orgasmus können bewusst gesteuert werden; RAM 1 während der Nutzung, Preis 700$

Sinnesnahe Körperimplantate

Aegis Neural Security VoicePrint

Ein künstlicher Kehlkopf analysiert und erzeugt präzise Stimmmuster.

Aegis VoicePrint: +1 Coolness beim Imitieren einer bekannten Stimme; +1 Firewall gegen Stimmidentifikation und stimmgebundene Manipulation, RAM 1, Preis 800$

Ghostware Mockingbird

Ein illegaler Stimmreplikator kopiert aufgezeichnete Stimmen nahezu perfekt.

Ghostware Mockingbird: Kann eine ausreichend aufgezeichnete Stimme imitieren; +1 Hacking oder Coolness gegen Stimmerkennung, RAM 2, Preis 1.000$

OmniStar Sensory Vox

Ein professioneller Kunstkehlkopf für Sänger, Sprecher und Darsteller.

OmniStar Vox: +1 Coolness bei Gesang, Reden und stimmlicher Darstellung; kann die eigene Stimme frei modulieren, RAM 1, Preis 700$

VitaNova Biosystems ScentLab

Künstliche Rezeptoren analysieren Gerüche, Geschmack und chemische Bestandteile.

VitaNova ScentLab: +1 Wahrnehmung beim Erkennen von Giften, Drogen, Blut und chemischen Stoffen, RAM 1 während der Analyse, Preis 700$

Umwelt- und Temperaturkontrolle

Sunward Environmental Desert Core

Kühlkreisläufe und Wasserrückgewinnung schützen vor extremer Hitze.

Sunward Desert Core: Immun gegen gewöhnliche Hitze; +2 Unbeugsamkeit gegen extreme Hitze und Durst, Preis 1.200$

Sunward Environmental EnviroSeal

Ein umfassendes Organpaket für kontaminierte und klimatisch extreme Gebiete.

Sunward EnviroSeal: +2 Unbeugsamkeit gegen Hitze, Kälte, Gift, Strahlung und Krankheit, Preis 2.000$

Sunward Environmental Polar Core

Ein Hochleistungssystem für extreme Kälte und stark schwankende Temperaturen.

Sunward Polar Core: Immun gegen gewöhnliche Kälte; +2 Unbeugsamkeit gegen extreme Kälte, Preis 1.200$

Sunward Environmental Thermostat

Wärmetauscher und interne Kühlkreisläufe stabilisieren die Körpertemperatur.

Sunward Thermostat: +2 Unbeugsamkeit gegen Hitze und Kälte, Preis 800$

Verdauung und Versorgung

Crownwell ShiftFeed

Ein subventioniertes Versorgungssystem für Fabrik- und Minenarbeiter. Es ist auf proprietäre Crownwell-Nährpaste ausgelegt.

Crownwell ShiftFeed: Nahrungsbedarf halbiert; +1 Unbeugsamkeit gegen Erschöpfung während einer Arbeitsschicht, Preis 250$

Nakamura LifeTech EasyGut

Ein robuster Verdauungstrakt für minderwertige Nahrung und unregelmässige Versorgung.

Nakamura EasyGut: +1 Unbeugsamkeit gegen verdorbene Nahrung und Hunger; halbiert den täglichen Nahrungsbedarf, Preis 500$

VitaNova Biosystems Closed Loop

Ein vollständiges Recycling- und Versorgungssystem für Langzeiteinsätze.

VitaNova Closed Loop: Nahrungs- und Wasserbedarf auf ein Viertel reduziert; der Nutzer kann zwei Wochen ohne Nachteile von Notrationen leben, Preis 1.500$

VitaNova Biosystems NutriCycle

Ein effizientes Verdauungssystem, das Nährstoffe und Wasser nahezu vollständig verwertet.

VitaNova NutriCycle: Täglicher Bedarf an Nahrung und Wasser halbiert; +1 Unbeugsamkeit gegen Hunger und Durst, Preis 900$

VitaNova Biosystems Reserve Tank

Interne Speicher halten Wasser, Nährstofflösung und Medikamente bereit.

VitaNova Reserve Tank: Versorgung für drei Tage kann im Körper gespeichert werden, Preis 700$

Cyberaugen



Zivile Cyberaugen

Crownwell ClearView

Ein subventioniertes Cyberauge für Arbeitnehmer, Kreditkunden und Versicherungsprogramme. Arbeitgeberhinweise, Arbeitsanweisungen und Vertragserinnerungen werden direkt in das Sichtfeld eingeblendet. Das ClearView zeigt verpflichtende Werbung und Systemmeldungen. Bei ausstehenden Zahlungen können Zusatzfunktionen gesperrt werden.

Crownwell ClearView: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Identitäts- und Zugangsanzeige; Preis 100$

Crownwell WorkView

Ein durch Arbeitgeber finanziertes Auge für Lagerhäuser, Lieferdienste und industrielle Grossbetriebe. Der Arbeitgeber kann Nutzungszeiten, Blickrichtung und ArbeitsfortMeter protokollieren.

Crownwell WorkView: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Anzeige von Arbeitsaufträgen, Wegführung und Zeitvorgaben; +1 Operations beim Befolgen digital bereitgestellter Routen oder Arbeitsabläufe, RAM 1, Preis 200$

Helix NeuroSystems Iris

Ein hochwertiger medizinischer Augenersatz, der äusserlich kaum von einem natürlichen Auge zu unterscheiden ist.

Helix Iris: Restlichtsicht, Blitzschutz, natürliche Erscheinung; Firewall +1 gegen Hacks auf das Cyberauge, Preis 600$

Helix NeuroSystems Iris Perfect

Ein Premiumsystem für Führungskräfte, Diplomaten und Personen des öffentlichen Lebens.

Helix Iris Perfect: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Blitzschutz, Bildaufnahme, natürliche Erscheinung; elektronische Untersuchungen erkennen das Auge nur mit einer erschwerten Wahrnehmungsprobe, RAM 1 während Aufnahme, Preis 900$

Nakamura LifeTech Vista

Ein preiswerter Augenersatz für den Massenmarkt. Sein niedriger Preis wird durch personalisierte Werbung, Nutzungsanalyse und vorinstallierte Nakamura-Dienste finanziert. Die Werbung kann in den Einstellungen reduziert, aber nicht vollständig deaktiviert werden. Illegale Firmware kann die Einblendungen entfernen.

Nakamura Vista: AR-Anzeige, Werbeeinblendungen, Restlichtsicht, digitale Vergrösserung, Preis 250$

Nakamura LifeTech Vista Social

Ein ziviles Lifestyle-Auge mit Kamera, sozialen Netzwerken und umfangreichen AR-Funktionen.

Nakamura Vista Social: AR-Anzeige, Werbeeinblendungen, Restlichtsicht, Bildaufnahme, Gesichtserkennung gespeicherter Kontakte, veränderbare Augenfarbe; RAM 1 während Aufnahme oder Übertragung, Preis 400$

Medien- und Kommunikationsaugen

OmniStar Sensory Director

Analysiert Bildaufbau, Beleuchtung und Bewegungen und unterstützt professionelle Medienproduktionen.

OmniStar Director: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Bild- und Videoaufnahme, optische Vergrösserung, Bildstabilisierung; +1 Coolness beim Darstellen vor einer Kamera oder Produzieren visueller Medien, RAM 2, Preis 850$

OmniStar Sensory LifeFeed

Ein dauerhaft sendebereites System für Influencer, Konzernsprecher und extreme Selbstdarsteller.

OmniStar LifeFeed: AR-Anzeige, personalisierte Werbeeinblendungen, Restlichtsicht, Bildaufnahme, Livestream, automatische Gesichtserkennung bekannter Kontakte; RAM 2, Firewall –1, Preis 700$

OmniStar Sensory ViewCast

Ein Aufnahmeauge für Journalisten, Streamer und gewöhnliche Medienproduktion.

OmniStar ViewCast: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Bild- und Videoaufnahme, Livestream über ein verbundenes Dataphone; RAM 1 während Aufnahme oder Übertragung, Preis 500$

OmniStar Sensory Witness

Ein manipulationsgeschütztes Dokumentationssystem für Journalisten, Behörden und Versicherungen.

OmniStar Witness: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Bild- und Videoaufnahme; Aufnahmen werden mit Zeit, Ort und biometrischer Signatur versehen und können nicht unbemerkt verändert werden, RAM 1 während Aufnahme, Preis 750$

Analyse- und Industrieaugen

Aegis Neural Security Forensic

Ein Analyseauge für Sicherheitspersonal, Ermittler und technische Kontrolleure.

Aegis Forensic: AR-Anzeige, Restlichtsicht, starke Vergrösserung, Bildaufnahme; +1 Wahrnehmung beim Erkennen sichtbarer Manipulationen, gefälschter Dokumente oder technischer Spuren, RAM 2 während der Analyse, Preis 900$

Aegis Neural Security Authenticator

Prüft Gesichter, Codes und sichtbare Identifikationsmerkmale gegen gespeicherte Datensätze.

Aegis Authenticator: AR-Anzeige, Bildaufnahme, Gesichts- und Zeichenerkennung; +1 Datamining beim Identifizieren einer sichtbaren Person, Marke oder Kennzeichnung, RAM 2, Preis 850$

Ghostware Blindspot

Ein Spionageauge, das Kameras, Laser und aktive optische Sensoren erkennt.

Ghostware Blindspot: AR-Anzeige, Restlichtsicht, UV-Sicht; +1 Wahrnehmung beim Erkennen von Kameras, Laserschranken und optischer Überwachung, RAM 1, Preis 800$

Kessler-Maibach Thermoscan

Ein Industrieauge zur Erkennung von Wärmeverlusten, überhitzten Bauteilen und verborgenen Leitungen.

Kessler-Maibach Thermoscan: AR-Anzeige, Thermalsicht; +1 Technik bei der Suche nach Überhitzung, Energieverlusten oder aktiven Leitungen, RAM 1 während der Analyse, Preis 650$

Kessler-Maibach Werksicht

Ein robustes Auge für Werkstätten, Bauanlagen und industrielle Arbeitsplätze.

Kessler-Maibach Werksicht: AR-Anzeige, Restlichtsicht, optische Vergrösserung, Schutz gegen Schweisslicht und Staub; +1 Technik bei der Untersuchung sichtbarer Schäden an Maschinen oder Anlagen, RAM 1 während der Analyse, Preis 550$

Sunward Environmental Pathfinder

Ein Umweltsystem für Wüsten, Katastrophengebiete und schwer erkennbare Gefahren.

Sunward Pathfinder: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Thermalsicht, UV-Sicht, Schutz vor starker Helligkeit und Sand, Preis 750$



Taktische Cyberaugen

Aegis Neural Security Guardian

Ein gehärtetes Auge für Personenschutz, Sicherheitsdienste und sensible Anlagen. Das System prüft eingehende Bilddaten und warnt vor manipulierten Anzeigen.

Aegis Guardian: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Bildaufnahme, Bewegungsmarkierung; Firewall +2 gegen Hacks auf das Auge und eingespeiste Falschbilder, RAM 1, Preis 1.050$

Aegis Neural Security Tracker

Ein Sicherheits- und Verfolgungsauge für Ermittler, Grenzschutz und Kopfgeldjäger.

Aegis Tracker: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Bildaufnahme, Gesichts- und Bewegungsanalyse; markierte Ziele bleiben identifiziert, solange sie sichtbar sind oder von einem verbundenen Sensor erfasst werden, RAM 2, Preis 1.100$

Blackridge Tactical Longshot

Ein spezialisiertes Fernsichtsystem für Scharfschützen und schwere Waffen.

Blackridge Longshot: AR-Anzeige, optische Fernsicht, Entfernungsmesser, Flugbahnanzeige; ein Paar Longshot-Augen erhöht die optimale Reichweite einer Fernkampfwaffe für Sicht- und Zielerfassungszwecke um eine Kategorie, RAM 3, Preis 1.400$

Blackridge Tactical WarSight

Ein militärisches Sichtsystem für Feuergefechte unter schlechten Bedingungen.

Blackridge WarSight: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Thermalsicht, optische Vergrösserung, Entfernungsmesser; Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit, Rauch oder Niederschlag werden um eine Stufe reduziert, RAM 2, Preis 1.000$

Ghostware Blindside

Ein illegales Auge für Hinterhalte, Häuserkampf und verdeckte Einsätze. Es nutzt externe Kameras und gehackte Sensoren wie eine Erweiterung des eigenen Sichtfelds.

Ghostware Blindside: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Sensorfusion; Angriffe von einem durch Airwire oder Dataphone verbundenen Sensor aus verursachen keinen Malus durch fehlende direkte Sicht, RAM 2, Preis 1.000$

Ghostware Eyedrop

Ein herausnehmbares Cyberauge, das Bilddaten überträgt, während es vom Körper getrennt ist.

Ghostware Eyedrop: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Bildaufnahme; kann entfernt und als stationäre Kamera verwendet werden, Reichweite 25 m, RAM 2 bei Fernverbindung, Preis 1.000$

Ghostware False Face

Manipuliert Iris, Pupillenreaktion und biometrische Kennung des Auges.

Ghostware False Face: AR-Anzeige, veränderbare Augenfarbe und biometrische Augensignatur; +1 Hacking oder Technik beim Überwinden optischer Identitätskontrollen, RAM 1, Preis 900$

Ghostware Nightshade

Ein verbreitetes Schwarzmarktauge für Einbrecher, Spione und Auftragsmörder.

Ghostware Nightshade: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Thermalsicht, verborgene Bildaufnahme; gewöhnliche Funk- und Cyberware-Scans erkennen das Auge nicht, RAM 1 während Aufnahme, Preis 850$

Ghostware Predator

Ein illegales Kampfsystem ohne zivile Sicherheitsfilter.

Ghostware Predator: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Thermalsicht, Bewegungsanalyse; Initiative +1 und ASW +1 gegen sichtbare Gegner, Firewall –1, RAM 3, Preis 1.300$

Helix NeuroSystems SteadyEye

Ein feinmotorisches Präzisionssystem für Schützen, Chirurgen und technische Spezialisten.

Helix SteadyEye: AR-Anzeige, optische Vergrösserung, Bildstabilisierung, Entfernungsmesser; reduzierte den Malus durch Bewegung, um 2, RAM 2, Preis 1.200$

Helix NeuroSystems Vigil

Ein medizinisch präzises Einsatzauge für Rettungskräfte, Leibwächter und zivile Spezialisten. Es priorisiert sichere Bewegungsabläufe und schützt vor visueller Überlastung.

Helix Vigil: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Blitzschutz, Bewegungsstabilisierung; ASW +1 gegen sichtbare Angriffe, RAM 2, Preis 1.100$

Kessler-Maibach Gefechtssicht

Ein robustes Auge für Fahrzeugbesatzungen, schwere Maschinen und bewaffnete Industrieeinheiten. Es bleibt auch bei Schmutz, Vibrationen und elektromagnetischen Störungen zuverlässig.

Kessler-Maibach Gefechtssicht: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Thermalsicht, Entfernungsmesser; reduziert Sichtmali um bis zu 2, RAM 1, Preis 900$

Nakamura LifeTech StreetGuard

Ein günstiges Sicherheitsauge für Türsteher, Fahrer, Wachpersonal und bewaffnete Privatkunden. Die Benutzeroberfläche zeigt Gefahrenhinweise ebenso bereitwillig an wie Werbung für Munition, Versicherungen und Sicherheitsdienste.

Nakamura StreetGuard: AR-Anzeige, Werbeeinblendungen, Restlichtsicht, Bildaufnahme; Initiative +1 in der ersten Kampfrunde, RAM 1, Preis 550$

OmniStar Sensory Panorama Tactical

Ein taktisches Lagebildsystem, das Daten aus beiden Augen, verbundenen Kameras und Teamfeeds zu einer räumlichen Darstellung kombiniert.

OmniStar Panorama Tactical: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Bildaufnahme, Sensorfusion; der Nutzer kann gegen Angriffe reagieren, die von einem verbundenen Sensor erfasst werden, RAM 2, Preis 1.150$

OmniStar Sensory ThreatCast

Das Auge hebt Bewegungen, Waffen und auffällige Verhaltensmuster im Sichtfeld hervor. Ursprünglich für Liveberichterstattung in Krisengebieten entwickelt, wird es inzwischen häufig von Sicherheitskräften eingesetzt.

OmniStar ThreatCast: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Bildaufnahme, Bedrohungsmarkierung; Initiative +1 und ASW +1 gegen sichtbar markierte Gegner, RAM 3, Preis 1.250$

Sunward Environmental Sandhawk

Ein taktisches Umweltauge für Wüsten, Ruinen, Brände und verseuchte Gebiete.

Sunward Sandhawk: AR-Anzeige, Restlichtsicht, Thermalsicht, UV-Sicht, Blend- und Staubschutz; Sichtmodifikatoren durch Rauch, Staub, Sand oder grelles Licht werden um eine Stufe reduziert, RAM 1, Preis 950$

Cybergliedmassen



Cyberarme

Cyberarme sind vor allem auf Kraft, Griffstärke, Präzision und den Einsatz von Werkzeugen oder Waffen ausgelegt.

Aegis Neural Security Custodian

Ein gehärteter Arm für Personenschutz und sensible Sicherheitsbereiche.

Aegis Custodian: LP +4, Kraftakte +1, Firewall +2 gegen Hacks auf den Arm, Preis 1.600$

Blackridge Tactical Breacher

Ein massiver Sturmarm zum Aufbrechen von Türen, Barrieren und Gegnern.

Blackridge Breacher: LP +6, Kraftakte +2, Kraftakte +4 gegen Gegenstände, Türen und Festhalten, Behinderung 1, Preis 2.100$

Blackridge Tactical Centurion

Ein militärischer Cyberarm für Nahkampf, schwere Waffen und gewaltsame Zugriffe.

Blackridge Centurion: LP +6, Kraftakte +2, ASW +1 bei Paraden mit diesem Arm, Preis 1.900$

Crownwell WorkAsset Loader

Eine subventionierte Arbeitsprothese für Lagerhäuser und Industriearbeit.

Crownwell WorkAsset Loader: LP +4, Kraftakte +2, Ortung, Leistungsprotokollierung und Fernsperre, Preis 400$

Ghostware Ripper

Ein illegal verstärkter Cyberarm aus Industrie- und Militärbauteilen.

Ghostware Ripper: LP +5, Kraftakte +3, Firewall –1, Preis 1.300$

Helix NeuroSystems Finesse

Ein medizinischer Premiumarm mit natürlicher Erscheinung und besonders präziser Motorik.

Helix Finesse: LP +4, +1 Technik bei präzisen Arbeiten mit der Hand, natürliche Erscheinung, Preis 1.400$

Kessler-Maibach Kraftwerk

Ein schwerer Industriearm für Heben, Ziehen und den Einsatz grosser Werkzeuge.

Kessler-Maibach Kraftwerk: LP +5, Kraftakte +3, Preis 1.400$

Nakamura LifeTech EveryArm

Ein günstiger Standardarm für Alltag und einfache körperliche Arbeit.

Nakamura EveryArm: LP +4, Kraftakte +1, Preis 800$

OmniStar Sensory Virtuoso

Ein leichter Präzisionsarm für Musiker, Künstler, Chirurgen und Darsteller.

OmniStar Virtuoso: LP +3, +1 Coolness bei präziser Gestik, Musik oder körperlicher Darstellung, Preis 1.300$

Sunward Environmental Hazmat Arm

Ein vollständig versiegelter Arm für toxische, heisse oder korrosive Arbeitsbereiche.

Sunward Hazmat Arm: LP +5, Kraftakte +1, geschützt gegen Hitze, Kälte, Säuren und andere Umweltgefahren, Preis 1.500$

Cyberarm-Einbauten

Jeder Cyberarm kann bis zu drei Einbauten aufnehmen. Rein mechanische Einbauten belegen keinen RAM. Sensoren, aktive Steuerungen und vernetzte Systeme belegen RAM, solange sie verwendet werden.

Aegis Neural Security Hardlock

Ein isolierter Steuerkreis erschwert die Übernahme des Arms.

Aegis Hardlock: Firewall +2 gegen Hacks auf diesen Cyberarm und seine Einbauten, Preis 600$

Aegis Neural Security PrintScan

Scanner in den Fingerspitzen lesen Fingerabdrücke, Oberflächen und Sicherheitsmerkmale.

Aegis PrintScan: +1 Wahrnehmung beim Untersuchen berührbarer Spuren und Manipulationen, RAM 1, Preis 500$

Aegis Neural Security Security Probe

Eine ausfahrbare Schnittstelle für Schlösser, Terminals und elektronische Sicherungen.

Aegis Security Probe: +1 Technik beim physischen Manipulieren elektronischer Schlösser oder Sicherheitssysteme, RAM 1, Preis 600$

Blackridge Tactical Armplate

Zusätzliche Panzerplatten schützen den Cyberarm.

Blackridge Armplate: LP +2, Preis 450$

Blackridge Tactical Breach Fist

Verstärkte Schlagflächen und Impulsdämpfer erhöhen die Wirkung von Schlägen.

Blackridge Breach Fist: Schaden unbewaffneter Angriffe mit diesem Arm +2, Preis 500$

Blackridge Tactical Linecaster

Ein kompakter Seilwerfer mit motorisierter Winde.

Blackridge Linecaster: verschiesst ein Halteseil bis 20 m; kann den Nutzer oder eine vergleichbare Last einziehen, Preis 650$

Blackridge Tactical LockGrip

Der Arm verriegelt Hand, Finger und Gelenke um einen gehaltenen Gegenstand.

Blackridge LockGrip: ASW +1 gegen Entwaffnen; Kraftakte +1 beim Festhalten, Klettern oder Sichern eines Gegenstands, Preis 450$

Blackridge Tactical Recoil Frame

Leitet Rückstoss über Arm, Schulter und Torso ab.

Blackridge Recoil Frame: Rückstossklasse einer mit diesem Arm gehaltenen Waffe –0,5, Preis 500$

Blackridge Tactical ShockPalm

Elektroden in der Handfläche geben einen starken Stromstoss ab.

Blackridge ShockPalm: unbewaffneter Angriff kann "verwirrt" verursachen; RAM 1 während der Aktivierung, Preis 550$

Blackridge Tactical Weapon Mount

Eine interne Halterung nimmt eine kompakte Schusswaffe auf.

Blackridge Weapon Mount: eine Pistole oder vergleichbare Waffe kann fest im Arm eingebaut werden; die Waffe belegt keinen zusätzlichen Einbau, Preis 450$ zuzüglich Waffe

Crownwell Asset Vault

Ein biometrisch verriegeltes Wertfach für Schlüssel, Credchips oder Medikamente.

Crownwell Asset Vault: kleines Fach mit biometrischer Sicherung und Fernsperre, Preis 250$

Ghostware Dead Hand

Ein abgeschirmtes Schmuggelfach ohne elektronischen Systemeintrag.

Ghostware Dead Hand: verborgenes Fach; gewöhnliche Cyberware-Scans erkennen seinen Inhalt nicht, Preis 500$

Ghostware False Print

Verändert die von den Fingerspitzen abgegebene biometrische Signatur.

Ghostware False Print: +1 Technik oder Hacking beim Überwinden von Fingerabdruck- und Handflächenscannern, RAM 1, Preis 550$

Ghostware Monowire Spool

Eine Monofaser wird aus einem Finger oder dem Handgelenk ausgezogen.

Ghostware Monowire Spool: gilt als verborgene Monofilamentwaffe; bei einem Patzer erleidet der Angreifer selbst den Waffenschaden, PF 0,25, ANG +0, SCH +2, Preis 800$

Ghostware Ripper Claws

Ausfahrbare Klingen ersetzen die Fingernägel.

Ghostware Ripper Claws: gelten als leichte Nahkampfwaffe; verborgen, solange sie eingefahren sind, PF 0,75, ANG +1, SCH +1, Preis 500$

Ghostware SpiderGrip

Mikroklauen und Haftflächen ermöglichen sicheren Halt an rauen Oberflächen.

Ghostware SpiderGrip: +1 Infiltration beim Klettern; der Nutzer kann sich mit diesem Arm ohne Probe an einer geeigneten Oberfläche festhalten, Preis 500$

Helix NeuroSystems MedHand

Enthält Injektoren, Scanner und chirurgische Präzisionsinstrumente.

Helix MedHand: zählt als medizinischer Werkzeugsatz für Erste Hilfe und kleinere Eingriffe, RAM 1 während der Diagnose, Preis 700$

Helix NeuroSystems SteadyHand

Filtert Zittern und unerwünschte Feinbewegungen.

Helix SteadyHand: +1 Technik bei präzisen Arbeiten mit diesem Arm, RAM 1, Preis 600$

Kessler-Maibach ArcWeld

Ein ausfahrbares Schweiss- und Schneidgerät für Metallarbeiten.

Kessler-Maibach ArcWeld: schweisst oder schneidet Metall; kann im Nahkampf als improvisierte Energiewaffe verwendet werden, Preis 550$

Kessler-Maibach Cargo Compartment

Ein grösseres Fach im Unterarm.

Kessler-Maibach Cargo Compartment: Platz für Werkzeuge, Munition oder einen Gegenstand bis zur Grösse einer kompakten Pistole, Preis 350$

Kessler-Maibach Load Brace

Versteift den Arm beim Tragen schwerer Lasten oder beim Einsatz grosser Werkzeuge.

Kessler-Maibach Load Brace: Behinderung durch eine mit diesem Arm getragene Last um 1 reduziert, Preis 500$

Kessler-Maibach MagGrip

Elektromagnete in Handfläche und Fingern haften an Metall.

Kessler-Maibach MagGrip: sicherer Halt an metallischen Oberflächen und Gegenständen; Kraftakte +1 gegen Entwaffnen mit metallischen Waffen, Preis 400$

Kessler-Maibach MultiTool Hand

Die Hand enthält Schraubendreher, Zangen, Schneidwerkzeuge und Diagnosekontakte.

Kessler-Maibach MultiTool: zählt als vollständiger Werkzeugsatz für gewöhnliche Technikarbeiten, Preis 500$

Kessler-Maibach ServoPlus

Zusätzliche Servomotoren und verstärkte Gelenke erhöhen die Leistung des Arms.

Kessler-Maibach ServoPlus: Kraftakte +1 mit diesem Arm, Preis 400$

Kessler-Maibach TechSense

Diagnosekontakte lesen Zustandsdaten direkt aus Maschinen und Geräten.

Kessler-Maibach TechSense: +1 Technik bei der Diagnose eines berührten Geräts, RAM 1, Preis 500$

Nakamura LifeTech HandyKit

Ein kompakter Werkzeugsatz für alltägliche Reparaturen.

Nakamura HandyKit: zählt als einfacher Werkzeugsatz, Preis 250$

Nakamura LifeTech Interface Palm

Eine universelle TouchSkin-Schnittstelle ist direkt in die Handfläche integriert.

Nakamura Interface Palm: ersetzt eine separate TouchSkin-Schnittstelle, Preis 150$

Nakamura LifeTech Pocket

Ein kleines, von aussen kaum sichtbares Staufach.

Nakamura Pocket: Platz für einen kleinen Gegenstand bis Pistolenmagazingrösse, Preis 200$

Nakamura LifeTech Extend

Ein teleskopischer Unterarm verlängert kurzfristig die Reichweite.

Nakamura Extend: Reichweite des Arms um bis zu 1 m erhöht; Kraftakte –1 bei voller Ausdehnung, Preis 350$

OmniStar Sensory TouchRecord

Zeichnet Druck, Temperatur und Berührungsempfindungen des Arms auf.

OmniStar TouchRecord: vollständige taktile Aufnahme und Wiedergabe; RAM 1 während Aufnahme oder Wiedergabe, Preis 450$

Cyberbeine



Cyberbeine verbessern vor allem Bewegung, Standfestigkeit, Sprünge und das Bewältigen schwierigen Geländes.

Aegis Neural Security Anchor

Ein gehärtetes Cyberbein mit automatischer Stabilisierung.

Aegis Anchor: LP +4, ASW +1 gegen Umwerfen, Verschieben und Festhalten; Firewall +2 gegen Hacks auf das Bein, Preis 1.700$

Blackridge Tactical Breacher Leg

Ein schweres Sturmbein für Sprünge, Tritte und das Durchbrechen von Hindernissen.

Blackridge Breacher Leg: LP +6, Kraftakte +3, Preis 2.100$

Blackridge Tactical Centurion Leg

Ein militärisches Cyberbein mit verstärkten Gelenken und explosiver Beschleunigung.

Blackridge Centurion Leg: LP +6, Initiative +1 in der ersten Kampfrunde, Kraftakte +2, Preis 1.900$

Crownwell WorkAsset Courier

Eine überwachte Arbeitsprothese für Lieferdienste, Lagerhäuser und Sicherheitsdienste.

Crownwell WorkAsset Courier: LP +4, Bewegung +1 m, Ortung, Leistungsprotokollierung und Fernsperre, Preis 400$

Ghostware Jackrabbit

Ein illegal übertaktetes Cyberbein mit ungedämpften Servomotoren.

Ghostware Jackrabbit: LP +4, Bewegung +2 m, Sprungweite verdoppelt, Firewall –1, Preis 1.300$

Helix NeuroSystems NaturalStep

Ein medizinisches Premiumbein mit natürlichem Gangbild und fein abgestimmter Balance.

Helix NaturalStep: LP +4, +1 Infiltration beim Balancieren und sicheren Landen, natürliche Erscheinung, Preis 1.400$

Kessler-Maibach Schreitwerk

Ein schweres Industriebein für lange Arbeitsschichten, unwegsames Gelände und hohe Lasten.

Kessler-Maibach Schreitwerk: LP +5, Kraftakte +2; schwieriges Gelände reduziert die Bewegung nicht zusätzlich, Preis 1.400$

Nakamura LifeTech EveryLeg

Ein günstiger Beinersatz für Alltag, Arbeit und gewöhnliche Fortbewegung.

Nakamura EveryLeg: LP +4, Kraftakte +1 bei Springen und Stemmen, Preis 800$

OmniStar Sensory Dancer

Ein leichtes Hochleistungsbein für Athleten, Tänzer und Performende.

OmniStar Dancer: LP +3, +1 Infiltration bei Akrobatik und choreografierter Bewegung, Preis 1.300$

Sunward Environmental Pathfinder

Ein versiegeltes Cyberbein für Ruinen, Wüsten, Überschwemmungsgebiete und verseuchte Zonen.

Sunward Pathfinder: LP +5, reduziert Mali durch Sand, Schlamm, Wasser, Schnee oder Geröll um bis zu 2, Preis 1.500$

Cyberbein-Einbauten

Jedes Cyberbein kann bis zu drei Einbauten aufnehmen. Bei einem Beinpaar muss jeder Einbau grundsätzlich für jedes Bein einzeln gekauft werden. Rein mechanische Einbauten belegen keinen RAM. Aktive Steuerungs- und Stabilisierungssysteme belegen RAM, solange sie verwendet werden.

Aegis Neural Security Hardlock

Ein isolierter Steuerkreis erschwert die Übernahme des Beins.

Aegis Hardlock: Firewall +2 gegen Hacks auf dieses Cyberbein und seine Einbauten, Preis 600$

Blackridge Tactical Groundlock

Der Fuss verankert sich durch Krallen, Magneten und versteifte Gelenke im Untergrund.

Blackridge Groundlock: ASW +1 gegen Umwerfen, Verschieben und Zurückstossen; Bewegung 0 während der Verankerung, Preis 450$

Blackridge Tactical Kickframe

Verstärkte Hüft-, Knie- und Sprunggelenke übertragen grössere Kräfte bei Tritten.

Blackridge Kickframe: Schaden unbewaffneter Tritte mit diesem Bein +2, Preis 500$

Blackridge Tactical Legplate

Zusätzliche Panzerplatten schützen das Cyberbein.

Blackridge Legplate: LP +2, Preis 450$

Blackridge Tactical Pursuit Drive

Ein militärischer Sprintantrieb für Sturmangriffe und Verfolgungen.

Blackridge Pursuit Drive: Bewegung +3 m, RAM 2, Preis 1.000$

Blackridge Tactical Ramspur

Ein verstärkter Stossdorn überträgt die Kraft eines Ansturms auf ein kleines Zielgebiet.

Blackridge Ramspur: Schaden bei Sturmangriffen und Tritten gegen Gegenstände +2, Preis 550$

Blackridge Tactical ShockKick

Elektroden an Fuss und Schienbein entladen sich beim Treffer.

Blackridge ShockKick: Ein unbewaffneter Tritt kann „verwirrt“ verursachen; RAM 1 während der Aktivierung, Preis 550$

Blackridge Tactical Skyhammer

Explosive Servomotoren ermöglichen hohe und weite Gefechtssprünge.

Blackridge Skyhammer: Sprungweite und Sprunghöhe verdoppelt; nach einem Sprung darf der Nutzer sofort aufstehen, RAM 2, Preis 900$

Ghostware Dead Step

Ein abgeschirmtes Schmuggelfach ohne elektronischen Systemeintrag.

Ghostware Dead Step: verborgenes Fach; gewöhnliche Cyberware-Scans erkennen seinen Inhalt nicht, Preis 500$

Ghostware Gecko Sole

Mikrostrukturen an Fuss und Unterschenkel haften an rauen Oberflächen.

Ghostware Gecko Sole: +1 Infiltration beim Klettern; kurze Bewegung an steilen Oberflächen möglich, Preis 550$

Ghostware Heel Blade

Eine Klinge fährt aus Ferse, Fusskante oder Schienbein aus.

Ghostware Heel Blade: gilt als verborgene leichte Nahkampfwaffe, Preis 500$

Ghostware Jackrabbit

Ein entsperrtes Hochleistungsmodul ohne sichere Belastungsgrenzen.

Ghostware Jackrabbit: Sprungweite verdreifacht; bei einer misslungenen Sprungprobe erleidet der Nutzer zusätzlich 2 LP Schaden, RAM 2, Preis 800$

Ghostware Redline Heel

Ein illegal übertaktetes Sprintmodul mit kaum gedämpften Servomotoren.

Ghostware Redline Heel: Bewegung +4 m; nach einem Sprint 2 LP-Schaden, RAM 2, Preis 850$

Helix NeuroSystems FleetStep

Ein fein abgestimmtes Laufsystem mit gleichmässiger Beschleunigung.

Helix FleetStep: Bewegung +2 m, RAM 1, Preis 700$

Helix NeuroSystems Impact Guard

Dämpfer und automatische Gelenksperren reduzieren schwere Belastungen beim Aufprall.

Helix Impact Guard: Fallschaden um eine Stufe reduziert, Preis 500$

Helix NeuroSystems SoftLanding

Berechnet Flugbahn und Landebewegung und passt die Gelenke automatisch an.

Helix SoftLanding: +1 Infiltration beim Springen; der Nutzer landet nach einem erfolgreichen Sprung immer kontrolliert, RAM 1, Preis 550$

Helix NeuroSystems SureStep

Korrigiert Fehltritte und stabilisiert den Körper auf schmalem oder unsicherem Untergrund.

Helix SureStep: +1 Infiltration beim Balancieren und sicheren Landen, RAM 1, Preis 500$

Kessler-Maibach Boot Compartment

Ein robustes Fach für Werkzeug, Munition oder Notfallausrüstung.

Kessler-Maibach Boot Compartment: Platz für einen Gegenstand bis zur Grösse einer kompakten Pistole, Preis 350$

Kessler-Maibach LiftSpring

Ein industrielles Sprungmodul für Gruben, Ladeflächen und Höhenunterschiede.

Kessler-Maibach LiftSpring: Sprungweite verdoppelt; Kraftakte +1 beim Springen, Preis 600$

Kessler-Maibach Load Brace

Verstärkte Servomotoren und Gelenke unterstützen das Tragen schwerer Lasten.

Kessler-Maibach Load Brace: Kraftakte +1 beim Tragen, Stemmen oder Schieben mit diesem Bein, Preis 400$

Kessler-Maibach MagStep

Elektromagnetische Sohlen haften an metallischen Flächen.

Kessler-Maibach MagStep: sicherer Stand und Bewegung auf geeigneten Metallflächen, einschliesslich steiler oder umgekehrter Flächen, Preis 500$

Kessler-Maibach Terrain Joint

Flexible Gelenke gleichen Geröll, Steigungen und unebenen Boden aus.

Kessler-Maibach Terrain Joint: Reduziert Mali durch schwieriges Gelände um1, Preis 500$

Kessler-Maibach TrackFoot

Ein kompaktes Kettenlaufwerk ersetzt vorübergehend die Fusssohle.

Kessler-Maibach TrackFoot: Bewegungsmali durch Schutt, Geröll oder lockeren Boden entfallen; Behinderung 1 während der Nutzung, Preis 650$

Nakamura LifeTech Ankle Pocket

Ein kleines Fach im Knöchel oder Unterschenkel.

Nakamura Ankle Pocket: Platz für einen kleinen Gegenstand bis Pistolenmagazingrösse, Preis 200$

Nakamura LifeTech CityRunner

Ein günstiger Servoverstärker für kurze Sprints und schnelle Stadtbewegung.

Nakamura CityRunner: Bewegung +1 m, Preis 350$

Nakamura LifeTech RouteGuide

Überträgt Navigationsanweisungen direkt auf Meterrhythmus und Bewegungsrichtung.

Nakamura RouteGuide: +1 Operations beim Folgen einer digital berechneten Route, RAM 1, Preis 300$

Kessler-Maibach GroundScan

Sensoren in der Fusssohle analysieren Tragfähigkeit, Vibrationen und Hohlräume.

Kessler-Maibach GroundScan: +1 Wahrnehmung beim Erkennen instabiler Böden, Hohlräume oder näherkommender schwerer Maschinen, RAM 1, Preis 500$

Nakamura LifeTech HopUp

Verstärkte Federn und Servos erleichtern kleinere Sprünge und das Überwinden von Hindernissen.

Nakamura HopUp: Sprungweite und Sprunghöhe um 50 % erhöht, Preis 350$

Nakamura LifeTech StreetWheel

Kleine Rollen fahren aus der Fusssohle aus.

Nakamura StreetWheel: Bewegung +3 m auf glattem, festem Untergrund; nicht in schwierigem Gelände verwendbar, Preis 400$

OmniStar Sensory MotionRecord

Zeichnet Laufwege, Beschleunigung, Haltung und Bewegungsmuster auf.

OmniStar MotionRecord: vollständige Bewegungsaufzeichnung; +2 Datamining bei der späteren Analyse einer zurückgelegten Route, RAM 1 während der Aufnahme, Preis 450$

OmniStar Sensory PaceSync

Synchronisiert Meterlänge, Rhythmus und Körperhaltung für effiziente Bewegung.

OmniStar PaceSync: Bewegung +1 m; +1 Infiltration bei Verfolgungsjagden zu Fuss, RAM 1, Preis 600$

Sunward Environmental Amphib

Ausfahrbare Flossen und wasserdichte Gelenke unterstützen die Fortbewegung im Wasser.

Sunward Amphib: +2 Infiltration beim Schwimmen, Preis 450$

Sunward Environmental DuneStep

Breite, automatisch angepasste Sohlen verteilen das Gewicht auf weichem Untergrund.

Sunward DuneStep: Bewegungsmali durch Sand, Schnee, Schlamm und Geröll werden um eine Stufe reduziert, Preis 450$

Sunward Environmental Seal

Versiegelt Gelenke und Innenräume gegen Wasser, Staub und aggressive Stoffe.

Sunward Seal: Bein und Einbauten sind gegen Wasser, Staub, Sand und korrosive Umgebungen geschützt, Preis 350$

Blackridge Tactical Line Anchor

Ein ausfahrbarer Bodenanker sichert Seile, Lasten oder den Nutzer selbst.

Blackridge Line Anchor: zählt als fester Anschlagpunkt und hält eine vergleichbare Last wie das Cyberbein, Preis 400$

Kosmetische Cyberware



Kosmetische Cyberware verändert das äussere Erscheinungsbild, ohne gewöhnlich einen regeltechnischen Vorteil zu bieten. Passive Systeme belegen keinen RAM. Nur aktive Farbwechsel, Projektionen oder bewegliche Elemente können während der Nutzung RAM verbrauchen.

Helix Biosystems AgeLine

Haut, Haare und Gesichtszüge werden dauerhaft auf ein festgelegtes sichtbares Alter angepasst.

Helix AgeLine: Der Nutzer wirkt dauerhaft wie in einer gewählten erwachsenen Altersstufe; Preis 900$

Helix Biosystems PerfectSkin

Eine künstliche Hautschicht beseitigt Narben, Hautunreinheiten und sichtbare Alterserscheinungen.

Helix PerfectSkin: Dauerhaft makellose, natürlich wirkende Haut; Preis 600$

Helix Biosystems Sculpt

Subdermale Formkörper und kontrollierte Gewebestrukturen verändern Gesichtszüge oder Körperkonturen.

Helix Sculpt: Eine festgelegte kosmetische Veränderung des Gesichts oder Körpers; Preis 500$ je Veränderung

Helix Biosystems Symmetry

Mikroimplantate gleichen kleinere körperliche Asymmetrien aus und halten Gesicht und Körper dauerhaft in der gewünschten Form.

Helix Symmetry: Korrigiert kleine Asymmetrien und altersbedingte Veränderungen; Preis 400$

OmniStar Sensory Glamour

Mikroprojektoren und Hautdisplays erzeugen leichte optische Effekte um Gesicht und Körper.

OmniStar Glamour: Erzeugt Lichtschimmer, Glitzereffekte und einfache holografische Verzierungen; RAM 2 während der Nutzung, Preis 700$

OmniStar Sensory HaloLine

Subdermale Lichtbahnen zeichnen Konturen, Symbole oder dekorative Linien über den Körper.

OmniStar HaloLine: Programmierbare Leuchtlinien unter der Haut; RAM 1 während animierter Darstellung, Preis 450$

OmniStar Sensory Living Canvas

Subdermale Leuchtelemente erzeugen animierte Tätowierungen, Schriftzüge und bewegte Bilder auf der Haut.

OmniStar Living Canvas: Frei programmierbare leuchtende Hautbilder; RAM 1 während der Darstellung, Preis 500$

OmniStar Sensory MoodEyes

Künstliche Irisstrukturen wechseln Farbe, Muster und Leuchtintensität passend zur Stimmung oder zu programmierten Vorgaben.

OmniStar MoodEyes: Frei veränderbare Augenfarbe und Irisgestaltung; RAM 1 bei automatischer Stimmungsanzeige, Preis 300$

OmniStar Sensory Fauna

Dekorative Cyberohren, Hörner, Schwänze oder andere bewegliche Körpermerkmale werden neural gesteuert.

OmniStar Fauna: Ein kosmetisches Körpermerkmal mit natürlicher Bewegungssteuerung; RAM 1 für bewegliche Ausführungen, Preis 400$

OmniStar Sensory VoxStyle

Ein künstlicher Kehlkopf erzeugt vorbereitete Klangfarben, Resonanzen und Stimmeffekte.

OmniStar VoxStyle: Die eigene Stimme kann zwischen mehreren gespeicherten Klangprofilen wechseln; RAM 1 während der Nutzung, Preis 450$

Nakamura LifeTech BodyChrome

Eine dekorative Beschichtung verleiht Hautflächen oder Cybergliedmassen eine metallische, spiegelnde oder farbige Oberfläche.

Nakamura BodyChrome: Dekorative Chrom- oder Metalloberfläche; Preis 200$ je Körperbereich

Nakamura LifeTech ChromaSkin

In die Haut eingelagerte Pigmentzellen ermöglichen das Wechseln zwischen verschiedenen Hautfarben und vorbereiteten Mustern.

Nakamura ChromaSkin: Hautfarbe und Hautmuster können frei verändert werden; RAM 1 während des Farbwechsels, Preis 400$

Nakamura LifeTech TechHair

Künstliche Haarfasern können Farbe, Länge und Frisur innerhalb ihrer technischen Grenzen verändern.

Nakamura TechHair: Haarfarbe und Frisur können frei angepasst werden; RAM 1 während der Veränderung, Preis 350$

Nakamura LifeTech LightNails

Künstliche Finger- oder Zehennägel verändern Farbe, Form und Leuchtmuster.

Nakamura LightNails: Frei veränderbare Nägel mit optionaler Beleuchtung; Preis 150$

Nakamura LifeTech ScentSign

Künstliche Duftdrüsen erzeugen verschiedene Parfüm- und Körperduftprofile.

Nakamura ScentSign: Bis zu zehn gespeicherte Duftprofile können bewusst abgegeben werden; Preis 250$

BIO-TECH DIVISION
OF THE INCORPORATED
STATES OF AMERICA

THE VERY MANLY

HARDWARE. ATTITUDE. FIREPOWER.



GUN PORN

MECHBUSTER SPECIAL

WHEN YOU ABSOLUTELY, POSITIVELY, NEED THAT WALKER DEAD.

BIG. LOUD. ILLEGAL?
THE WORLD'S MOST EXCESSIVE WEAPONS

BEACH FIREPOWER
SUN. SAND. AND SERIOUS ORDNANCE.

MERC LIFE
MONEY, MUSCLE & MAYHEM. NO PTO.

HARDWARE GUIDE
ANTI-MECH RIFLES BUYER'S GUIDE

CORPORATE WARS MAGAZINE
ISSUE 09 / 20XX $4.95
09 >
7 58493 00109 9

Feuerwaffen-Regeln

Unbeugsamkeitsminimum

Rückstossstarke Waffen können nur von ausreichend kräftigen oder cybernetisch verstärkten Charakteren frei geführt werden.

Das Unbeugsamkeitsminimum einer Waffe beträgt: **7 + RK × 2**

Erfüllt der Schütze dieses Minimum nicht, kann er die Waffe nur abfeuern, wenn sie:

- mit einem Zweibein abgestützt,
- auf einer Lafette montiert,
- oder anderweitig fest installiert ist.

Reichweite

Reichweitenbänder

Die Reichweite wird in fünf Reichweitenbänder eingeteilt.

10 / 25 / 100 / 250 / 1.000 m

Optimale Reichweite

Jede Schusswaffe besitzt eine **optimale Reichweite**. Auf dieser Entfernung lässt sie sich am effektivsten einsetzen. Die optimale Reichweite ist immer eine Stelle im Reichweitenband.

Für jedes Reichweitenband, das das Ziel näher oder weiter entfernt ist als die optimale Reichweite, erhält der Angriff **–2**.

Beispiel:
Ein Sturmgewehr besitzt die optimale Reichweite von **100 m**: Ziel auf 100 m: ±0. Ziel auf 25 m oder 250 m: –2. Ziel auf 10 m oder 1.000 m: –4

Feuermodi

Schusswaffen besitzen einen oder mehrere Feuermodi. In jedem Initiativeschritt kann immer nur ein Feuermodus eingesetzt werden.

Kürzel	Bedeutung	Maximale Angriffe pro Initiativeschritt	Modifikator	Verbrauchte Schüsse
EM	Einzelfeuer	1 Schuss	+0	1
HA	Halbautomatik	2 Schüsse	+0	1
3S	3er-Salve	2 Salven	+2	3
6S	6er-Salve	2 Salven	+4	6
DF	Dauerfeuer	1 Salve	+6	10

Der Angriffsbonus gilt nur für diesen Angriff. Anschließend werden alle abgegebenen Geschosse zur Feuerkette hinzugezählt und erhöhen den Rückstoss für weitere Angriffe.

Rückstoss

Jedes abgefeuerte Geschoss erzeugt Rückstoss. Je länger ununterbrochen geschossen wird, desto schwieriger wird es, die Waffe unter Kontrolle zu halten.

Feuerkette

Mehrere unmittelbar aufeinanderfolgende Schussabgaben bilden eine **Feuerkette**. Eine Feuerkette beginnt mit dem ersten Schuss und endet, wenn der Schütze nachlädt, die Waffe wechselt, das Feuer freiwillig einstellt oder die aktuelle Kampfrunde endet.

Auswirkung von Rückstoss

Jede Waffe besitzt einen **Rückstosswert (RK)**.

Vor jedem Angriff wird gezählt, wie viele Geschosse der Schütze zuvor innerhalb derselben Feuerkette abgegeben hat. Diese Anzahl wird mit dem Rückstosswert der Waffe multipliziert. Das Ergebnis ist der Rückstossmalus auf den Angriff.

Der aktuelle Angriff zählt dabei noch nicht mit. Deshalb erfolgt der erste Schuss oder die erste Salve einer Feuerkette immer ohne Rückstossmalus.

Der Rückstoss baut sich innerhalb einer Feuerkette immer weiter auf und belohnt kurze, kontrollierte Feuerstöße gegenüber dauerhaftem Sperrfeuer.

Panzerungsfaktor (PF)

Jedes Kaliber besitzt einen **Panzerungsfaktor (PF).** Er bestimmt, wie wirksam persönliche Rüstung, Fahrzeugpanzerung und Deckung gegen das Geschoss sind.

Vor dem Schaden wird der Rüstungswert (RS) oder die Fahrzeugpanzerung (PZ) mit dem Rüstungsfaktor multipliziert. Der so entstehende Wert wird anschließend wie gewohnt vom Schaden abgezogen.

RF	Wirkung auf Personenrüstung (RS)	Wirkung auf gepanzerte Fahrzeuge (PZ)
1,5	RS ×1,5	Keine Wirkung, nur oberflächlicher Schaden
1	RS × 1.0	PZ ×1,5
0,5	RS × 0.5	PZ × 1.0
0	RS × 0.0	PZ × 0.5

Entdecken von Schüssen

Ein abgefeuerter Schuss kann über Knall, Mündungsfeuer und Echo entdeckt und lokalisiert werden.

Zum Entdecken eines Schusses wird eine Wahrnehmungsprobe abgelegt. Die Probe ist um folgenden Wert erleichtert: **RK × 2**

Für diese Berechnung gelten alle Module, welche ausdrücklich den Lärm der Waffe verändern.

Zwei Feuerwaffen

Wenn du gleichzeitig mit zwei Feuerwaffen kämpfst, so erleidest du –2 auf beide Angriffe und der gemeinsame Rückstoss gilt für beide Waffen.



Feuerwaffen

Feuerwaffen gehören zum Alltag der Incorporated States. Sie schützen Wohnungen, begleiten Geschäftsabschlüsse, sichern Konvois und entscheiden darüber, wer einen Auftrag beendet und wer nur noch im Einsatzbericht erwähnt wird.

Für Runner sind Waffen keine Sammlerstücke, sondern Werkzeuge. Eine kompakte Maschinenpistole lässt sich unter einer Jacke tragen, ein Sturmgewehr beherrscht offene Feuergefechte und eine Schrotflinte beendet Diskussionen auf kurze Distanz. Schwere Waffen lösen Probleme, die eigentlich Fahrzeuge, Mauern oder sehr schlechte Planung betreffen.

Pistolen

Graves Tactical GT-9 Whisper

Graves GT-9: HA, RK 1, RW 10 m, SCH +0, PF 1, Magazin 10 (7×25 mm Caseless), Tarnung +4, Schalldämpfer, 450 Dollar

Eine kompakte Spezialpistole für verdeckte Einsätze. Das leichtere Kaliber reduziert Schaden und Rückstoss, während der integrierte Schalldämpfer und die glatte Bauform das verdeckte Tragen erleichtern.

Hoshin Arms H9 Sakura

Hoshin H9: HA, RK 1, RW 10 m, SCH +1, PF 1, Magazin 12 (9×24 mm Caseless), Tarnung +2, Smartlink, 350 Dollar

Eine moderne Standardpistole für Konzernsicherheit und Privatkunden. Der integrierte Smartlink macht sie zur typischen Einsteigerwaffe für cybernetisch verbesserte Schützen.

Kisaragi Smart Systems KS-9 Dragonfly

Kisaragi KS-9: HA, RK 1, RW 10 m, ANG +1, SCH +0, PF 1, Magazin 16 (9×24 mm Smart), Tarnung +2, Smartlink, 1.100 Lira

Eine hochentwickelte Smartpistole mit leichter Munition und elektronischer Rückstosskontrolle. Sie verursacht weniger Schaden als schwere Modelle, trifft dafür zuverlässig und lässt sich sehr schnell führen.

Sentinel Defense SD-9 Custodian

Sentinel SD-9: HA, RK 1, RW 10 m, ANG +1, SCH +1, PF 1, Magazin 10 (9×24 mm Caseless), Tarnung +2, biometrische Sicherung, 400 Dollar

Eine präzise Dienstwaffe für Polizei und Sicherheitsdienste. Sie ist elektronisch auf registrierte Benutzer beschränkt und besitzt eine saubere, kontrollierte Abzugsmechanik.

Sterling & Ashe Sovereign

S&A Sovereign: HA, RK 1, RW 10 m, ANG +1, SCH +2, PF 1, Magazin 8 (10×25 mm Heavy), Tarnung +2, 900 Dollar

Eine schwere, aber elegante Luxus-Selbstladepistole. Sie verbindet hohe Verarbeitungsqualität mit einem kräftigen Kaliber und wird häufig von Konzernführungskräften getragen.

Volkov Arsenal V-9 Tovarisch

Volkov V-9: HA, RK 1, RW 10 m, ANG –1, SCH +1, PF 1, Magazin 15 (9×24 mm Caseless), Tarnung +2, 200 Dollar

Eine billige, robuste Dienstpistole mit grossem Magazin. Grober Abzug, einfache Visierung und kaum Komfort, dafür praktisch unverwüstlich.

Revolver

Sterling & Ashe Regent

S&A Regent: HA, RK 1, RW 10 m, ANG +1, SCH +1, PF 1, Trommel 6 (9×24 mm Caseless), Tarnung +2, 500 Dollar

Ein eleganter Konzernrevolver mit geschlossenem Rahmen, sauberem Abzug und elektronischer Trommelanzeige. Der Regent ist präzise, zuverlässig und deutlich teurer, als seine reinen Leistungswerte rechtfertigen.

Volkov Arsenal V-38 Medved

Volkov V-38: HA, RK 1, RW 10 m, ANG +0, SCH +1, PF 1, Trommel 7 (9×24 mm Caseless), Tarnung +2, 250 Dollar

Ein schwerer, grob gefertigter Dienstrevolver für Polizei, Milizen und private Sicherheitskräfte. Die zusätzliche Kammer und die einfache Mechanik machen ihn beliebt, während Visierung und Abzug wenig Feinarbeit erkennen lassen.

Automatikpistolen

Ironclad Armaments IA-9 Viper

Ironclad IA-9: HA/DF, RK 1, RW 10 m, SCH +1, PF 1, Magazin 18 (9×24 mm Caseless), Tarnung +1, 450 Dollar

Eine kompakte Militärpistole mit integriertem Feuerwahlhebel für Halbautomatik und Dauerfeuer. Die IA-9 wurde als Backup-Waffe für Spezialeinheiten entwickelt und bietet trotz ihrer kompakten Bau-

weise eine hohe Feuerkraft auf kurze Distanz. Robust, zuverlässig und kompromisslos auf den Nahkampf ausgelegt.

Maschinenpistolen

Graves Tactical GT-9 Specter

Graves GT-9: HA/DF, RK 0,75, RW 25 m, SCH +0, PF 1, Magazin 30 (7×25 mm Smart), Tarnung –1, Smartlink, Schalldämpfer, 950 Dollar

Die Specter wurde für verdeckte Operationen entwickelt. Dank Smartmunition, integriertem Schalldämpfer und niedrigem Rückstoss bleibt sie auch bei Dauerfeuer gut kontrollierbar.

Hoshin Arms SM-9 Hayabusa

Hoshin SM-9: HA/DF, RK 1, RW 25 m, SCH +1, PF 1, Magazin 30 (9×24 mm Caseless), Tarnung –2, Smartlink, 700 Dollar

Eine moderne Maschinenpistole für Konzernsicherheit. Der integrierte Smartlink und die ausgezeichnete Ergonomie machen sie zu einer der beliebtesten Sicherheitswaffen in asiatischen Megastädten.

Ironclad Armaments IA-24 Bulldog

Ironclad IA-24: HA/DF, RK 1,5, RW 25 m, SCH +2, PF 1, Magazin 30 (10×25 mm Heavy), Tarnung –3, 800 Dollar

Eine schwere Maschinenpistole für militärische Nahkampfeinsätze. Das kräftige Kaliber sorgt für enorme Feuerkraft, erkauft sich diese aber mit spürbar höherem Rückstoss.

Kisaragi Smart Systems KSM-5 Dragon

Kisaragi KSM-5: HA/DF, RK 0,75, RW 25 m, SCH +0, PF 0,5, Magazin 40 (5×35 mm Smart), Tarnung –2, Smartlink, 1.200 Dollar

Eine Premium-Smartwaffe mit Hochgeschwindigkeitsmunition. Die KSM-5 opfert etwas Rohschaden zugunsten hervorragender Wirkung gegen gepanzerte Ziele und exzellenter Zielverfolgung.

Sentinel Defense SDM-9 Guardian

Sentinel SDM-9: HA/DF, RK 1, RW 25 m, ANG +1, SCH +1, PF 1, Magazin 32 (9×24 mm Caseless), Tarnung –2, Reflexvisier, 750 Dollar

Eine Polizei- und Sicherheitsmaschinenpistole mit hoher Präzision und intuitiver Bedienung. Das serienmässige Reflexvisier macht sie besonders auf kurze und mittlere Distanzen effektiv.

Volkov Arsenal VSM-24 Buran

Volkov VSM-24: HA/DF, RK 1, RW 25 m, SCH +1, PF 1, Magazin 35 (9×24 mm Caseless), Tarnung –2, 550 Dollar

Eine einfache und robuste Maschinenpistole für Milizen, Wachpersonal und den Exportmarkt. Die VSM-24 ist günstig, leicht zu warten und selbst unter widrigen Bedingungen zuverlässig.



PDWs

Persönliche Verteidigungswaffen (PDWs) sind kompakte automatische Waffen für Fahrzeugbesatzungen, Personenschützer und Sicherheitseinheiten. Ihre kleinen Hochgeschwindigkeitsgeschosse verursachen weniger Schaden als Sturmgewehrmunition, durchdringen persönliche Rüstung jedoch deutlich besser als gewöhnliche Pistolen- und Maschinenpistolenkaliber.

Graves Tactical GPD-5 Wraith

Graves GPD-5: HA/3S, RK 0,5, RW 25 m, SCH +0, PF 0,5, Magazin 30 (4,5×30 mm Flechette), Tarnung –1, Schalldämpfer, Verkürzter Lauf, Gewicht 2, 1.250 Dollar

Eine extrem kompakte Spezialwaffe für verdeckte Operationen. Die Wraith verschiesst leichte Flechettes mit geringem Rückstoss und guter Rüstungswirkung, verzichtet jedoch zugunsten der Tarnbarkeit auf Dauerfeuer und grosse Magazine.

Hoshin Arms HPD-5 Tobikage

Hoshin HPD-5: HA/3S/DF, RK 0,75, RW 25 m, SCH +1, PF 0,5, Magazin 40 (5×35 mm HV), Tarnung –2, Smartlink, Gewicht 2, 950 Dollar

Eine moderne Verteidigungswaffe für Konzernsicherheit und gepanzerte Fahrzeugbesatzungen. Der integrierte Smartlink und die kompakte Bauweise machen die Hayate besonders bei schnellen Gefechten auf kurze Distanz beliebt.

Ironclad Armaments IPD-7 Jackal

Ironclad IPD-7: HA/3S/DF, RK 1, RW 25 m, SCH +2, PF 1, Magazin 35 (7×35 mm Caseless), Tarnung –3, Rückstossbremse, Gewicht 2, 1.000 Dollar

Ironclads schwere Interpretation der PDW liegt bereits nahe am Sturmkarabiner. Die Jackal verursacht mehr Schaden als typische PDWs, verliert dafür einen Teil ihrer Rüstungswirkung und ist deutlich sperriger.

Kisaragi Smart Systems KPD-5 Genbu

Kisaragi KPD-5: HA/3S/6S, RK 0,75, RW 25 m, ANG +1, SCH +0, PF 0,5, Magazin 42 (5×35 mm Smart PDW), Tarnung –2, Smartlink, Gewicht 2, 1.450 Dollar

Eine hochwertige Smart-PDW für Eliteeinheiten und Personenschützer. Die Genbu setzt auf gelenkte Hochgeschwindigkeitsmunition und kontrollierte Salven statt auf ungeregeltes Dauerfeuer.

Sentinel Defense SPD-5 Warder

Sentinel SPD-5: HA/3S/DF, RK 0,75, RW 25 m, ANG +1, SCH +1, PF 0,5, Magazin 36 (5×35 mm HV), Tarnung –2, Reflexvisier, Biometrische Sicherung, Gewicht 2, 1.050 Dollar

Eine präzise Sicherheitswaffe für Personenschutz, Gefangenentransporte und taktische Polizeieinheiten. Die Warder ist kontrolliert, zuverlässig und durch ihre biometrische Sicherung für den regulierten Einsatz optimiert.

Volkov Arsenal VPD-5 Barsuk

Volkov VPD-5: HA/DF, RK 0,75, RW 25 m, ANG –1, SCH +1, PF 0,5, Magazin 45 (5×35 mm HV), Tarnung –2, Gewicht 2, 700 Dollar

Eine günstige und robuste PDW für Fahrzeugbesatzungen, Milizen und private Sicherheitsdienste. Die Barsuk verzichtet auf kontrolliertes Salvenfeuer, bietet dafür ein grosses Magazin und die gewohnt anspruchslose Volkov-Mechanik.

Schrotflinten

Volkov Arsenal VSG-12 Molot

Volkov VSG-12: EM, RK 2, RW 10 m, SCH +3, PF 1,5, Röhrenmagazin 7 (12G Buckshot), Tarnung –2, Gewicht 2, 400 Dollar

Eine schwere, grob gefertigte Pumpaction-Flinte für Milizen, Sicherheitskräfte und den zivilen Markt. Die VSG-12 ist billig, zuverlässig und selbst mit schlechter Wartung kaum zum Versagen zu bringen.

Sentinel Defense SD-12 Breacher

Sentinel SD-12: EM, RK 2, RW 10 m, ANG +1, SCH +3, PF 1,5, Röhrenmagazin 6 (12G Buckshot), Tarnung –2, Reflexvisier, Gewicht 2, 600 Dollar

Eine kompakte Polizeiflinte für Türöffnungen und Einsätze auf engstem Raum. Das integrierte Reflexvisier und die kurze Bauform machen sie schnell und präzise, ohne ihre klassische Robustheit zu verlieren.

Cavalier Arms Huntsman

Cavalier Huntsman: EM, RK 2, RW 25 m, ANG +1, SCH +5, PF 1, Röhrenmagazin 5 (12G Solid Slug), Tarnung –2, Verlängerter Lauf, Fernoptik, Gewicht 2, 900 Dollar

Eine hochwertige Jagd- und Sportflinte für Grosswild, Konzernsafaris und wohlhabende Privatkunden. Der verlängerte Lauf und die serienmässige Optik machen sie deutlich reichweitenstärker als gewöhnliche Schrotflinten.

Ironclad Armaments IA-12 Mauler

Ironclad IA-12: HA, RK 2, RW 10 m, SCH +3, PF 1,5, Magazin 10 (12G Buckshot), Tarnung –3, Rückstossbremse, Gewicht 2, 800 Dollar

Eine militärische Magazinflinte für Häuserkampf und Boarding-Einsätze. Die Mauler ist schwer, laut und sperrig, kann jedoch in wenigen Sekunden enorme Mengen Blei in einen Korridor setzen.

Graves Tactical GT-12 Whisper

Graves GT-12: HA, RK 1,5, RW 10 m, SCH +2, PF 0,5, Magazin 8 (12G Flechette), Tarnung –1, Schalldämpfer, Verkürzter Lauf, Gewicht 2, 1.100 Dollar

Eine kompakte Spezialflinte für verdeckte Einsätze. Flechette-Munition, verkürzter Lauf und integrierter Schalldämpfer reduzieren die typische Wucht einer Flinte, machen sie dafür kontrollierbar und wirksam gegen leichte Panzerung.

Hoshin Arms SG-12 Arashi

Hoshin SG-12: HA/3S, RK 2, RW 10 m, SCH +3, PF 1,5, Magazin 15 (12G Buckshot), Tarnung –4, Smartlink, Rückstossbremse, Gewicht 3, 1.300 Dollar

Eine futuristische Salvenflinte für Konzerntruppen und schwere Einsatzteams. Die Arashi verschiesst drei Patronen in schneller Folge und verbindet brutale Nahkampfwirkung mit elektronischer Zielunterstützung.

Karabiner

Cavalier Arms Ranger

Cavalier Ranger: HA, RK 1,5, RW 100 m, ANG +1, SCH +4, PF 0,5, Magazin 10 (6,5×48 mm Hybrid), Tarnung –3, Fernoptik, Gewicht 2, 1.250 Dollar

Ein exklusiver Jagd- und Sportkarabiner für wohlhabende Schützen. Die leistungsstarke Hybridmunition und die hochwertige Optik machen den Ranger besonders effektiv gegen gut geschützte Ziele.

Graves Tactical GT-6 Phantom

Graves GT-6: HA, RK 1,5, RW 100 m, SCH +2, PF 0,5, Magazin 20 (5,5×42 mm HV), Tarnung –2, Schalldämpfer, Techscan, Gewicht 2, 1.400 Dollar

Ein Spezialkarabiner für verdeckte Operationen. Die Hochgeschwindigkeitsmunition bietet guten Durchschlag, während Techscan und Schalldämpfer lautlose Präzisionsschüsse auch durch leichte Deckungen ermöglichen.

Hoshin Arms HK-6 Hayate

Hoshin HK-6: HA, RK 1,5, RW 100 m, SCH +3, PF 1, Magazin 20 (6×45 mm Caseless), Tarnung –3, Smartlink, Gewicht 2, 900 Dollar

Ein moderner Konzernkarabiner für Sicherheitskräfte. Smartlink und ergonomisches Design ermöglichen schnelle Folgeschüsse und präzises Feuer auf mittlere Distanz.

Ironclad Armaments IA-6 Enforcer

Ironclad IA-6: HA, RK 2, RW 100 m, SCH +4, PF 1, Magazin 25 (7×45 mm Heavy), Tarnung –4, Rückstossbremse, Gewicht 3, 950 Dollar

Ein schwerer Militärkarabiner für Boarding-Teams und Konzernsoldaten. Das kräftige Kaliber liefert deutlich mehr Wirkung als ein Standardkarabiner, verlangt dem Schützen durch den höheren Rückstoss jedoch einiges ab.

Maibach Präzisionstechnik MK-6 Adler

Maibach MK-6: HA, RK 1,5, RW 100 m, ANG +1, SCH +3, PF 1, Magazin 20 (6×45 mm Caseless), Tarnung –3, Verlängerter Lauf, Gewicht 2, 1.000 Dollar

Ein hochwertiger Präzisionskarabiner für Schützen, die bewusst auf Vollautomatik verzichten. Der Matchlauf und die ausgezeichnete Fertigungsqualität sorgen für höchste Präzision auf mittlere Distanzen.

Volkov Arsenal VK-6 Sokol

Volkov VK-6: HA, RK 1,5, RW 100 m, SCH +3, PF 1, Magazin 20 (6×45 mm Caseless), Tarnung –3, Gewicht 2, 650 Dollar

Ein einfacher und robuster Karabiner für Grenztruppen, Milizen und Jäger. Die grobe Verarbeitung wird durch hohe Zuverlässigkeit und günstige Ersatzteile mehr als ausgeglichen.

Sturmgewehre

Graves Tactical GT-55 Shade

Graves GT-55: HA/3S, RK 1,25, RW 100 m, SCH +2, PF 0,5, Magazin 24 (5,5×42 mm HV), Tarnung –3, Schalldämpfer, Techscan, Gewicht 2, 1.600 Dollar

Ein gedämpftes Spezialgewehr für Aufklärung und verdeckte Einsätze. Die Shade verwendet schnelle, kleinkalibrige Munition und kann mit ihrem Techscan Ziele hinter leichter Deckung erfassen.

Hoshin Arms HAR-6 Hayate

Hoshin HAR-6: HA/3S/DF, RK 1,5, RW 100 m, SCH +3, PF 1, Magazin 30 (6×45 mm Caseless), Tarnung –4, Smartlink, Gewicht 2, 1.100 Dollar

Die militärische Variante des HK-6 Hayate. Ein verstärktes Gehäuse, selektive Feuermodi und der integrierte Smartlink machen das HAR-6 zur Standardwaffe zahlreicher Nakamura-Sicherheitsverbände.

Ironclad Armaments IA-7 Warlord

Ironclad IA-7: HA/3S/6S/DF, RK 2, RW 100 m, SCH +4, PF 1, Magazin 30 (7×45 mm Heavy), Tarnung –5, Rückstossbremse, Gewicht 3, 1.300 Dollar

Ein schweres Sturmgewehr für Fronttruppen und Konzernmarines. Das grosse Kaliber und die umfangreichen Feuermodi liefern enorme Feuerkraft, verlangen aber Kraft, Disziplin und reichlich Munition.

Kisaragi Smart Systems KAR-6 Suzaku

Kisaragi KAR-6: HA/3S/6S, RK 1,5, RW 100 m, SCH +2, PF 1, Magazin 36 (6×45 mm Smart Rifle), Tarnung –4, Smartlink, Rückstossbremse, Gewicht 2, 1.800 Dollar

Ein vollwertiges militärisches Smartgewehr mit gelenkter Gewehrmunition. Die Suzaku setzt weniger auf rohe Geschosswirkung als auf kontrollierte Salven, Zielverfolgung und eine hohe Trefferwahrscheinlichkeit gegen bewegliche Ziele.

Maibach Präzisionstechnik MAR-65 Adler

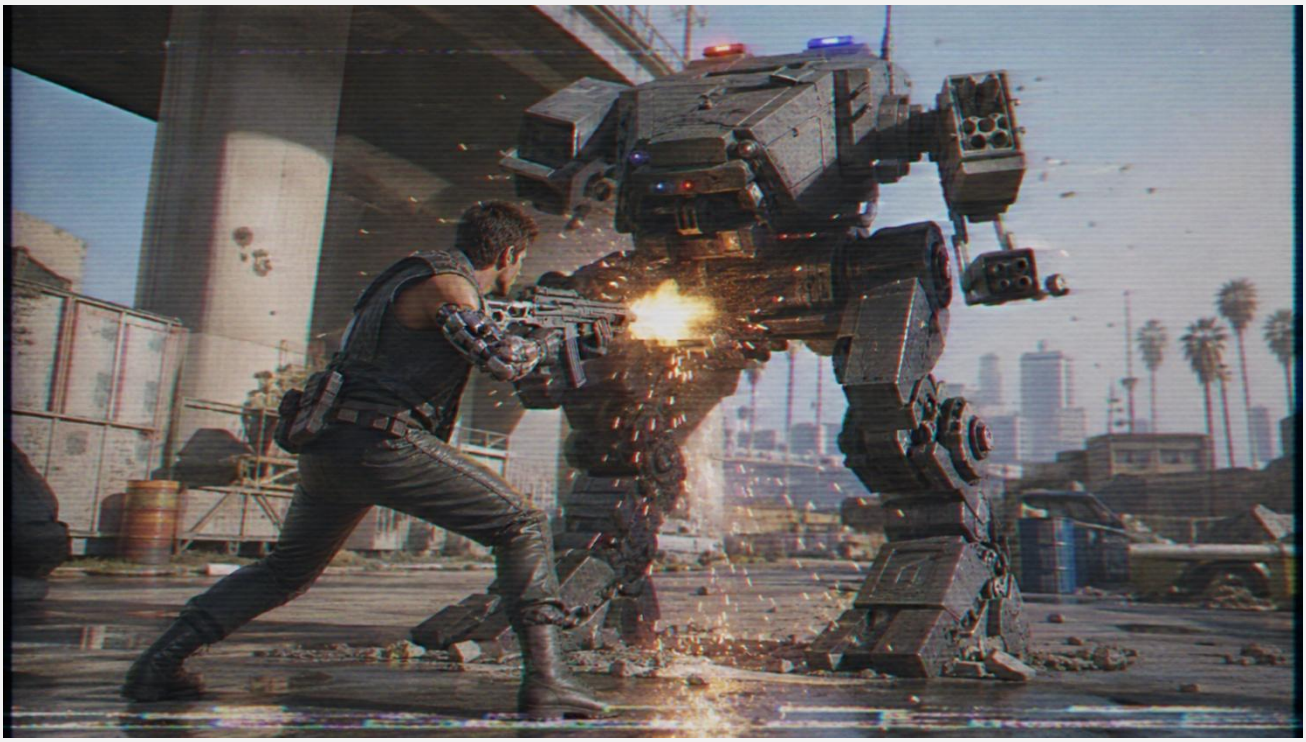
Maibach MAR-65: HA/3S, RK 1,5, RW 100 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,5, Magazin 25 (6,5×48 mm Hybrid), Tarnung –4, Rückstossbremse, Gewicht 2, 1.400 Dollar

Das Adler-Sturmgewehr verbindet die Präzision des Maibach-Karabiners mit kontrolliertem Salvenfeuer. Auf Dauerfeuer wurde bewusst verzichtet; Maibach betrachtet ungezieltes Leerschießen ohnehin als Charakterfehler.

Volkov Arsenal VAS-6 Sokol-M

Volkov VAS-6: HA/DF, RK 1,5, RW 100 m, ANG –1, SCH +3, PF 1, Magazin 35 (6×45 mm Caseless), Tarnung –4, Gewicht 2, 800 Dollar

Die militärische Vollautomatikvariante des VK-6 Sokol. Der Sokol-M verzichtet auf kontrolliertes Salvenfeuer, bietet dafür ein grosses Magazin, einfache Wartung und die für Volkov typische Unverwüstlichkeit.



Kampfgewehre

Graves Tactical GT-75 Revenant

Graves GT-75: HA/3S, RK 2, RW 250 m, SCH +4, PF 0,5, Magazin 16 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –4, Schalldämpfer, Techscan, Gewicht 3, 1.950 Dollar

Die Revenant wurde für verdeckte Ausschaltung schwer geschützter Ziele entwickelt. Sie ist für ein Kampfgewehr ungewöhnlich kompakt und leise, besitzt aber ein kleines Magazin und erfordert Spezialmunition für optimale Schalldämpfung.

Hoshin Arms BR-65 Raikou

Hoshin BR-65: HA/3S, RK 1,5, RW 250 m, SCH +3, PF 0,5, Magazin 24 (6,5×48 mm Hybrid), Tarnung –5, Smartlink, Rückstossbremse, Gewicht 3, 1.500 Dollar

Die Raikou ist ein ungewöhnlich leicht kontrollierbares Kampfgewehr. Nakamura setzt statt auf maximale Geschossmasse auf schnelle Hybridmunition, elektronische Feuerkontrolle und einen integrierten Smartlink.

Ironclad Armaments IA-75 Dominator

Ironclad IA-75: HA/3S/DF, RK 2, RW 250 m, SCH +4, PF 0,5, Magazin 25 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –6, Rückstossbremse, Gewicht 3, 1.450 Dollar

Ein schweres militärisches Kampfgewehr für Konzernmarines und mechanisierte Infanterie. Die Dominator erlaubt sogar Dauerfeuer, doch nur starke oder augmentierte Schützen können eine längere Feuerkette sinnvoll kontrollieren.

Kisaragi Smart Systems KBR-8 Kirin

Kisaragi KBR-8: HA/3S/6S, RK 2, RW 250 m, ANG +1, SCH +4, PF 0,5, Magazin 24 (8×60 mm Smart Long Range), Tarnung –5, Smartlink, Fernoptik, Gewicht 3, 2.100 Dollar

Die Kirin ist ein schweres Smartgewehr für mobile Ziele und lange Feuerdistanzen. Gelenkte Munition und hochauflösende Zielerfassung gleichen den kräftigen Rückstoss aus, machen Waffe und Magazine aber extrem teuer.

Maibach Präzisionstechnik MBR-8 Falke

Maibach MBR-8: HA/3S, RK 2, RW 250 m, ANG +1, SCH +5, PF 0,5, Magazin 18 (8×60 mm Magnum), Tarnung –5, Fernoptik, Rückstossbremse, Gewicht 3, 1.750 Dollar

Die Falke verbindet die Reichweite eines Präzisionsgewehrs mit der Feuerrate einer militärischen Infanteriewaffe. Ihr kräftiges Kaliber und die ausgezeichnete Fertigung machen sie besonders bei Eliteeinheiten und Konzernjägern beliebt.

Volkov Arsenal VKG-75 Bars

Volkov VKG-75: HA/3S, RK 2, RW 250 m, ANG –1, SCH +4, PF 0,5, Magazin 20 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –5, Gewicht 3, 1.050 Dollar

Ein grobes, schweres Kampfgewehr für Linieninfanterie, Milizen und Söldner. Die Bars ist nicht elegant und ihr Abzug verlangt Gewöhnung, doch sie durchschlägt zuverlässig Rüstung und funktioniert auch nach Jahren schlechter Wartung.

Jagdgewehre

Cavalier Arms Huntsman

Cavalier Huntsman: EM, RK 2, RW 250 m, ANG +1, SCH +4, PF 0,5, Magazin 5 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –4, Fernoptik, Gewicht 3, 1.000 Dollar

Ein hochwertiges Jagdgewehr für Grosswild und anspruchsvolle Sportschützen. Der Huntsman verbindet klassische Linien mit moderner Fertigung und wird serienmässig mit einer präzisen Fernoptik ausgeliefert.

Cavalier Arms Pathfinder

Cavalier Pathfinder: EM, RK 1,5, RW 100 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,5, Magazin 6 (6,5×48 mm Hybrid), Tarnung –3, Verkürzter Lauf, Gewicht 2, 900 Dollar

Ein leichter Jagdkarabiner für dichtes Gelände, Gebirge und Wildnisexpeditionen. Das kleinere Kaliber und der kurze Lauf machen ihn handlich und gut kontrollierbar, ohne auf brauchbare Wirkung gegen Panzerung zu verzichten.

Maibach Präzisionstechnik M-80 Waldmeister

Maibach M-80: EM, RK 2,5, RW 250 m, ANG +2, SCH +5, PF 0,5, Magazin 4 (8×60 mm Magnum), Tarnung –5, Verlängerter Lauf, Fernoptik, Gewicht 3, 1.450 Dollar

Ein schweres Präzisionsjagdgewehr für gefährliches Wild und lange Schussdistanzen. Der massive Lauf und die ausgezeichnete Verarbeitung liefern hervorragende Präzision, machen die Waffe aber sperrig und teuer.

Maibach Präzisionstechnik M-85 Nachtjäger

Maibach M-85: EM, RK 3, RW 1.000 m, ANG +2, SCH +6, PF 0,5, Magazin 3 (8,5×65 mm Long Range), Tarnung –6, Verlängerter Lauf, Fernoptik, Multispektrum-Visier, Gewicht 3, 2.100 Dollar

Die Nachtjäger ist eine extreme Langstreckenbüchse für Grosswild, Wüstenjagd und Konzernsafaris. Ihre Sensoroptik erlaubt sichere Schüsse bei Dunkelheit und schlechtem Wetter, während das kräftige Kaliber auch grosse oder cybernetisch verstärkte Tiere zuverlässig niederstreckt.

Sterling & Ashe Royal Stalker

S&A Royal Stalker: EM, RK 2,5, RW 250 m, ANG +1, SCH +5, PF 0,5, Magazin 3 (8×60 mm Magnum), Tarnung –4, Gewicht 3, 1.600 Dollar

Eine luxuriöse Jagdbüchse mit handgepasstem Verschluss, edlen Verbundwerkstoffen und diskreter Elektronik. Sie wird in nummerierten Serien gefertigt und häufiger in Konzernlogen präsentiert als tatsächlich im Gelände verwendet.

Volkov Arsenal VJ-75 Taiga

Volkov VJ-75: EM, RK 2, RW 250 m, ANG +0, SCH +4, PF 0,5, Magazin 5 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –4, Gewicht 3, 650 Dollar

Ein schlichtes Repetiergewehr für Jäger, Farmer und Grenzsiedler. Die Taiga ist grob verarbeitet, leicht zu warten und verträgt Schmutz, Kälte und jahrelange Vernachlässigung besser als die meisten ihrer Besitzer.

Präzisionsgewehre

Graves Tactical GPR-75 Specter

Graves GPR-75: HA, RK 2, RW 250 m, SCH +4, PF 0,5, Magazin 10 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –4, Schalldämpfer, Techscan, Fernoptik, Gewicht 3, 2.100 Dollar

Ein Spezialgewehr für verdeckte Operationen und gezielte Eliminierungen. Trotz halbautomatischer Funktionsweise bleibt die Specter erstaunlich leise und erlaubt mit ihrem Techscan präzise Schüsse auf Ziele hinter leichter Deckung.

Hoshin Arms HPR-65 Inazuma

Hoshin HPR-65: HA, RK 1,5, RW 250 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,5, Magazin 20 (6,5×48 mm Hybrid), Tarnung –5, Smartlink, Fernoptik, Gewicht 3, 1.700 Dollar

Ein modernes Präzisionsgewehr für Konzernsicherheitskräfte. Die leichte Hybridmunition und die elektronische Feuerkontrolle ermöglichen schnelle, präzise Folgeschüsse bei moderatem Rückstoss.

Ironclad Armaments IPR-75 Longspear

Ironclad IPR-75: HA, RK 2, RW 250 m, SCH +4, PF 0,5, Magazin 20 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –6, Rückstossbremse, Fernoptik, Gewicht 3, 1.600 Dollar

Ein militärisches Designated-Marksman-Gewehr für Infanteriezüge. Es kombiniert hohe Präzision mit der Robustheit eines Frontgewehrs und ist für den harten Feldeinsatz ausgelegt.

Kisaragi Smart Systems KPR-80 Suzaku

Kisaragi KPR-80: HA, RK 2, RW 250 m, ANG +2, SCH +4, PF 0,5, Magazin 15 (8×60 mm Smart Long Range), Tarnung –5, Smartlink, Fernoptik, Gewicht 3, 2.300 Dollar

Eine High-End-Präzisionswaffe mit intelligenter Langstreckenmunition. Die Suzaku berechnet Wind, Zielbewegung und Ballistik in Echtzeit und gehört zu den begehrtesten Gewehren professioneller Konzernschützen.

Maibach Präzisionstechnik MPR-80 Falke

Maibach MPR-80: HA, RK 2, RW 250 m, ANG +2, SCH +5, PF 0,5, Magazin 10 (8×60 mm Magnum), Tarnung –5, Verlängerter Lauf, Fernoptik, Gewicht 3, 1.950 Dollar

Das Referenzmodell unter den halbautomatischen Präzisionsgewehren. Matchlauf, fein abgestimmter Gasdruckmechanismus und hervorragende Fertigungsqualität machen die Falke zur bevorzugten Waffe professioneller Scharfschützen.

Volkov Arsenal VPR-75 Zubr

Volkov VPR-75: HA, RK 2, RW 250 m, SCH +4, PF 0,5, Magazin 20 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –5, Fernoptik, Gewicht 3, 1.150 Dollar

Ein robustes Präzisionsgewehr für Schützen, die Wert auf Zuverlässigkeit statt Eleganz legen. Die Zubr wird häufig von Grenztruppen, Söldnern und Milizen eingesetzt.

Scharfschützengewehre

Graves Tactical GSR-85 Ghost

Graves GSR-85: EM, RK 3, RW 1.000 m, SCH +6, PF 0,5, Magazin 5 (8,5×65 mm Long Range), Tarnung –5, Schalldämpfer, Techscan, Fernoptik, Gewicht 3, 2.900 Dollar

Eine Spezialwaffe für verdeckte Langstreckeneinsätze. Der integrierte Schalldämpfer, das Techscan-System und die kompakte Bauweise ermöglichen präzise Eliminierungen, ohne die Position des Schützen unnötig preiszugeben.

Hoshin Arms HSR-85 Raijin

Hoshin HSR-85: EM, RK 2,5, RW 1.000 m, ANG +2, SCH +5, PF 0,5, Magazin 6 (8×60 mm Magnum), Tarnung –6, Smartlink, Fernoptik, Gewicht 3, 2.200 Dollar

Ein modernes Scharfschützengewehr mit elektronischer Feuerkontrolle. Nakamura setzt auf etwas geringeren Rückstoss und schnellere Zielerfassung statt auf maximale Geschossenergie.

Ironclad Armaments ISR-90 Overwatch

Ironclad ISR-90: EM, RK 3, RW 1.000 m, SCH +7, PF 0,5, Magazin 5 (10×70 mm Anti-Cyborg), Tarnung –7, Mündungsbremse, Fernoptik, Gewicht 4, 2.700 Dollar

Eine schwere Anti-Personen-Waffe für militärische Scharfschützen. Das massive Kaliber durchschlägt Deckung und Cyberware zuverlässig, verlangt dem Schützen jedoch höchste Disziplin und Kraft ab.

Kisaragi Smart Systems KSR-90 Byakko

Kisaragi KSR-90: EM, RK 3, RW 1.000 m, ANG +3, SCH +5, PF 0,5, Magazin 5 (8×60 mm Smart Long Range), Tarnung –6, Smartlink, Fernoptik, Multispektrum-Visier, Gewicht 3, 3.000 Dollar

Ein Smart-Scharfschützengewehr der Spitzenklasse. Intelligente Langstreckenmunition, integrierte Sensorik und automatische Ballistikberechnung machen die Byakko zu einer der gefürchtetsten Präzisionswaffen der Konzernwelt.

Maibach Präzisionstechnik MSR-90 Adler

Maibach MSR-90: EM, RK 3, RW 1.000 m, ANG +3, SCH +6, PF 0,5, Magazin 5 (8,5×65 mm Long Range), Tarnung –6, Verlängerter Lauf, Fernoptik, Gewicht 3, 2.600 Dollar

Die Adler gilt als Maßstab moderner Präzisionsgewehre. Matchlauf, fein einstellbarer Verschluss und kompromisslose Fertigungsqualität liefern außergewöhnliche Präzision selbst auf extreme Entfernungen.

Volkov Arsenal VSR-85 Taifun

Volkov VSR-85: EM, RK 3, RW 1.000 m, SCH +6, PF 0,5, Magazin 5 (8,5×65 mm Long Range), Tarnung –6, Fernoptik, Gewicht 3, 1.500 Dollar

Ein robustes Militärgewehr für Schützen, die eine zuverlässige Langstreckenwaffe ohne überflüssige Technik suchen. Die Taifun wird weltweit von Armeen und Söldnern eingesetzt.

Mechbuster

Mechbuster sind schwere Präzisionswaffen zur Bekämpfung von Kampfmechs, Exoskeletten, Fahrzeugen und stark cybernetisch verstärkten Gegnern. Ihr enormes Kaliber durchschlägt nahezu jede persönliche Panzerung, verlangt dem Schützen jedoch Kraft, Disziplin und eine stabile Schussposition ab.

Graves Tactical GMB-127 Reaper

Graves GMB-127: EM, RK 4, RW 1.000 m, SCH +8, PF 0, Magazin 4 (12,7×90 mm AM), Tarnung –7, Schalldämpfer, Techscan, Fernoptik, Zweibein, 3.800 Dollar

Eine Spezialwaffe für die Ausschaltung hochwertiger Ziele hinter Deckung. Trotz ihres gewaltigen Kalibers reduziert der speziell entwickelte Schalldämpfer Signatur und Mündungsfeuer erheblich. In Kombination mit dem Techscan eignet sich die Reaper für präzise Schüsse auf Fahrzeuge, Exoskelette oder schwer gepanzerte Gegner aus gedeckten Positionen.

Hoshin Arms HMB-127 Fujin

Hoshin HMB-127: EM, RK 3,5, RW 1.000 m, ANG +1, SCH +7, PF 0, Magazin 5 (12,7×90 mm AM), Tarnung –8, Smartlink, Fernoptik, Zweibein, 3.100 Dollar

Nakamuras Antwort auf den klassischen Mechbuster. Elektronische Feuerkontrolle und intelligente Rückstoßdämpfung verbessern die Beherrschbarkeit, während etwas leichtere Munition den Rückstoß reduziert.

Ironclad Armaments IMB-127 Titan

Ironclad IMB-127: EM, RK 4, RW 1.000 m, ANG +1, SCH +8, PF 0, Magazin 5 (12,7×90 mm AM), Tarnung –8, Gewicht 4, Mündungsbremse, Fernoptik, Zweibein, 2.900 Dollar

Ein militärischer Mechbuster für Konzernarmeen. Verstärkter Verschluss, massiver Lauf und eine wirksame Mündungsbremse machen die Titan zur Standardwaffe gegen leichte Fahrzeuge und schwere Cyborgs.

Kisaragi Smart Systems KMB-127 Seiryū

Kisaragi KMB-127: EM, RK 4, RW 1.000 m, ANG +2, SCH +8, PF 0, Magazin 5 (12,7×90 mm Smart AM), Tarnung –8, Smartlink, Multispektrum-Visier, Fernoptik, Zweibein, 4.200 Dollar

Die Seiryū ist die ultimative Smart-Präzisionswaffe. Ihre gelenkte Großkalibermunition und das hochentwickelte Zielsystem ermöglichen Treffer auf weit entfernte oder sich bewegende Ziele, die mit konventionellen Mechbustern kaum zu erreichen wären.

Maibach Präzisionstechnik MMB-14 Goliath

Maibach MMB-14: EM, RK 4, RW 1.000 m, ANG +2, SCH +9, PF 0, Magazin 3 (14×100 mm Heavy), Tarnung –9, Verlängerter Lauf, Fernoptik, Zweibein, 3.600 Dollar

Die Goliath ist eine kompromisslose Präzisionswaffe für maximale Wirkung auf extreme Entfernungen. Ihr schweres Kaliber macht sie zu einer der gefürchtetsten Langwaffen der Konzernwelt.

Volkov Arsenal VMB-127 Grom

Volkov VMB-127: EM, RK 4, RW 1.000 m, SCH +8, PF 0, Magazin 5 (12,7×90 mm AM), Tarnung –8, Gewicht 4, Fernoptik, Zweibein, 2.200 Dollar

Ein kompromissloses Großkalibergewehr für Milizen und Söldner. Die Grom ist schwer, grob verarbeitet und alles andere als komfortabel, funktioniert dafür unter nahezu allen Bedingungen.

Leichte Maschinengewehre

Volkov Arsenal VLMG-75 Medved

Volkov VLMG-75: HA/3S/6S/DF, RK 2, RW 100 m, SCH +4, PF 0,5, Kastenmagazin 100 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –7, Gewicht 4, Zweibein, 1.600 Dollar

Ein einfach konstruiertes Unterstützungs-MG mit riesigem Magazin und legendärer Zuverlässigkeit. Die Medved wird von Milizen ebenso geschätzt wie von regulären Armeen.

Ironclad Armaments ILMG-75 Bastion

Ironclad ILMG-75: HA/3S/6S/DF, RK 2, RW 100 m, SCH +4, PF 0,5, Gurtkasten 100 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –8, Gewicht 4, Zweibein, Rückstossbremse, 2.200 Dollar

Das Standard-Unterstützungs-MG vieler Konzernarmeen. Die Bastion ist für lange Feuerketten ausgelegt und hält auch unter extremen Einsatzbedingungen zuverlässig durch.

Hoshin Arms HLMG-65 Ikazuchi

Hoshin HLMG-65: HA/3S/6S/DF, RK 1,5, RW 100 m, SCH +3, PF 0,5, Gurtkasten 120 (6,5×48 mm Hybrid), Tarnung –7, Gewicht 4, Smartlink, Zweibein, 2.300 Dollar

Nakamuras Ansatz für ein modernes Unterstützungs-MG. Die leichtere Hybridmunition reduziert den Rückstoß, während Smartlink und Feuerleitrechner lange Feuerstöße kontrollierbarer machen.

Kisaragi Smart Systems KLMG-75 Suzaku

Kisaragi KLMG-75: HA/3S/6S/DF, RK 2, RW 100 m, ANG +1, SCH +4, PF 0,5, Gurtkasten 100 (7,5×55 mm Smart Long Range), Tarnung –8, Gewicht 4, Smartlink, Zweibein, 2.900 Dollar

Ein intelligentes Unterstützungs-MG für Eliteeinheiten. Die Smartmunition erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit auch bei langen Feuerstößen und macht die Waffe besonders gegen bewegliche Ziele gefährlich.

Maibach Präzisionstechnik MLMG-80 Titan

Maibach MLMG-80: HA/3S/6S/DF, RK 2, RW 100 m, ANG +1, SCH +5, PF 0,5, Gurtkasten 80 (8×60 mm Magnum), Tarnung –8, Gewicht 4, Zweibein, Verlängerter Lauf, 2.700 Dollar

Ein außergewöhnlich präzises Maschinengewehr, das eher als schwere Unterstützungswaffe denn als reines Sperrfeuer-MG gedacht ist. Das Magnum-Kaliber liefert enorme Wirkung auf große Distanz.

Sentinel Defense SDMG-75 Guardian

Sentinel SDMG-75: HA/3S/6S/DF, RK 2, RW 100 m, ANG +1, SCH +4, PF 0,5, Gurtkasten 75 (7,5×55 mm Caseless), Tarnung –7, Gewicht 4, Reflexvisier, Zweibein, 2.100 Dollar

Eine Unterstützungswaffe für Polizei-Spezialeinheiten und Konzernsicherheit. Das Guardian legt den Schwerpunkt auf kontrollierte Feuerstöße und präzise Feuerunterstützung statt auf maximale Munitionskapazität.

Schwere Maschinengewehre

Hoshin Arms HHMG-127 Kumo

HHMG-127: HA/3S/6S/DF, RK 3,5, RW 250 m, SCH +7, PF 0, Gurtkasten 150 (12,7×90 mm AM), Tarnung –10, Gewicht 6, Smartlink, Zweibein, 3.900 Dollar

Hoshins Antwort auf das schwere Unterstützungs-MG. Elektronische Feuerkontrolle und Rückstoßmanagement verbessern die Beherrschbarkeit erheblich und machen die Kumo besonders für mobile Einsatzteams interessant.

Ironclad Armaments IHMG-127 Juggernaut

Ironclad IHMG-127: HA/3S/6S/DF, RK 4, RW 250 m, ANG +1, SCH +8, PF 0, Gurtkasten 120 (12,7×90 mm AM), Tarnung –10, Gewicht 6, Rückstossbremse, Zweibein, 3.800 Dollar

Das Standard-Maschinengewehr schwerer Konzerninfanterie. Die Juggernaut ist für Exoskelette und vollcybernetische Soldaten entwickelt worden und liefert verheerendes Dauerfeuer gegen nahezu jedes Ziel.

Kisaragi Smart Systems KHMG-127 Ryūjin

KHMG-127: HA/3S/6S/DF, RK 4, RW 250 m, ANG +1, SCH +8, PF 0, Gurtkasten 120 (12,7×90 mm Smart AM), Tarnung –10, Gewicht 6, Smartlink, Multispektrum-Visier, Zweibein, 5.200 Dollar

Ein intelligentes Schweres Maschinengewehr für Eliteeinheiten. Smart-Großkalibermunition und ein leistungsfähiger Feuerleitrechner erlauben überraschend präzise Feuerstöße selbst auf große Entfernungen.

Rheinstahl-Kessler Industries RKH-14 Mammut

RKH-14: HA/3S/6S/DF, RK 5, RW 250 m, SCH +9, PF 0, Gurtkasten 80 (14×100 mm Heavy), Tarnung –11, Gewicht 7, Mündungsbremse, Zweibein, 4.500 Dollar

Eine tragbare Maschinenkanone für schwer augmentierte Soldaten. Das gewaltige 14-mm-Kaliber macht die Mammut gleichermaßen gefürchtet bei Fahrzeugbesatzungen wie bei Kampfmechs.

Sentinel Defense SDHMG-127 Bastion

SDHMG-127: HA/3S/6S/DF, RK 4, RW 250 m, ANG +1, SCH +8, PF 0, Gurtkasten 100 (12,7×90 mm AM), Tarnung –10, Gewicht 6, Reflexvisier, Zweibein, Biometrische Sicherung, 3.600 Dollar

Eine schwere Verteidigungswaffe für stationäre Sicherheitsanlagen und Fahrzeuglafetten. Die Bastion verbindet hohe Feuerkraft mit elektronischen Sicherungssystemen und ist für den Schutz kritischer Infrastruktur konzipiert.

Volkov Arsenal VHMG-127 Medved

Volkov VHMG-127: HA/3S/6S/DF, RK 4, RW 250 m, SCH +8, PF 0, Gurtkasten 150 (12,7×90 mm AM), Tarnung –10, Gewicht 6, Zweibein, 2.700 Dollar

Ein riesiges, aber erstaunlich zuverlässiges Unterstützungs-MG. Die Medved ist schwer, grob verarbeitet und auf Dauerfeuer ausgelegt. In den Händen eines verstärkten Schützen wird sie zur mobilen Feuerstellung.



Granatwerfer

Granatwerfer verschiessen unterschiedliche Spreng-, Rauch-, Brand-, Blend- oder Spezialgranaten. Schaden, Panzerungsfaktor und besondere Effekte hängen von der geladenen Granate ab. Ein direkter Treffer wird als normaler Fernkampfangriff abgehandelt; Granaten können jedoch auch auf einen Punkt oder in ein Gebiet geschossen werden.

Volkov Arsenal VG-40 Grad

Volkov VG-40: EM, RK 2, RW 100 m, Magazin 1 (40 mm Granaten), Tarnung –4, Gewicht 2, 750 Dollar

Ein einfacher aufklappbarer Einzelschusswerfer für Milizen, Grenztruppen und Söldner. Der Grad ist grob, zuverlässig und leicht zu warten. Nach jedem Schuss muss er manuell geöffnet und neu geladen werden.

Ironclad Armaments IGL-40 Hammer

Ironclad IGL-40: HA, RK 2, RW 100 m, Trommel 6 (40 mm Granaten), Tarnung –6, Gewicht 3, Reflexvisier, 1.600 Dollar

Ein schwerer Trommelgranatwerfer für Häuserkampf, Aufstandsbekämpfung und militärische Unterstützung. Die Hammer erlaubt schnelle Folgeschüsse und kann ihre Trommel mit verschiedenen Granattypen bestücken.

Hoshin Arms HAG-40 Kaminari

Hoshin HAG-40: HA/3S, RK 2, RW 250 m, Magazin 12 (40 mm Smartgranaten), Tarnung –7, Gewicht 4, Smartlink, Multispektrum-Visier, 2.800 Dollar

Ein automatischer Granatwerfer für Konzerntruppen und schwere Einsatzteams. Die Kaminari verschiesst gelenkte Smartgranaten im Einzel- oder Salvenfeuer und kann Ziele hinter Deckung oder in Bewegung präzise bekämpfen.

Raketenwerfer

Ironclad Armaments IMR-100 Hellhound

Ironclad IMR-100: EM, RK 4, RW 1.000 m, Magazin 1 (100 mm Rakete), Tarnung –8, Gewicht 4, Smartlink, Multispektrum-Visier, 3.600 Dollar

Ein nachladbarer militärischer Smartwerfer für Panzerabwehr und präzise Schläge gegen befestigte Ziele. Die Hellhound kann Ziele vor dem Abschuss erfassen oder ihre Rakete während des Fluges über den Smartlink neu zuweisen.

Kisaragi Smart Systems KMS-36 Yamata

Kisaragi KMS-36: EM/6S, RK 2, RW 250 m, Magazin 36 (35 mm Mikroraketen), Tarnung –9, Gewicht 4, Smartlink, Multispektrum-Visier, 5.200 Dollar

Im Einzelfeuer verschiesst die Yamata eine einzelne Mikrorakete; als 6er-Salve starten sechs Geschosse gleichzeitig und verteilen sich auf markierte Ziele. Mehrere Raketen können dasselbe Ziel angreifen oder einen ganzen Gegnertrupp überziehen.

Rheinstahl-Kessler Industries RKM-120 Belagerer

RKI RKM-120: EM, RK 5, RW 1.000 m, Magazin 2 (120 mm Mehrzweckraketen), Tarnung –10, Gewicht 6, Smartlink, Zweibein, 6.000 Dollar

Ein schwerer Mehrzweckwerfer gegen Kampfmechs, Gebäude und gepanzerte Fahrzeuge. Die beiden Raketen liegen in getrennten Abschussrohren und können unmittelbar nacheinander abgefeuert werden.

Volkov Arsenal VR-90 Kopyo

Volkov VR-90: EM, RK 3, RW 100 m, Magazin 1 (90 mm Rakete), Tarnung –6, Gewicht 3, Einwegwaffe, 1.200 Dollar

Ein einfacher ungelenkter Einzelschusswerfer gegen Fahrzeuge, Stellungen und schwere Cyberkörper. Die Kopyo wird vorgeladen und nach dem Abschuss weggeworfen. Sie ist billig, robust und überall dort beliebt, wo Ausbildung weniger wert ist als eine möglichst grosse Explosion.

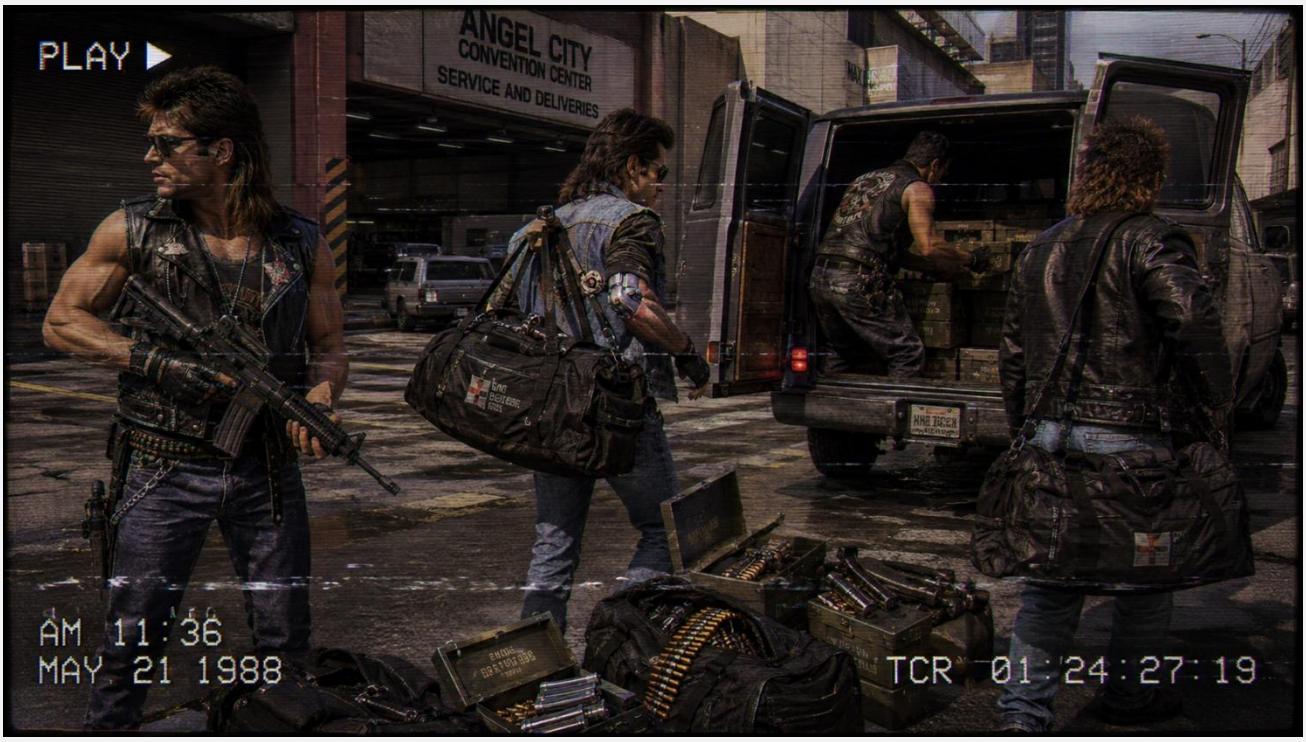
Spezialwaffen

Sentinel Defense SD-T2 Pacifier

Sentinel SD-T2: EM, RK 0, RW 10 m, SCH –6, PF 1, Magazin 2 (Elektrokartuschen), Tarnung +2, Gewicht 1, 300 Dollar

Der Pacifier ist eine kompakte Distanz-Elektrowaffe für Polizei, Konzernsicherheit und Kopfgeldjäger. Verursacht der Treffer mindestens 1 Schadenspunkt, erhält das Ziel zusätzlich den Zustand **Verwirrt**.

Munition



Packungsgrössen

Munitionsart	Standardpackung
Pistolen-, Revolver- und MP-Munition	50 Schuss
PDW-Munition	50 Schuss
Sturmgewehrmunition	30 Schuss
Kampf- und Präzisionsgewehrmunition	20 Schuss
Jagd- und Scharfschützenmunition	10 Schuss
Mechbuster-Munition	5 Schuss
Schrotflintenmunition	10 Patronen
Leichte Maschinengewehrmunition	Gurtkasten mit 100 Schuss
Schwere Maschinengewehrmunition	Gurtkasten mit 50 Schuss
Granaten und Raketen	einzeln

Gewicht von Munition

Kleine Munitionsmengen werden für die Traglast zusammengefasst.

Munition	Gewicht
50 Pistolen-, Revolver- oder MP-Magazine	1
30 PDW- oder Sturmgewehrmagazine	1
30 2 Kampfgewehrmagazine	1
10 Schrotpatronen	1
10 Jagd-, Präzisions- oder Scharfschützenpatronen	1

Munition	Gewicht
5 Mechbuster-Patronen	1
LMG-Gurtkasten	2
HMG-Gurtkasten	3
2 Handgranaten	1
6x 40-mm-Granaten	1
6x 35-mm-Mikroraketen	1
90-mm-Rakete	2
100-mm-Rakete	2
120-mm-Rakete	3

Angebrochene Mengen werden auf die nächste volle Gewichtseinheit aufgerundet.

Munition in einem bereits in die Waffe eingesetzten Magazin zählt zum Gewicht der Waffe und wird nicht zusätzlich berechnet.

Standardmunition

Feuerwaffen benötigen Munition des passenden Kalibers. Das Kaliber bestimmt **Schaden (SCH)**, **Panzerungsfaktor (PF)** und **Rückstoss (RK)** der Waffe. Dies ist bei den Waffen schon eingerechnet.

Standardmunition wird in vereinheitlichten Packungsgrössen angeboten. Dadurch müssen einzelne Patronen nur während eines Einsatzes gezählt werden.

Pistolen- und Maschinenpistolenkaliber

Kaliber	Packung	Preis
4,5×22 mm Flechette	50	15 Dollar
7×25 mm Caseless	50	20 Dollar
9×24 mm Caseless	50	25 Dollar
10×25 mm Heavy	50	40 Dollar
11,5×28 mm Magnum	50	60 Dollar
12×30 mm Power	20	60 Dollar

Die 9×24-mm-Caseless ist die verbreitetste Pistolenmunition. Sie wird von zahlreichen Pistolen, Automatikpistolen und Maschinenpistolen verwendet. Grössere Kaliber verursachen mehr Schaden, erzeugen jedoch auch stärkeren Rückstoss und sind teurer.

PDW- und Gewehrkaliber

Kaliber	SCH	PF	RK	Packung	Preis
4,5×30 mm Flechette	+0	0,5	0,5	50	35 Dollar
5×35 mm HV	+1	0,5	0,75	50	40 Dollar
5×40 mm Caseless	+2	1	1	30	30 Dollar
5,5×42 mm HV	+2	0,5	1,25	30	50 Dollar
6×45 mm Caseless	+3	1	1,5	30	40 Dollar
6,5×48 mm Hybrid	+3	0,5	1,5	30	65 Dollar
7×45 mm Heavy	+4	1	2	30	60 Dollar

Hochgeschwindigkeits- und Hybridmunition besitzt meist einen besseren PF als gewöhnliche Caseless-Munition. Sie ist jedoch aufwendiger herzustellen und entsprechend teurer.

Kampf- und Präzisionskaliber

Kaliber	SCH	PF	RK	Packung	Preis
7,5×55 mm Caseless	+4	0,5	2	20	60 Dollar
8×60 mm Magnum	+5	0,5	2,5	20	90 Dollar
8,5×65 mm Long Range	+6	0,5	3	10	75 Dollar
10×70 mm Anti-Cyborg	+7	0	3,5	10	130 Dollar
12,7×90 mm AM	+8	0	4	5	125 Dollar
14×100 mm Heavy	+9	0	5	5	200 Dollar

Munition für Scharfschützengewehre und Mechbuster wird besonders präzise gefertigt. Sie ist teuer, besitzt dafür aber hohe Reichweite und starke Wirkung gegen Rüstung, Fahrzeuge und schwere Cyberkörper.

Schrotflintenmunition

Munition	SCH	PF	RK	Packung	Preis
12G Buckshot	+3	1,5	2	10	20 Dollar
12G Magnum Buckshot	+4	1,5	2,5	10	30 Dollar
12G Solid Slug	+5	1	2	10	35 Dollar
12G Flechette	+2	0,5	1,5	10	50 Dollar

Buckshot verschiesst mehrere Schrotkugeln und ist besonders gegen ungeschützte Ziele auf kurze Entfernung wirksam. Slugs sind massive Einzelgeschosse mit höherem Schaden und besserem PF. Flechette-Patronen verschiessen kleine Pfeilgeschosse und sind vor allem gegen gepanzerte Ziele geeignet.

Gegurtete Munition

Maschinengewehre verwenden gewöhnlich dieselben Kaliber wie Gewehre oder Mechbuster. Die Munition wird jedoch bereits gegurtet und in Munitionskästen verkauft.

Kaliber	Packung	Preis
6,5×48 mm Hybrid	Gurtkasten 100	220 Dollar
7,5×55 mm Caseless	Gurtkasten 100	250 Dollar
8×60 mm Magnum	Gurtkasten 80	320 Dollar
12,7×90 mm AM	Gurtkasten 50	900 Dollar
14×100 mm Heavy	Gurtkasten 50	1.500 Dollar

Gegurtete Munition ist pro Schuss günstiger als kleine Präzisionspackungen, muss jedoch in grösseren und schwereren Mengen gekauft und transportiert werden.

Spezialmunition

Neben gewöhnlicher Standardmunition stehen für viele Kaliber verschiedene Spezialgeschosse zur Verfügung. Spezialmunition verändert die Eigenschaften eines Treffers und ist deutlich teurer als Standardmunition. Sofern nicht anders angegeben, verwendet sie dieselben Kaliber und Packungsgrössen wie Standardmunition.

Brandmunition

Brandmunition setzt das Ziel nach dem Einschlag in Brand. Sie eignet sich besonders gegen ungeschützte Ziele und leicht entflammbare Materialien.

Effekte: Ziele erleiden **zehrenden Schaden** durch Feuer, Preis ×2

Explosivmunition

Explosivmunition detoniert unmittelbar nach dem Eindringen in das Ziel. Sie verursacht schwere Gewebeschäden und erhöht die Wahrscheinlichkeit schwerer Verletzungen.

Effekte: SCH +1, PF +0.25, –2 auf den Wurf für Kritische Verletzungen, Preis ×3

Panzerbrechende Munition

Panzerbrechende Geschosse verwenden besonders harte Kerne und konzentrieren ihre Energie auf eine kleine Auftrefffläche. Sie durchschlagen Rüstung leichter, übertragen jedoch weniger Energie auf das Ziel.

Effekte: SCH –1; PF –0,25, Preis ×2

Smartmunition

Smartmunition besitzt kleine Steuerflächen und eine integrierte Zielsteuerung. In Verbindung mit einer Smartwaffe und einem Smartlink kann das Geschoss seine Flugbahn nach dem Abschuss begrenzt korrigieren.

Effekte: Das Ziel erhält –2 auf Ausweichen. Deckung zählt als eine Kategorie niedriger. Erfordert eine Waffe mit Smartlink sowie einen Smartlink-Adapter. Preis ×5

Granaten

Granaten sind Wurfwaffen oder Munition für Granatwerfer. Jede Granate besitzt einen eigenen Effekt und einen festen Wirkungsradius. Wird eine Granate aus einem Granatwerfer verschossen, gelten dessen Reichweite und Zielregeln. Alle Ziele innerhalb des Wirkungsradius werden vom Effekt der Granate erfasst. Ziele dürfen normal ausweichen, sofern der jeweilige Effekt nichts anderes bestimmt. Vollständige feste Deckung kann vor einer Explosion schützen.

Blendgranate

Blendgranaten erzeugen einen grellen Lichtblitz und einen extrem lauten Knall. Sie werden eingesetzt, um Gegner kurzzeitig zu desorientieren.

Effekte: 5m Radius, verwirrt. Preis 60 $

Brandgranate

Brandgranaten verteilen brennendes Gel oder hochreaktive Chemikalien über einen begrenzten Bereich.

Effekte: Alle Ziele innerhalb von 3 m erhalten zehrenden Feuerschaden. Der betroffene Bereich bleibt für mehrere Kampfrunden in Brand. Preis 75 Dollar.

EMP-Granate

EMP-Granaten erzeugen einen kurzen elektromagnetischen Impuls, der Elektronik, Drohnen und Cyberware stört.

Effekte: 5 m Radius; kein Schaden; betroffene Systeme legen eine Firewall-Probe ab und werden bei Misslingen vorübergehend gestört oder abgeschaltet; rein mechanische Geräte sind nicht betroffen; Preis 120 Dollar.

Gasgranate

Gasgranaten setzen Reizstoffe, Betäubungsmittel oder andere chemische Substanzen frei und erzeugen eine mehrere Kampfrunden bestehende Gaswolke.

Effekte: 5 m Radius; kein unmittelbarer Schaden; Ziele innerhalb der Wolke müssen dem verwendeten Gas widerstehen; Gasmasken und geschlossene Schutzanzüge können vollständigen Schutz bieten; Preis 80 Dollar.

Rauchgranate

Rauchgranaten erzeugen eine dichte Rauchwolke, die Sichtlinien blockiert und Bewegungen verdeckt.

Effekte: 5m Radius, Preis 40 $

Smartgranate

Smartgranaten sind gelenkte Varianten gewöhnlicher Granaten und können nur mit einem Smart-Granatwerfer verschossen werden. Sie behalten Schaden, PF und Radius ihres Grundtyps.

Effekte: Angriff +2; erfordert Smartlink und Smartlink-Adapter; verfügbar als Splitter-, Spreng-, Brand-, EMP- oder Gasgranate; Preis Grundpreis ×3.

Splittergranate

Splittergranaten schleudern bei der Detonation zahlreiche Metallfragmente durch die Umgebung und sind besonders wirksam gegen Personen.

Effekte: 5m Radius, SCH 1W10+6; PF 1, Preis 50 Dollar

Sprenggranate

Sprenggranaten erzeugen eine konzentrierte Druckwelle und sind für den Einsatz gegen Türen, Deckungen, Fahrzeuge und befestigte Stellungen gedacht.

Effekte: 3m Radius, SCH 1W10+8; PF 0,5, Preis 75 Dollar

Raketen

Raketen sind schwere Explosivmunition für Raketenwerfer. Jede Rakete besitzt einen eigenen Schaden, Panzerungsfaktor und Explosionsradius. Einige Raketen sind ungelenkt, andere benötigen einen Smartwerfer und einen Smartlink-Adapter.

Wird eine Rakete direkt auf ein Ziel abgefeuert, wird ein normaler Fernkampfangriff durchgeführt. Bei einem Treffer erleidet das Ziel den Schaden der Rakete. Alle weiteren Ziele innerhalb des Explosionsradius werden ebenfalls erfasst und dürfen normal ausweichen.

Vollständige feste Deckung kann vor einer Explosion schützen, sofern die Rakete oder ihre Druckwelle die Deckung nicht durchdringt.

90-mm-Sprengrakete

Eine einfache ungelenkte Rakete gegen Personen, leichte Fahrzeuge und befestigte Stellungen.

Effekte: 5 m Radius; SCH 1W10+10; PF 0,5; verursacht hohen Schaden an Objekten und Deckungen und kann leichte oder mittlere Deckung zerstören; geeignet für Einwegwerfer wie die Volkov VR-90 Kopyo; Preis 600 Dollar.

90-mm-Hohlladungsrakete

Eine konzentrierte Panzerabwehrrakete gegen Fahrzeuge, Exoskelette und Kampfmechs.

Effekte: Direkter Treffer SCH +12; PF 0; weitere Ziele im Umkreis von 2 m erleiden SCH 1W10+6 mit PF 1; Preis 800 Dollar.

100-mm-Smartrakete

Eine gelenkte Panzerabwehrrakete für militärische Smartwerfer.

Effekte: Direkter Treffer SCH +12; PF 0; 3 m Radius; Ziel erhält –2 auf Ausweichen und Deckung zählt eine Kategorie niedriger; kann ein markiertes Ziel verfolgen; erfordert Smartwerfer und Smartlink-Adapter; weitere Ziele erleiden SCH 1W10+6 mit PF 1; Preis 1’500 Dollar.

100-mm-Bunkerbrecher

Eine schwere Rakete mit verzögerter Zündung, die Deckungen und Gebäudestrukturen durchdringt und erst dahinter detoniert.

Effekte: 3 m Radius; SCH +14; PF 0; durchdringt schwere Deckung und erzeugt die Explosion dahinter; verursacht besonders schweren Schaden an Gebäuden, Bunkern und befestigten Stellungen, ist gegen ungedeckte Personen jedoch weniger wirksam als eine Sprengrakete; Preis 1’800 Dollar.

35-mm-Mikrorakete

Eine kleine gelenkte Rakete für Schwarmwerfer, Exoskelette und schwere Cyberware.

Effekte: 1 m Radius; SCH +4; PF 0,5; kann einzeln oder als Schwarm auf ein oder mehrere Ziele abgefeuert werden; benötigt zur Zielverfolgung einen Smartlink; Preis 100 Dollar.

35-mm-Mikro-Brandrakete

Eine Mikrorakete mit kleiner Brandladung gegen Infanterie, Drohnen und leicht entflammbare Ziele.

Effekte: 2 m Radius; SCH +2; PF 1; alle betroffenen Ziele erhalten den Zustand **Brennend**; der Bereich bleibt mehrere Kampfrunden in Brand; Preis 150 Dollar.

35-mm-Mikro-EMP-Rakete

Eine Mikrorakete mit elektromagnetischer Impulsladung gegen Elektronik, Drohnen, Cyberware und Fahrzeuge.

Effekte: 3 m Radius; kein regulärer Schaden; betroffene Systeme legen eine Firewall-Probe ab und werden bei Misslingen gestört oder vorübergehend abgeschaltet; mehrere Treffer vergrössern den Radius nicht, können aber verschiedene Systeme betreffen; Preis 250 Dollar.

120-mm-Mehrzweckrakete

Eine schwere Rakete gegen Fahrzeuge, Kampfmechs und befestigte Ziele.

Effekte: Direkter Treffer SCH +14; PF 0; weitere Ziele im Umkreis von 5 m erleiden SCH +10 mit PF 0,5; zerstört leichte und mittlere Deckung automatisch und beschädigt schwere Deckung erheblich; Preis 2’000 Dollar.

120-mm-Sprengrakete

Eine schwere Flächenrakete gegen Infanterie, Fahrzeuggruppen und Stellungen.

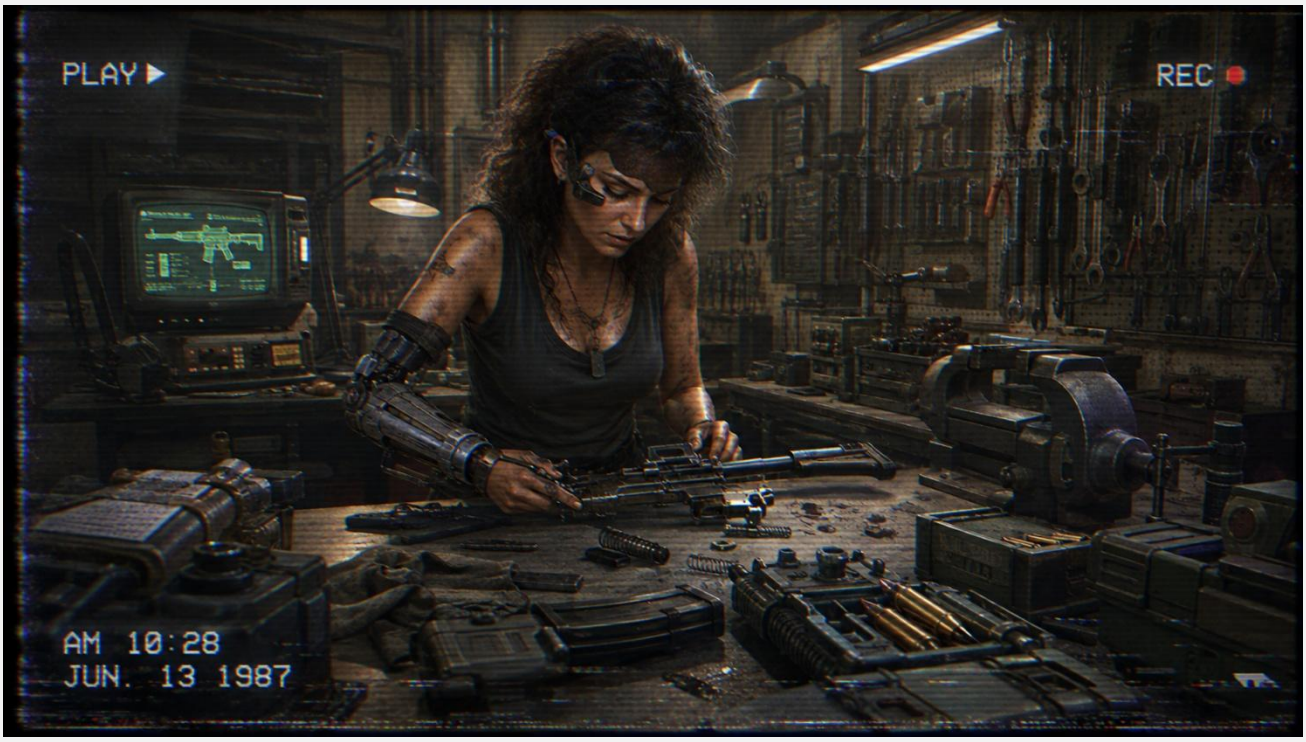
Effekte: 10 m Radius; SCH +12; PF 0,5; verursacht schweren Schaden an Gebäuden und ungeschützten Fahrzeugen; wegen des grossen Wirkungsradius ungeeignet für den Einsatz nahe eigener Truppen; Preis 1’800 Dollar.

120-mm-Smart-Panzerjäger

Eine schwere gelenkte Rakete gegen Kampfmechs, gepanzerte Fahrzeuge und befestigte Ziele.

Effekte: Direkter Treffer SCH +16; PF 0; 3 m Radius; Ziel erhält –2 auf Ausweichen und Deckung zählt eine Kategorie niedriger; kann während des Fluges auf ein anderes markiertes Ziel wechseln; erfordert Smartwerfer und Smartlink-Adapter; weitere Ziele erleiden SCH +8 mit PF 0,5; Preis 3’000 Dollar.

Waffenmodule



Waffenmodule verändern die Handhabung, Zielerfassung oder ballistischen Eigenschaften einer Waffe. Sofern nicht anders angegeben, können Boni verschiedener Module miteinander kombiniert werden.

Optiken

Reflexvisier (100 Dollar)

Ein Reflexvisier erleichtert schnelle Zielerfassung auf kurze Distanz.

Effekt: +1 ANG auf Ziele in den Reichweitenbändern **10 m** und **25 m**.

Fernoptik (150 Dollar)

Eine Fernoptik vergrössert entfernte Ziele und unterstützt präzise Schüsse auf mittlere und grosse Distanz.

Effekt: +1 ANG auf Ziele in den Reichweitenbändern **100 m** und **250 m**. +1 Gewicht

Smart-Optik (300 Dollar)

Eine Smart-Optik verfolgt das Ziel elektronisch und übermittelt Korrekturdaten an die verwendete Smartmunition.

Effekt: +1 ANG auf Ziele in den Reichweitenbändern **25 m**, **100 m** und **250 m**. Der Bonus gilt nur mit **Smartmunition**. +1 Gewicht

Multispektrum-Visier (400 Dollar)

Ein Multispektrum-Visier kombiniert Restlichtverstärkung, Wärmebild und digitale Bildkorrektur.

Effekt: Ignoriert Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit, Blendung, Rauch, Nebel oder ähnliche Bedingungen. +1 Gewicht

Techscan (500 Dollar)

Ein Techscan erfasst Wärme, Bewegung und Materialunterschiede hinter Deckungen.

Effekt: Reduziert den **Deckungsmalus um eine Stufe**. Angriffe durch Deckung sind nur möglich, wenn der PF der Waffe die Deckung grundsätzlich durchdringen kann. +1 Gewicht

Elektronische Module

Lasermarker (75 Dollar)

Ein Lasermarker zeigt den ungefähren Auftreffpunkt auf kurzer Distanz an.

Effekt: +1 ANG auf Ziele im Reichweitenband **10 m**. Der Laserpunkt kann die Position des Schützen verraten.

Smartlink (250 Dollar)

Ein Smartlink verbindet die Waffe direkt mit den Zielsystemen des Schützen.

Effekt: +1 ANG, wenn der Schütze über die Cyberware **Smartlink-Adapter** verfügt. Ohne Smartlink-Adapter bietet das Modul keinen Bonus.

Biometrische Sicherung (100 Dollar)

Eine biometrische Sicherung sperrt die Waffe für nicht autorisierte Benutzer.

Effekt: Die Waffe kann nur von registrierten Benutzern abgefeuert werden. Die Sicherung kann mit geeigneten technischen Mitteln überwunden werden.

Laufmodule

Verlängerter Lauf (150 Dollar)

Ein verlängerter Lauf erhöht die Mündungsgeschwindigkeit und verbessert die ballistische Leistung auf Distanz.

Effekt: Die optimale Reichweite steigt um **ein Reichweitenband**. +1 Gewicht

Verkürzter Lauf (100 Dollar)

Ein verkürzter Lauf macht die Waffe kompakter.

Effekt: Die optimale Reichweite sinkt um **ein Reichweitenband**.

Schalldämpfer (200 Dollar)

Ein Schalldämpfer reduziert Mündungsknall und Mündungsfeuer.

Effekt: Für die Berechnung des Lärms gilt der **RK um 1 reduziert**. Der tatsächliche Rückstoss der Waffe verändert sich nicht. +1 Gewicht

Laufbeschleuniger (600 Dollar)

Ein elektromagnetischer Laufbeschleuniger erhöht die Geschossgeschwindigkeit.

Effekt: PF –0,5, +1 Gewicht

Rückstossbremse (200 Dollar)

Eine Rückstossbremse reduziert den gefühlten Rückstoss durch Umlenkung der Pulvergase.

Effekt: RK –0,5, SCH –1, +1 Gewicht

Waffenstützen

Zweibein (100 Dollar)

Ein Zweibein stabilisiert schwere oder rückstossstarke Waffen und hebt so das Unbeugsamkeitsminimum auf.

Effekte: +1 Gewicht


THE MAGAZINE FOR PROFESSIONAL INDEPENDENTS
INCORPORATED STATES EDITION
JUNE 1987
$4.50
CAN $5.50
RUNNERS
OF FORTUNE
TM
FREEDOM ISN'T FREE.
NEITHER IS THE EDGE.
PRICES: NEGOTIABLE
LOYALTY: NON-REFUNDABLE
NO CORP
NO LAW
NO LIMITS
ICORP
CONTRACTOR
GEAR UP
TOOLS THAT
KEEP YOU ALIVE
STREET TECH
THE HOTTEST KIT
OFF THE GRID
BLACK MARKET
WHERE THE PROS
GET THEIR EDGE
FIELD REPORT
SANTA ANA
RUN EXTRACT
AUSRÜSTUNG
KAPITEL 4
DIE RICHTIGE AUSRÜSTUNG
MACHT DEN UNTERSCHIED.

Ausrüstungsregeln

Traglast

Jeder Gegenstand besitzt ein **Gewicht**. Ein Gewichtspunkt verbraucht einen Punkt Traglast.

Die Traglast eines Charakters entspricht seiner **Unbeugsamkeit**.

Je stärker ein Charakter beladen ist, desto schwerfälliger wird er.

Auslastung der Traglast	Behinderung
0–25 %	0
26–50 %	1
51–75 %	2
76–100 %	3
Über 100 %	+1 je weitere 2 Gewicht

Allgemeine Ausrüstung



Allgemeine Ausrüstung umfasst Werkzeuge, Sensoren, Kommunikationsgeräte, Behälter, Kletterausrüstung und andere Gegenstände, die Runner während eines Einsatzes benötigen.

Jeder Gegenstand besitzt ein **Gewicht**, einen **Preis** und gegebenenfalls eine besondere Wirkung.

Ein Gewicht von **0** bedeutet, dass der Gegenstand einzeln keine relevante Belastung darstellt. Werden grössere Mengen davon getragen, kann der Tycoon mehrere Gegenstände zu einem Gewichtspunkt zusammenfassen.

Gewöhnliche Ausrüstung benötigt keinen RAM. Geräte mit direkter neuraler Steuerung, Datenübertragung oder komplexer Sensoranalyse können während ihrer Nutzung RAM belegen.

Einbruch und Zugang

Biometrischer Abdrucksatz

Ein Set zum Kopieren von Fingerabdrücken und einfachen Hautstrukturen.

Biometrischer Abdrucksatz: +1 Technik beim Überwinden von Fingerabdruck- und Handflächenscannern; Gewicht 0, Preis 250$

Bolzenschneider

Ein schwerer Schneider für Ketten, Vorhängeschlösser und dünne Metallstäbe.

Bolzenschneider: Kraftakte +2 beim Durchtrennen geeigneter Gegenstände; Gewicht 2, Preis 75$

Brechstange

Ein langer Metallhebel zum Öffnen von Türen und Behältern.

Brechstange: Kraftakte +2 beim Aufbrechen und Aufhebeln; kann als Brecheisen verwendet werden, Gewicht 1, Preis 30$

Dietrichset

Feine Werkzeuge für mechanische Schlösser.

Dietrichset: Ermöglicht Technikproben zum Öffnen mechanischer Schlösser; Gewicht 0, Preis 75$

Elektronisches Schlosswerkzeug

Sonden, Kabel und Diagnosegeräte für elektronische Schlösser.

Elektronisches Schlosswerkzeug: Ermöglicht Technikproben zum Öffnen elektronischer Schlösser; Gewicht 1, Preis 250$

Glasschneider

Ein präzises Schneidwerkzeug für gewöhnliches und verstärktes Glas.

Glasschneider: Schneidet gewöhnliches Glas nahezu geräuschlos; Gewicht 0, Preis 50$

Hydraulischer Türspreizer

Ein tragbares hydraulisches Werkzeug zum gewaltsamen Öffnen von Türen und Fahrzeugen.

Türspreizer: Kraftakte +4 beim Öffnen von Türen, Klappen und Fahrzeugwracks; Gewicht 4, Preis 750$

Professionelles Zugangskit

Ein umfangreiches Set für mechanische und elektronische Sicherungen.

Professionelles Zugangskit: +1 Technik beim Öffnen von Schlössern und physischen Zugangssystemen; Gewicht 2, Preis 700$

Schlüsselkopierer

Ein kleines Gerät zum Vermessen und Herstellen mechanischer Schlüssel.

Schlüsselkopierer: Kopiert einen gewöhnlichen Schlüssel innerhalb von 10 Minuten; Rohlinge kosten 5$, Gewicht 1, Preis 200$

Schneidbrenner

Ein tragbarer Brenner zum Schneiden und Verschweissen von Metall.

Schneidbrenner: Kann gewöhnliches Metall schneiden oder verschweissen; Tank für 30 Minuten, Gewicht 2, Preis 300$

Einsatz- und Verbrauchsbedarf

Elektronische Ersatzteile

Prozessoren, Sensoren, Platinen und hochwertige elektronische Komponenten.

Elektronische Ersatzteile: Wird für eine Reparatur an Elektronik, Cyberware oder Drohnen verbraucht; Gewicht 1, Preis 250$

Ersatzteile

Kabel, Kontakte, Sicherungen, Schrauben und universelle Kleinteile.

Ersatzteile: Wird für eine umfangreiche Reparatur verbraucht; Gewicht 1, Preis 100$

Handschellen

Mechanische Stahlfesseln.

Handschellen: Zum Befreien ist eine Kraftakt- oder Technikprobe –4 erforderlich; Gewicht 0, Preis 30$

Hochleistungsakku

Ein grösserer Akku für Drohnen, schwere Werkzeuge und leistungsstarke Sensoren.

Hochleistungsakku: Gewicht 1, Preis 100$

Klappspaten

Ein kleines zusammenklappbares Grabwerkzeug.

Klappspaten: Ermöglicht Graben und Erdarbeiten; kann als improvisierte Nahkampfwaffe dienen, Gewicht 1, Preis 30$

Kunststofffesseln

Leichte Einwegfesseln aus verstärktem Kunststoff.

Kunststofffesseln: Zum Befreien ist eine Kraftaktprobe –2 erforderlich; Gewicht 0, Preis 5$

Markierspray

Ein sichtbares oder fluoreszierendes Farbspray.

Markierspray: Zehn Anwendungen, Gewicht 0, Preis 15$

Plane

Eine widerstandsfähige Kunststoffplane.

Plane: Deckt einen Bereich von etwa 4 × 4 m ab; Gewicht 1, Preis 20$

Tarnnetz

Ein Netz zur optischen Tarnung von Personen, Ausrüstung oder Fahrzeugen.

Tarnnetz: +1 Ninjutsu beim Verbergen eines ruhenden Lagers oder Gegenstands; Gewicht 2, Preis 100$

Universalakku

Ein austauschbarer Akku für gewöhnliche Geräte.

Universalakku: Gewicht 0, Preis 25$

Kommunikation

Dataphone

Ein gewöhnliches tragbares Kommunikationsgerät.

Dataphone: Sprach- und Datenkommunikation über öffentliche Netze; direkte Reichweite 2 km, Gewicht 0, Preis 100$

Funkgerät

Ein robustes Kurzstreckenfunkgerät.

Funkgerät: Reichweite 5 km unter günstigen Bedingungen; Gewicht 0, Preis 75$

Funkstörer

Ein tragbares Gerät zur Störung gewöhnlicher Funkverbindungen.

Funkstörer: Gewöhnliche Funk- und Dataphone-Verbindungen im Umkreis von 25 m funktionieren nicht; Akku 2 Stunden, Gewicht 2, Preis 750$

Langstreckenfunkgerät

Ein grösseres Funkgerät mit hoher Sendeleistung.

Langstreckenfunkgerät: Reichweite 50 km unter günstigen Bedingungen; Gewicht 2, Preis 500$

Ohrhörer

Ein diskreter Ohrhörer mit Kehlkopfmikrofon.

Ohrhörer: Ermöglicht unauffällige Kommunikation über ein verbundenes Gerät; Gewicht 0, Preis 30$

Richtmikrofon

Ein empfindliches Mikrofon für entfernte Geräusche.

Richtmikrofon: Wahrnehmung +2 beim Abhören eines sichtbaren Bereichs bis 100 m; Gewicht 1, Preis 300$

Satelliten-Uplink

Eine faltbare Antenne für Kommunikation ausserhalb gewöhnlicher Netze.

Satelliten-Uplink: Ermöglicht weltweite Kommunikation bei freier Sicht zum Himmel und verfügbarem Satellitennetz; Gewicht 2, Preis 1.000$

Signalverstärker

Ein tragbarer Verstärker für Funk- und Datenverbindungen.

Signalverstärker: Verdoppelt die Reichweite eines verbundenen Kommunikationsgeräts; Gewicht 1, Preis 250$

Universal-Datenkabel

Ein Satz aus Kabeln und Adaptern für Terminals, Fahrzeuge und Geräte.

Universal-Datenkabel: Stellt eine physische Datenverbindung zu gewöhnlichen Geräten her; Gewicht 0, Preis 5$

Verschlüsseltes Dataphone

Ein gehärtetes Gerät für Sicherheitskräfte und professionelle Crews.

Verschlüsseltes Dataphone: Firewall +2 gegen Abhören und Übernahme der Kommunikation; direkte Reichweite 5 km, Gewicht 0, Preis 400$

Wegwerf-Dataphone

Ein billiges Gerät mit vorausbezahlter Verbindung und wechselbarer Kennung.

Wegwerf-Dataphone: Funktioniert 1W10 Tage; Gewicht 0, Preis 30$

Licht und einfache Optik

Chemisches Licht

Ein Einweg-Leuchtstab, der durch Knicken aktiviert wird.

Chemisches Licht: Schwaches Licht für 12 Stunden; Gewicht 0, Preis 2 cr

Digitales Fernglas

Ein elektronisches Fernglas mit Bildstabilisierung, Vergrösserung und Entfernungsmesser.

Digitales Fernglas: Wahrnehmung +2 beim Beobachten weit entfernter Ziele; kann Bilder und Entfernungen speichern; Akku 24 Stunden, Gewicht 1, Preis 300$

Fernglas

Ein robustes optisches Fernglas.

Fernglas: Wahrnehmung +1 beim Beobachten weit entfernter Ziele; Gewicht 0, Preis 75$

Handspiegel

Ein kleiner Spiegel an einem ausziehbaren Griff.

Handspiegel: Erlaubt das Beobachten um Ecken und unter Türen; Gewicht 0, Preis 10$

Hochleistungsscheinwerfer

Ein tragbarer, leistungsstarker Suchscheinwerfer.

Hochleistungsscheinwerfer: Helles Licht bis 250 m; Akku 4 Stunden, Gewicht 1, Preis 150$

Infrarotlampe

Eine für das normale Auge unsichtbare Lampe.

Infrarotlampe: Beleuchtet bis 25 m für Restlicht- oder Infrarotsicht; Akku 12 Stunden, Gewicht 0, Preis 50$

Periskopkamera

Eine flexible Kamera an einem dünnen Kabel.

Periskopkamera: Überträgt Bild und Ton bis 2 m um Ecken, durch Öffnungen oder unter Türen; Gewicht 0, Preis 100$

Stablampe

Eine robuste Arbeitslampe, die aufgestellt oder aufgehängt werden kann.

Stablampe: Erhellt einen Bereich von 10 m; Akku 24 Stunden, Gewicht 0, Preis 30$

Stirnlampe

Eine kleine Lampe, die beide Hände frei lässt.

Stirnlampe: Helles Licht bis 15 m; Akku 12 Stunden, Gewicht 0, Preis 25$

Taschenlampe

Eine robuste Handlampe mit verstellbarem Lichtkegel.

Taschenlampe: Helles Licht bis 25 m; Akku 12 Stunden, Gewicht 0, Preis 20$



Medizinische Ausrüstung

Autoinjektor

Ein wiederverwendbarer Injektor für Medikamente und Drogen.

Autoinjektor: Verabreicht eine eingesetzte Dosis mit einer Handlung; Gewicht 0, Preis 30$

Defibrillator

Ein automatisches Gerät zur Wiederbelebung bei Herzstillstand.

Defibrillator: +2 Technik bei medizinischen Proben gegen Herzstillstand und Kreislaufversagen; Akku 20 Anwendungen, Gewicht 1, Preis 300$

Erste-Hilfe-Set

Ein kompaktes Set zur Versorgung gewöhnlicher Verletzungen.

Erste-Hilfe-Set: Enthält fünf Verbandspacks und zählt als medizinischer Werkzeugsatz für Erste Hilfe; Gewicht 1, Preis 75$

Hygienespray

Ein medizinisches Spray zur Reinigung von Händen, Haut und Werkzeugen.

Hygienespray: Verhindert gewöhnliche Infektionen bei medizinischen Eingriffen ausserhalb steriler Räume; zehn Anwendungen, Gewicht 0, Preis 25$

Körperbeutel

Ein dichter, reissfester Transportbeutel für Leichen oder kontaminierte Personen.

Körperbeutel: Verhindert den Austritt gewöhnlicher Flüssigkeiten und Gerüche; Gewicht 0, Preis 20$

Kühlbehälter

Ein temperaturgeregelter Behälter für Medikamente, Proben und Organe.

Kühlbehälter: Hält Inhalt bis zu 48 Stunden gekühlt; trägt bis Gewicht 1, Gewicht 1, Preis 200$

Medscanner

Ein tragbares Diagnosegerät für Vitalfunktionen, Verletzungen und Krankheiten.

Medscanner: +1 Technik bei Diagnose und medizinischer Untersuchung; Gewicht 1, Preis 500$

Traumakoffer

Ein grosser Notfallkoffer für schwere Verletzungen.

Traumakoffer: +1 Technik beim Stabilisieren eines Sterbenden; enthält zehn Anwendungen, Gewicht 2, Preis 400$

Verbandspack

Sterile Verbände, Desinfektionsmittel und Wundverschlüsse.

Verbandspack: Wird bei einer medizinischen Behandlung verbraucht; Gewicht 0, Preis 10$

Seile und Kletterausrüstung

Abseilgerät

Ein motorisiertes Gerät zum kontrollierten Abseilen.

Abseilgerät: Erlaubt sicheres Abseilen ohne Probe; kann bis zu 250 kg kontrolliert bewegen, Gewicht 1, Preis 200$

Enterhaken

Ein zusammenklappbarer Haken zum Befestigen eines Seils.

Enterhaken: Kann mit einer Fernkampfprobe bis 10 m geworfen werden; Gewicht 1, Preis 40$

Hochleistungsleine

Eine dünne, extrem belastbare Kunstfaserleine.

Hochleistungsleine: 50 m; trägt bis zu 2 Tonnen, Gewicht 1, Preis 250$

Klettergeschirr

Ein vollständiges Sicherungsgeschirr mit Gurten und Befestigungspunkten.

Klettergeschirr: Verhindert bei ordnungsgemässer Sicherung einen vollständigen Absturz; Gewicht 1, Preis 75$

Kletterseil

Ein elastisches, reissfestes Seil für Kletter- und Rettungseinsätze.

Kletterseil: 50 m; +1 auf Proben zum Sichern oder Abfangen eines Sturzes, Gewicht 2, Preis 100$

Kletterset

Karabiner, Haken, Sicherungsgeräte, Gurte und Steigklemmen.

Kletterset: Ermöglicht gesichertes technisches Klettern; +1 Ninjutsu beim Klettern auf geeigneten Routen, Gewicht 1, Preis 150$

Magnetanker

Ein starker elektromagnetischer Seilanker.

Magnetanker: Haftet an geeigneten Metallflächen und trägt bis zu 1 Tonne; Akku 8 Stunden, Gewicht 1, Preis 150$

Saugnapf-Kletterset

Motorisierte Haftplatten für glatte Glas-, Metall- und Kunststoffflächen.

Saugnapf-Kletterset: Erlaubt Klettern an geeigneten glatten Flächen; +1 Ninjutsu, Akku 2 Stunden, Gewicht 2, Preis 500$

Seilwerfer

Ein pneumatischer Werfer für Haken und Seile.

Seilwerfer: Verschiesst eine Leine bis 50 m; Gewicht 2, Preis 400$

Universalseil

Ein gewöhnliches Kunstfaserseil.

Universalseil: 20 m; trägt bis zu 500 kg, Gewicht 1, Preis 30$

Taschen und Trageausrüstung

Einsatzrucksack

Ein robuster, modularer Rucksack mit Schnellverschlüssen und mehreren getrennten Fächern.

Einsatzrucksack: Trägt bis zu 8 Gewicht; eine Handlung, um einen bestimmten Gegenstand herauszuholen; Gewicht 4, Preis 100$

Hartschalenkoffer

Ein stabiler, abschliessbarer Koffer für empfindliche Geräte oder Waffen.

Hartschalenkoffer: Trägt bis zu 6 Gewicht; Inhalt ist gegen Stösse, Staub und gewöhnliches Wasser geschützt; Gewicht 4, Preis 100$

Munitionsweste

Eine Trageweste für Magazine, Granaten und Akkus.

Munitionsweste: Trägt bis zu 3 Gewicht an Munition und Waffenakkus; Nachladen aus der Weste benötigt eine Handlung weniger, mindestens jedoch keine Handlung unter 0; Gewicht 1, Preis 100$

Reisetasche

Eine grosse weiche Tasche mit Schultergurt.

Reisetasche: Trägt bis zu 6 Gewicht; Gewicht 4, Preis 25$

Rucksack

Ein gewöhnlicher Rucksack für persönliche Ausrüstung und Vorräte.

Rucksack: Trägt bis zu 4 Gewicht; eine Handlung, um einen bestimmten Gegenstand herauszuholen; Gewicht 2, Preis 30$

Schmuggelbehälter

Ein unauffälliger Behälter mit verstecktem Innenfach.

Schmuggelbehälter: Verbirgt einen Gegenstand bis Gewicht 1; Wahrnehmung –2, um das Fach bei einer gewöhnlichen Durchsuchung zu entdecken; Gewicht 1, Preis 200$

Schnellziehholster

Ein offenes Holster mit automatischer Entriegelung.

Schnellziehholster: Die Waffe kann ohne Handlung gezogen werden; Tarnung der Waffe –1, Gewicht 0, Preis 100$

Schwerlastrucksack

Ein Rucksack mit verstärktem Rahmen und Hüftgurt für schwere Lasten.

Schwerlastrucksack: Trägt bis zu 12 Gewicht; eine Handlung, um einen bestimmten Gegenstand herauszuholen; Gewicht 6, Preis 250$

Wasserdichter Packsack

Ein versiegelbarer Sack für nasse oder verschmutzte Einsatzgebiete.

Wasserdichter Packsack: Trägt bis zu 4 Gewicht; Inhalt ist wasserdicht geschützt; Gewicht 2, Preis 50$

Verdecktes Holster

Ein körpernahes Holster für Pistolen und kleine Waffen.

Verdecktes Holster: Tarnung der getragenen Waffe +1; Gewicht 0, Preis 75$

Werkzeuggürtel

Ein Gürtel mit Halterungen für Werkzeuge und Kleinteile.

Werkzeuggürtel: Trägt bis zu 2 Gewicht; kleine Werkzeuge können ohne Handlung gezogen werden; Gewicht 0, Preis 50$



Überwachung und Aufklärung

Bewegungsmelder

Ein tragbarer Sensor, der Bewegungen in einem begrenzten Bereich erkennt.

Bewegungsmelder: Erkennt bewegte menschengrosse Ziele im Umkreis von 25 m; Gewicht 0, Preis 150$

Biometrisches Schloss

Ein elektronisches Schloss, das auf registrierte Nutzer reagiert.

Biometrisches Schloss: Technik –2 zum unbefugten Öffnen, Gewicht 0, Preis 100$

Chemiedetektor

Ein Sensor für Drogen, Gifte, Sprengstoffe und gefährliche Chemikalien.

Chemiedetektor: +1 Wahrnehmung beim Erkennen bekannter chemischer Stoffe; Gewicht 1, Preis 400$

Cyberware-Scanner

Ein medizinisch-technischer Handscanner.

Cyberware-Scanner: Erkennt sichtbare und verdeckte Cyberware bei einer erfolgreichen Technikprobe; Gewicht 1, Preis 500$

Elektronische Fesseln

Gehärtete Fesseln mit Ortung und elektronischem Schloss.

Elektronische Fesseln: Kraftakte –4 oder Technik –2 zum Befreien; überträgt Position bis 10 km, Gewicht 0, Preis 150$

Funkscanner

Ein Gerät zur Erkennung aktiver Funk- und Datenverbindungen.

Funkscanner: Wahrnehmung +1 beim Aufspüren von Dataphones, Wanzen, Drohnen und anderen aktiven Sendern; Gewicht 1, Preis 300$

Kabelkamera

Eine kleine Kamera an einem flexiblen Kabel.

Kabelkamera: Kann durch schmale Öffnungen geschoben werden und überträgt Bild bis 5 m; Gewicht 0, Preis 100$

Lasermikrofon

Ein Gerät, das Schwingungen an Fenstern und glatten Flächen auswertet.

Lasermikrofon: Ermöglicht das Abhören geschlossener Räume durch ein sichtbares Fenster bis 250 m; Gewicht 1, Preis 600$

Mikrodrohne

Eine handtellergrosse Drohne für Innenräume.

Mikrodrohne: Bewegung 8, Reichweite 100 m, Flugzeit 30 Minuten; Tarnung +2, Gewicht 0, Preis 400$

Minikamera

Eine kleine Kamera mit Mikrofon und lokalem Speicher.

Minikamera: Zeichnet bis zu 24 Stunden Bild und Ton auf; Gewicht 0, Preis 50$

Ortungssender

Ein kleiner Sender für Personen, Fahrzeuge oder Gegenstände.

Ortungssender: Überträgt seine Position bis 10 km; Akku 7 Tage, Gewicht 0, Preis 75$

Sensordrohne

Eine kleine fliegende Aufklärungsdrohne mit Kamera und Mikrofon.

Sensordrohne: Bewegung 12, Reichweite 500 m, Flugzeit 1 Stunde; überträgt Bild und Ton, Gewicht 1, Preis 700$

Türalarm

Ein kleiner Sensor, der an Türen oder Fenstern angebracht wird.

Türalarm: Löst bei Bewegung einen Alarm aus; Gewicht 0, Preis 30$

Wanze

Ein winziger Funksender mit Mikrofon.

Wanze: Überträgt Ton bis 100 m; Akku 24 Stunden, Gewicht 0, Preis 40$

Wärmebildkamera

Eine tragbare Kamera für Wärmequellen.

Wärmebildkamera: Ermöglicht Thermalsicht durch Rauch, Dunkelheit und dünne Abdeckungen; Gewicht 1, Preis 500$

Umwelt und Überleben

Atemgerät

Eine kompakte Maske mit Druckluftflasche.

Atemgerät: Versorgt den Nutzer 30 Minuten mit Luft; Gewicht 2, Preis 250$

Atemmaske

Eine einfache Filtermaske gegen Staub und gewöhnlichen Rauch.

Atemmaske: Immun gegen gewöhnlichen Staub und leichte Luftverschmutzung; Filter 8 Stunden, Gewicht 0, Preis 20$

Einpersonenzelt

Ein leichtes, wetterfestes Zelt.

Einpersonenzelt: Ermöglicht eine geschützte lange Rast im Freien; Gewicht 2, Preis 100$

Ersatzfilter

Ein austauschbarer Filter für Atem- und Gasmasken.

Ersatzfilter: Gewicht 0, Preis 20$

Feldflasche

Eine robuste Flasche für zwei Liter Flüssigkeit.

Feldflasche: Gewicht 0, Preis 10$

Feuerlöscher

Ein kompakter Löscher für gewöhnliche Brände.

Feuerlöscher: Löscht einen kleinen Brand oder gibt +4 auf eine Probe zum Bekämpfen eines grösseren Feuers; drei Anwendungen, Gewicht 1, Preis 50$

Gasmaske

Eine geschlossene Maske mit austauschbarem Filter.

Gasmaske: Immun gegen gewöhnlichen Rauch, Staub und eingeatmete Gifte; Filter 4 Stunden, Gewicht 1, Preis 100$

Geigerzähler

Ein Handgerät zur Messung radioaktiver Strahlung.

Geigerzähler: Erkennt radioaktive Quellen und Belastungsstufen; Gewicht 0, Preis 100$

Heizmodul

Ein kleines elektrisches Heizgerät.

Heizmodul: Beheizt einen kleinen geschlossenen Raum; Akku 8 Stunden, Gewicht 1, Preis 100$

Kühlmodul

Ein tragbares Kühlgerät für heisse Umgebungen.

Kühlmodul: +2 Unbeugsamkeit gegen Hitze während einer Rast; Akku 8 Stunden, Gewicht 1, Preis 150$

Notration

Haltbare Nahrung für einen Tag.

Notration: Gewicht 0, Preis 10$

Schlafsack

Ein isolierter Schlafsack für gewöhnliche Wetterbedingungen.

Schlafsack: Ermöglicht eine lange Rast in kalter oder unbequemer Umgebung; Gewicht 1, Preis 50$

Schutzbrille

Eine robuste Brille gegen Staub, Splitter und grelles Licht.

Schutzbrille: +2 Unbeugsamkeit gegen Blendung und Augenreizungen; Gewicht 0, Preis 25$

Schwimmhilfe

Eine kompakte, selbstaufblasende Rettungsweste.

Schwimmhilfe: Schwimmen erfordert unter gewöhnlichen Bedingungen keine Probe; Gewicht 0, Preis 40$

Tragbarer Generator

Ein kompakter Brennstoffgenerator.

Tragbarer Generator: Versorgt gewöhnliche Geräte 24 Stunden mit Energie; Gewicht 5, Preis 500$

Umweltsensor

Ein Kombigerät für Temperatur, Luftqualität, Strahlung und chemische Belastung.

Umweltsensor: +1 Wahrnehmung beim Erkennen von Umweltgefahren; Gewicht 1, Preis 400$

Wärmedecke

Eine leichte reflektierende Notfalldecke.

Wärmedecke: +2 Unbeugsamkeit gegen Kälte während einer Rast; Gewicht 0, Preis 15$

Wasserfilter

Ein tragbarer Filter für verschmutztes Wasser.

Wasserfilter: Reinigt bis zu 20 Liter gewöhnlich verschmutztes Wasser; Gewicht 0, Preis 50$

Werkzeugsätze

Werkzeugsätze ermöglichen technische Arbeiten im jeweiligen Bereich. Ohne geeigneten Werkzeugsatz ist eine Handlung entweder unmöglich oder um –4 erschwert.

Einfacher Werkzeugsatz

Schraubendreher, Zangen, Messgerät, Kabel, Kleinteile und universelle Handwerkzeuge.

Einfacher Werkzeugsatz: Ermöglicht gewöhnliche Reparaturen und Wartungsarbeiten; Gewicht 1, Preis 100$

Chirurgischer Werkzeugsatz

Sterile Instrumente und Geräte für Operationen und umfangreiche Eingriffe.

Chirurgischer Werkzeugsatz: Ermöglicht chirurgische Eingriffe und den Einbau grösserer Cyberware; Gewicht 2, Preis 750$

Eine geeignete medizinische Umgebung ist weiterhin erforderlich.

Cyberware-Werkzeugsatz

Sterile Werkzeuge, Diagnosegeräte und Kalibrierungssysteme für zugängliche Cyberware.

Cyberware-Werkzeugsatz: Ermöglicht Wartung und Reparatur zugänglicher Cyberware; Gewicht 2, Preis 600$

Tief eingebaute Cyberware benötigt zusätzlich medizinische oder chirurgische Ausrüstung.

Drohnen-Werkzeugsatz

Feine Werkzeuge, Diagnosekontakte und Ersatzteile für Drohnen und kleine Roboter.

Drohnen-Werkzeugsatz: Ermöglicht Reparaturen an Drohnen und kleinen Automaten; Gewicht 1, Preis 300$

Elektronik-Werkzeugsatz

Lötgerät, Messsonden, Kabeltester und Werkzeuge für Leiterplatten und Sensoren.

Elektronik-Werkzeugsatz: Ermöglicht Arbeiten an Elektronik, Terminals und Sensoren; Gewicht 1, Preis 250$

Fahrzeug-Werkzeugsatz

Diagnosegerät, Hebewerkzeuge und Reparaturausrüstung für gewöhnliche Fahrzeuge.

Fahrzeug-Werkzeugsatz: Ermöglicht Reparaturen an Autos, Motorrädern und leichten Fahrzeugen; Gewicht 3, Preis 500$

Industrie-Werkzeugsatz

Schwere Werkzeuge für Anlagen, Leitungen und grosse Maschinen.

Industrie-Werkzeugsatz: Ermöglicht Arbeiten an schweren Maschinen und industriellen Anlagen; Gewicht 4, Preis 800$

Medizinischer Werkzeugsatz

Verbände, Desinfektion, Injektoren, Diagnosegeräte und Material zur Erstversorgung.

Medizinischer Werkzeugsatz: Ermöglicht Technikproben zur Stabilisierung, Behandlung und Ersten Hilfe; Gewicht 1, Preis 250$

Mechanik-Werkzeugsatz

Schlüssel, Zangen, Hammer und Werkzeuge für Maschinen und mechanische Anlagen.

Mechanik-Werkzeugsatz: Ermöglicht Arbeiten an Maschinen und mechanischen Geräten; Gewicht 2, Preis 250$

Professioneller Werkzeugsatz

Eine hochwertige Ausführung eines bestimmten Werkzeugsatzes.

Professioneller Werkzeugsatz: +1 Technik im gewählten Fachgebiet; doppeltes Gewicht und dreifacher Preis des gewöhnlichen Werkzeugsatzes

Sprengstoff-Werkzeugsatz

Zünderprüfer, Kabel, Sensoren und Werkzeuge für Sprengladungen.

Sprengstoff-Werkzeugsatz: Ermöglicht das Platzieren, Entschärfen und Verändern von Sprengladungen; Gewicht 1, Preis 400$

Waffen-Werkzeugsatz

Werkzeuge für Reinigung, Wartung, Reparatur und Umbau von Waffen.

Waffen-Werkzeugsatz: ErmögliCcht Arbeiten an Nah- und Fernkampfwaffen; Gewicht 1, Preis 250$

Nahkampfwaffen



Nahkampfwaffen-Regeln

Kraftakt-Schadensbonus

Bei einem Nahkampfangriff wird der höchste beteiligte Kraftakt-Bonus auf den Schaden angerechnet. Bei ausdrücklich zweihändig geführten Waffen erhöht sich dieser Bonus um weitere +1, sofern auch der zweite Arm einen Kraftakt-Bonus besitzt. Plasma- und Monofilamentwaffen erhalten keinen Kraftakt-Bonus.

Akku

Elektrische und energetische Waffen besitzen einen begrenzten Akku. Nach X Angriffen ist der Akku leer. Das Wechseln des Akkus benötigt eine Handlung. Ein gewöhnlicher Waffenakku kostet **25$**. Plasmawaffen verwenden Hochleistungsakkus für **100$**.

Generische Nahkampfwaffen

Generische Nahkampfwaffen sind keine konkreten Markenprodukte. Die Einträge stehen für gewöhnliche Modelle verschiedener Hersteller, Werkstätten und Billigmarken.

Ballistischer Schild

Ein tragbarer Schutzschild aus Verbundkeramik und Kunststoff. Er kann auch zum Schlagen und Zurückdrängen eingesetzt werden.

Ballistischer Schild: PF 1, ANG –1, SCH +0, Tarnung –5, Gewicht 3; ASW +1 gegen frontale Waffenangriffe, Behinderung 1, Preis 400$

Baseballschläger

Ein Sportgerät aus Holz, Aluminium oder Verbundmaterial, das in Angel City vermutlich häufiger als Waffe als auf einem Spielfeld eingesetzt wird.

Baseballschläger: PF 1, ANG +0, SCH +1, Tarnung –3, Gewicht 1; Schaden kann nicht-tödlich sein, Preis 30$

Brecheisen

Ein schwerer Metallhebel für Türen, Kisten und Schädel. Als Werkzeug ist es beinahe überall legal und fällt selten als Waffe auf.

Brecheisen: PF 1, ANG +0, SCH +1, Tarnung –2, Gewicht 1; Kraftakte +2 beim Aufbrechen und Aufhebeln, Preis 25$

Elektroschlagstock

Ein Schlagstock mit Hochspannungselektroden. Er verursacht nur geringe körperliche Verletzungen, stört aber Nerven, Cyberware und Muskelkontrolle.

Elektroschlagstock: PF 1, ANG +1, SCH –4, Tarnung 0, Gewicht 0,75; ein getroffener Gegner erleidet immer **Verwirrt**, Akku 10, Preis 250$

Der Zustand wird auch verursacht, wenn der Angriff nach Rüstung keinen LP-Schaden anrichtet. Vollständig isolierte oder gegen Elektrizität immune Ziele sind davon nicht betroffen.

Elektroschocker

Ein kleines Kontaktgerät, das über kurze Elektroden einen starken Stromimpuls abgibt. Seine geringe Reichweite macht ihn ausserhalb von Überraschungsangriffen riskant.

Elektroschocker: PF 1, ANG +0, SCH –4, Tarnung +2, Gewicht 0,25; ein getroffener Gegner erleidet immer **Verwirrt**, Akku 10, Preis 100$

Feuerwehraxt

Eine schwere Axt zum Aufbrechen von Türen, Wänden und Fahrzeugteilen. Sie ist kein elegantes Kampfgerät, aber erschreckend wirkungsvoll.

Feuerwehraxt: PF 0,75, ANG –1, SCH +2, Tarnung –4, Gewicht 2; 2hd, SCH +2 gegen Gegenstände und Barrieren, Preis 100$

Kampfmesser

Eine stabile Klinge mit verstärktem Rücken, Handschutz und rutschfestem Griff. Kampfmesser werden von Militär, Sicherheitskräften, Jägern und Gangs verwendet.

Kampfmesser: PF 0,75, ANG +1, SCH +0, Tarnung +1, Gewicht 0,5, Preis 60$

Kampfschwert

Ein ein- oder zweischneidiges Schwert aus modernen Legierungen. Darunter fallen europäische Kampfklingen ebenso wie gewöhnliche industriell gefertigte Katanas.

Kampfschwert: PF 0,75, ANG +1, SCH +1, Tarnung –3, Gewicht 1,5, Preis 250$

Kampfstab

Ein verstärkter Stab aus Holz, Metall oder Verbundmaterial. Seine Länge erlaubt schnelle Paraden und kontrollierte Schläge.

Kampfstab: PF 1, ANG +1, SCH +1, Tarnung –4, Gewicht 1,5; 2hd, Schaden kann nicht-tödlich sein, Preis 50$

Keramikmesser

Eine Klinge aus technischer Keramik. Sie ist scharf, leicht und wird von gewöhnlichen Metalldetektoren nicht erkannt, kann bei grober Belastung jedoch brechen.

Keramikmesser: PF 1, ANG +1, SCH +0, Tarnung +2, Gewicht 0,25; wird von gewöhnlichen Metalldetektoren nicht erkannt, Preis 100$

Kettensäge

Eine gewöhnliche motorisierte Säge. Sie ist schwer, laut und schlecht ausbalanciert, richtet bei einem Treffer jedoch schwere Verletzungen an.

Kettensäge: PF 0,5, ANG –2, SCH +3, Tarnung –5, Gewicht 3; 2hd, laut, SCH +2 gegen Gegenstände, Akku 20, Preis 180$

Kurzschwert

Eine moderne oder traditionelle kurze Klinge. Kurzschwerter sind handlicher als lange Kampfklingen und eignen sich gut für enge Innenräume.

Kurzschwert: PF 0,75, ANG +1, SCH +1, Tarnung –2, Gewicht 1, Preis 150$

Machete

Eine schwere Arbeitsklinge zum Freischlagen von Vegetation, Zerteilen von Material und Austragen wenig eleganter Strassenkämpfe.

Machete: PF 1, ANG +0, SCH +1, Tarnung –2, Gewicht 1, Preis 50$

Messer

Ein gewöhnliches Küchen-, Arbeits- oder Strassenmesser. Es ist billig, leicht erhältlich und einfach zu verbergen, gegen moderne Panzerung aber wenig wirksam.

Messer: PF 1, ANG +1, SCH +0, Tarnung +2, Gewicht 0,25, Preis 20$

Schlagstock

Ein fester Schlagstock aus Polymer, Hartgummi oder Metall. Er ist robust, billig und für Festnahmen ebenso geeignet wie für Strassengewalt.

Schlagstock: PF 1, ANG +1, SCH +0, Tarnung 0, Gewicht 0,75; Schaden kann nicht-tödlich sein, Preis 30$

Speer

Eine lange Stosswaffe mit moderner Stahl- oder Keramikspitze. Speere sind in engen Gebäuden unhandlich, bieten aber einen deutlichen Reichweitenvorteil.

Speer: PF 0,75, ANG +0, SCH +1, Tarnung –5, Gewicht 2; 2hd, Reichweite 2, Preis 70$

Teleskopschlagstock

Ein zusammenklappbarer Metallschlagstock. Eingefahren lässt er sich unter einer Jacke oder in einer Tasche verbergen.

Teleskopschlagstock: PF 1, ANG +1, SCH +0, Tarnung +1, Gewicht 0,5; Schaden kann nicht-tödlich sein, Preis 50$

Vorschlaghammer

Ein schwerer Hammer für Abbrucharbeiten. Ohne körperliche Verstärkung ist er langsam, mit Cyberarmen dagegen verheerend.

Vorschlaghammer: PF 0,5, ANG –2, SCH +3, Tarnung –5, Gewicht 3; 2hd, Preis 80$

Monokatanas

Ein **Monokatana** verwendet eine extrem harte, molekular geschärfte oder monofaserverstärkte Schneide. Besitz und Führen unterliegen denselben lokalen Bestimmungen wie andere Schwerter.

Billige Modelle sind empfindlich und verlieren bei falscher Behandlung ihre Schneide. Hochwertige Monokatanas sind prestigeträchtige Waffen für Konzernsicherheit, Duellisten, Sammler und professionelle Kämpfer.

Nakamura Personal Defence Shiro

Das Shiro wird industriell in grossen Stückzahlen gefertigt und als modernes Sport- und Selbstverteidigungsschwert vermarktet. Es ist das verbreitetste Monokatana auf dem zivilen Markt.

Nakamura Shiro: PF 0,5, ANG +1, SCH +1, Tarnung –3, Gewicht 1,25, Preis 900$

Hayabusa Arms Kensei

Eine professionelle Kampfklinge für Sicherheitskräfte und private Militärfirmen. Der steife Klingenrücken und die präzise Balance machen sie robust und kontrollierbar.

Hayabusa Kensei: PF 0,5, ANG +2, SCH +1, Tarnung –3, Gewicht 1,5, Preis 1.400$

Shinkawa Bladeworks Raijin

Das Raijin besitzt eine vibrierende Monoschneide, die erst beim Ziehen aktiviert wird. Die zusätzliche Bewegung der Schneide verbessert die Wirkung gegen harte Panzerung.

Shinkawa Raijin: PF 0,25, ANG +1, SCH +2, Tarnung –3, Gewicht 1,5; Akku 20, Preis 2.200$

Ohne Energie funktioniert das Raijin weiterhin als gewöhnliches Monokatana mit PF 0,5 und SCH +1.

Takamori Fine Arms Masamune

Eine handgefertigte Premiumklinge für Konzernvorstände, Sammler und professionelle Duellisten. Jedes Masamune wird individuell auf Körpergrösse, Haltung und bevorzugten Kampfstil angepasst.

Takamori Masamune: PF 0,5, ANG +2, SCH +2, Tarnung –3, Gewicht 1,25; der Besitzer erhält den ANG-Bonus nur nach persönlicher Anpassung, Preis 3.000$

Kurogane Security Industries Oni

Eine schwere taktische Monoklinge für gepanzerte Sicherheitskräfte und Cyberarm-Nutzer. Das Oni opfert Geschwindigkeit zugunsten einer breiteren, widerstandsfähigen Schneide.

Kurogane Oni: PF 0,25, ANG +0, SCH +3, Tarnung –4, Gewicht 2; 2hd, Preis 2.600$

Monofilamentwaffen

Ghostware Razorline

Eine kaum sichtbare Monofilamentpeitsche, die aus einem kompakten Spulengriff ausgezogen wird. Sie ist extrem gefährlich – auch für ihren Besitzer.

Ghostware Razorline: PF 0,25, ANG +0, SCH +2, Tarnung +1, Gewicht 0,5; Reichweite 2; bei einem Angriffspatzer erleidet der Nutzer einen Schadenswurf der Waffe, Preis 1.400$

Ghostware Garotte Zero

Ein kurzer Monofilamentdraht mit isolierten Griffen. Er ist leicht zu verstecken, im offenen Kampf aber schwierig einzusetzen.

Ghostware Garotte Zero: PF 0,25, ANG –2, SCH +2, Tarnung +3, Gewicht 0,25; ANG +4 gegen festgesetzte, überraschte oder hilflose Ziele, Preis 700$

Aegis Security Systems Severance

Eine kontrollierte Monofilamentklinge mit Abstandssensoren und automatischer Spannungsregulierung. Sie wurde für Spezialkräfte entwickelt, die Monowaffen in engen Räumen einsetzen.

Aegis Severance: PF 0,25, ANG +1, SCH +1, Tarnung –2, Gewicht 1; bei aktiver Sicherheitssteuerung verursachen Angriffspatzer keine Selbstverletzung, RAM 1, Preis 2.000$

Vibrations- und Kettenwaffen

Helix NeuroSystems Scalpel

Eine vibrierende Präzisionsklinge für Chirurgie, Notfallmedizin und den Ausbau beschädigter Cyberware. Dass sie auch Menschen zuverlässig aufschneidet, wird in der Werbung nicht erwähnt.

Helix Scalpel: PF 0,5, ANG +2, SCH +0, Tarnung +2, Gewicht 0,25; Technik +1 bei chirurgischen Eingriffen, Akku 20, Preis 700$

Ghostware Ripper Chain

Eine kurze Kettenklinge aus ausgeschlachteten Werkzeug- und Militärbauteilen. Sie ist laut, aggressiv und bei Gangs beliebt.

Ghostware Ripper Chain: PF 0,5, ANG –1, SCH +3, Tarnung –4, Gewicht 2; 2hd, laut, Akku 15; ein Volltreffer verursacht zusätzlich **Zehrend (LP, Blutung)**, Preis 900$

Kessler-Maibach Trennmeister

Ein industrielles Schneidgerät für Rettungsarbeiten, Bergung und Demontage. Es ist besser ausbalanciert und sicherer als eine gewöhnliche Kettensäge.

Kessler-Maibach Trennmeister: PF 0,5, ANG –1, SCH +3, Tarnung –5, Gewicht 3; 2hd, laut, SCH +3 gegen Maschinen und Strukturen, Akku 20, Preis 650$

Plasmawaffen

Sunward Industrial Solar Cutter

Ein tragbarer Plasmaschneider für Reaktoren, Solarfelder und Bergungsarbeiten. Seine kurze Klinge ist eher Werkzeug als Duellwaffe.

Sunward Solar Cutter: PF 0,25, ANG +0, SCH +2, Tarnung –2, Gewicht 1; SCH +3 gegen Gegenstände, Akku 10, Preis 1.300$

Blackridge Advanced Weapons Plasma Sabre

Eine militärische Plasmaklinge mit einem kurzen, breiten Magnetfeld. Sie ist für Sturmtruppen und Spezialkräfte entwickelt worden.

Blackridge Plasma Sabre: PF 0,25, ANG +1, SCH +3, Tarnung –3, Gewicht 1,5; Akku 8, Preis 3.500$

Sunward Experimental Helios Blade

Ein experimentelles Plasmaschwert, das einen beinahe einen Meter langen Plasmastrahl stabilisiert. Es ist extrem auffällig, energiehungrig und kann persönliche Panzerung mühelos durchschneiden.

Sunward Helios Blade: PF 0,25, ANG +0, SCH +4, Tarnung –4, Gewicht 1,5; auffällig, Akku 6, Preis 4.000$

Rüstungen



Rüstungsregeln

Abgedeckte Körperbereiche

Gewöhnliche Rüstungen schützen alle Körperbereiche, die sinnvoll von ihnen bedeckt werden. Das Spiel unterscheidet im Normalfall nicht zwischen einzelnen Trefferzonen.

Eine gepanzerte Jacke schützt beispielsweise Oberkörper und Arme, während ein Plattenträger hauptsächlich Brust und Rücken schützt. Solche Unterschiede sind normalerweise bereits im RS eingerechnet.

Nur gezielte Angriffe, besondere Volltreffer oder ausdrücklich beschriebene Situationen können ungeschützte Körperbereiche umgehen.

Mehrere Rüstungen

Mehrere Rüstungen können nicht einfach übereinander getragen werden, um ihren RS zu addieren.

Wird Schutzkleidung unter einer schwereren Rüstung getragen, gilt grundsätzlich nur der höchste RS. Das Gewicht aller getragenen Gegenstände wird dennoch vollständig angerechnet.

Ausdrücklich als Rüstungsmodul, Unterrüstung oder Zusatzplatte bezeichnete Ausrüstung kann den Schutz einer Rüstung erhöhen.

Beschädigte Rüstungen

Rüstungen können durch Volltreffer, schwere Waffen, Explosionen oder besondere Angriffe beschädigt werden.

Als allgemeine Richtlinie gelten drei Schadensstufen:

Beschädigt:
Die Rüstung funktioniert noch, ihr RS sinkt aber um 1.

Durchbrochen:
Der RS der Rüstung sinkt um 2. Einzelne Schutzsysteme können ausfallen.

Zerstört:
Die Rüstung bietet keinen RS mehr und muss ersetzt oder umfassend repariert werden.

Eine Rüstung kann niemals mehr RS verlieren, als sie ursprünglich besitzt.

Reparaturen werden mit Technik durchgeführt. Einfache Schäden können mit einem geeigneten Werkzeugsatz behoben werden. Schwere Schäden an Keramikplatten, Verbundmaterialien, Versiegelungen oder integrierter Elektronik benötigen eine Werkstatt und passende Ersatzteile.

Zivile Rüstungen

Zivile Rüstungen sind für Privatpersonen, Konzernangestellte, Fahrer, Journalisten, Türsteher und gewöhnliche Sicherheitskräfte gedacht. Viele Modelle sind unauffällig oder in normale Kleidung integriert.

Verstärkte Kleidung

Gewöhnliche Kleidung mit schnittfesten Fasern, verstärkten Nähten und dünnen Einlagen. Sie schützt gegen Messer, leichte Schläge und umherfliegende Trümmer, bietet gegen Schusswaffen aber kaum Sicherheit.

Verstärkte Kleidung: RS 1, Gewicht 0, Preis 100$

Gepanzerte Jacke

Eine schwere Jacke aus Aramidfasern und flexiblen Schutzlagen. Sie ist in gefährlichen Stadtvierteln weit verbreitet und kann noch als normale Strassenkleidung durchgehen.

Gepanzerte Jacke: RS 2, Gewicht 1, Preis 250$

Sicherheitsanzug

Ein gepflegter Anzug, Mantel oder eine Uniform mit eingearbeiteten Schutzfasern. Sicherheitsanzüge werden von Konzernangestellten, Leibwächtern, Anwälten und Vollstreckern getragen.

Sicherheitsanzug: RS 2, Gewicht 1; gilt in geschäftlichen und formellen Situationen nicht als sichtbar getragene Rüstung, Preis 800$

Verdeckte Schutzweste

Eine dünne ballistische Weste, die unter gewöhnlicher Kleidung getragen werden kann. Sie schützt vor allem Brust und Rücken und bleibt unter weiter Kleidung schwer erkennbar.

Verdeckte Schutzweste: RS 3, Gewicht 1; Wahrnehmung –2, um die Weste unter geeigneter Kleidung zu erkennen, Preis 500$

Motorradpanzerung

Eine Kombination aus abriebfestem Gewebe, Gelenkschutz und leichten Verbundplatten. Sie schützt vor Stürzen und Kollisionen ebenso wie vor gewöhnlicher Strassengewalt.

Motorradpanzerung: RS 3, Gewicht 1; reduziert die Anzahl der Schadenswürfel durch Stürze und Verkehrsunfälle um 1, Preis 600$

Paramilitärische Rüstungen

Paramilitärische Rüstungen werden von Konzernsicherheit, Polizei, Söldnern, Gangs und privaten Einsatzteams getragen. Sie sind sichtbar, modular und für richtige Gefechte ausgelegt.

Ballistische Schutzweste

Eine gewöhnliche Polizei- oder Sicherheitsweste mit weichen Einlagen und einfachen Hartplatten.

Ballistische Schutzweste: RS 4, Gewicht 2, Preis 700$

Aufstandspanzerung

Eine harte Schutzrüstung für Polizei, Gefängnispersonal und Sicherheitskräfte. Sie ist vor allem gegen stumpfe Gewalt, Wurfgeschosse und Nahkampfangriffe ausgelegt.

Aufstandspanzerung: RS 5, Gewicht 3; RS +2 gegen stumpfe Nahkampfangriffe und gewöhnliche Wurfgeschosse, Preis 1.400$

Einsatzpanzerung

Eine vollständige Ausrüstung aus Helm, Plattenträger, Arm-, Bein- und Halsschutz. Sie wird von Spezialeinheiten, schweren Sicherheitskräften und professionellen Söldnern verwendet.

Einsatzpanzerung: RS 6, Gewicht 4; kann bis zu drei Rüstungsmodule aufnehmen, Preis 1.800$

Tarnpanzerung

Eine leichte Vollkörperrüstung mit matter Oberfläche, geräuscharmen Gelenken und adaptiven Tarnmustern.

Tarnpanzerung: RS 4, Gewicht 2; Ninjutsu +1 beim Schleichen und Verbergen; Akku 12 Stunden, Preis 2.000$

Der Bonus entfällt, wenn die Tarnoberfläche stark verschmutzt, beschädigt oder nicht an die Umgebung angepasst ist.

Militärische Rüstungen

Militärische Rüstungen sind für offene Gefechte, schwere Waffen und extreme Einsatzbedingungen entwickelt. Sie sind teuer, auffällig und ausserhalb militärischer oder konzernrechtlicher Zonen häufig genehmigungspflichtig.

Gefechtspanzerung

Eine militärische Vollkörperrüstung aus ballistischen Fasern, Keramikplatten, Helm und Splitterschutz. Sie bildet den Standard schwer ausgerüsteter Infanterie.

Gefechtspanzerung: RS 6, Gewicht 3; kann bis zu vier Rüstungsmodule aufnehmen, Preis 2.500$

Schwere Gefechtspanzerung

Eine verstärkte Vollpanzerung für Sturmtruppen, schwere Waffenbesatzungen und besonders gefährliche Einsatzräume.

Schwere Gefechtspanzerung: RS 7, Gewicht 4; kann bis zu vier Rüstungsmodule aufnehmen, Preis 3.500$

Versiegelte Kampfpanzerung

Eine geschlossene Gefechtspanzerung mit Atemsystem, Klimakontrolle und Schutz vor kontaminierter Umwelt.

Versiegelte Kampfpanzerung: RS 7, Gewicht 4; immun gegen gewöhnlichen Rauch, Staub und Kontaktgifte; interne Luftversorgung für 1 Stunde, Preis 4.500$

Sturmpanzerung

Eine massive, nahezu vollständig geschlossene Panzerung für Frontalangriffe und schwere Gefechte. Dicke Platten schützen auch Hals, Gelenke und Gliedmassen.

Sturmpanzerung: RS 8, Gewicht 5; immun gegen gewöhnliche Splitter und leichte Umweltgefahren, Preis 5.000$

Bombenschutzanzug

Eine extrem schwere Schutzrüstung gegen Explosionen, Splitter und Druckwellen. Sie wird von Entschärfungsteams, Rettungskräften und schweren Brecheinheiten getragen.

Bombenschutzanzug: RS 8, Gewicht 6; resistent gegen Explosions-, Druck- und Splitterschaden; Bewegung kann höchstens 4 betragen, Preis 4.500$

Spezielle zivile Rüstungen

Nakamura LifeTech StreetSkin

Eine modische Schutzjacke mit ballistischen Fasern und elektronisch veränderbaren Oberflächen. Sie ist in zahlreichen Schnitten, Farben und lizenzierten Markenvarianten erhältlich.

Nakamura StreetSkin: RS 2, Gewicht 1; Farbe und Muster können elektronisch verändert werden; Akku 24 Stunden, Preis 500$

Helix Personal Protection Second Skin

Eine flexible Schutzschicht, die eng unter gewöhnlicher Kleidung getragen wird. Das Material passt sich der Körperform an und verteilt Treffer über eine grössere Fläche.

Helix Second Skin: RS 3, Gewicht 1; Wahrnehmung –4, um sie unter Kleidung zu erkennen; verursacht keine Nachteile durch langes Tragen oder Hitze, Preis 1.200$

Crownwell Executive Assurance

Ein luxuriöser, gepanzerter Geschäftsanzug für Führungskräfte, Diplomaten und hochrangige Schuldner. Viele Modelle werden über Arbeitgeber oder Versicherungen finanziert.

Crownwell Executive Assurance: RS 3, Gewicht 1; Coolness +1 beim geschäftlichen Auftreten; Ortung und Vertragsbindung, Preis 1.000$

OmniStar Sensory Icon Jacket

Eine gepanzerte Designerjacke für Stars, Moderatoren und Personen des öffentlichen Lebens. Integrierte Mikroprojektoren und Kameras optimieren das Erscheinungsbild des Trägers.

OmniStar Icon Jacket: RS 2, Gewicht 1; Coolness +1 beim öffentlichen Auftreten oder Darstellen vor Kameras; RAM 1, Preis 900$

Spezielle paramilitärische Rüstungen

Blackridge Tactical Enforcer

Ein weit verbreiteter schwerer Plattenträger für Konzernpolizei, Gefängnispersonal und private Sicherheitskräfte.

Blackridge Enforcer: RS 5, Gewicht 3; ASW +1 gegen frontale Nahkampfangriffe; kann bis zu drei Rüstungsmodule aufnehmen, Preis 1.500$

Blackridge Tactical Breachplate

Eine schwere Einsatzrüstung für Sturmteams. Zusätzliche Platten schützen Brust, Hals und Schultern während gewaltsamer Zugriffe.

Blackridge Breachplate: RS 6, Gewicht 4; RS +1 gegen Angriffe aus der Front; Ninjutsu –1 beim Klettern und bei Akrobatik, Preis 2.200$

Der zusätzliche RS kann den wirksamen RS gegen den Angriff höchstens auf 8 erhöhen.

Aegis Security Systems Nullshell

Eine gehärtete Sicherheitsrüstung mit abgeschirmten Leitungen und isolierter Elektronik. Sie wurde für Einsätze gegen Hacker, elektromagnetische Störungen und manipulierte Ausrüstung entwickelt.

Aegis Nullshell: RS 5, Gewicht 2; Firewall +2 gegen Hacks auf integrierte Rüstungssysteme; gewöhnliche Funkstörungen können die Rüstung nicht deaktivieren, Preis 2.400$

Kessler-Maibach Werkschutz Exo

Eine schwere Industriepanzerung mit mechanischer Lastverteilung und verstärkten Gelenken. Sie wird bei Abrissarbeiten, Bergung und in gefährlichen Fabrikanlagen eingesetzt.

Kessler-Maibach Werkschutz Exo: RS 5, Gewicht 3; das Gewicht dieser Rüstung zählt für die Traglast als 2; Kraftakte +1 beim Heben, Tragen und Stemmen, Preis 2.000$

Sunward Environmental Ashguard

Eine geschlossene Einsatzrüstung für Brände, Wüsten, Raffinerien und chemisch belastete Anlagen.

Sunward Ashguard: RS 4, Gewicht 3; resistent gegen Feuer und extreme Hitze; immun gegen gewöhnlichen Rauch und Staub, Preis 2.100$

Spezielle militärische Rüstungen

Blackridge Tactical Centurion

Die Standard-Vollpanzerung schwerer Blackridge-Einheiten. Sie besitzt modulare Platten, integrierte Sensoranschlüsse und automatische Schadensanzeigen.

Blackridge Centurion: RS 7, Gewicht 4; kann bis zu vier Rüstungsmodule aufnehmen; ein verbundenes taktisches Cyberauge erhält Wahrnehmung +1 beim Erkennen sichtbarer Bedrohungen; RAM 1, Preis 4.000$

Blackridge Tactical Juggernaut

Eine massive Sturmplattform für schwere Infanterie. Der Träger wirkt darin eher wie ein leichtes Fahrzeug als wie ein gewöhnlicher Soldat.

Blackridge Juggernaut: RS 8, Gewicht 6; Kraftakte +2, ASW –1; immun gegen gewöhnliche Splitter, Preis 6.500$

Aegis Security Systems Bastion Armour

Eine geschlossene Schutzrüstung für Datencenter, Hochsicherheitsanlagen und sensible Konzernoperationen. Ihre Elektronik ist vollständig segmentiert und gegen fremde Zugriffe gehärtet.

Aegis Bastion Armour: RS 7, Gewicht 4; Firewall +2; ein erfolgreicher Hack gegen die Rüstung kann nicht auf die Cyberware des Trägers übergreifen, Preis 5.000$

Sunward Environmental Inferno

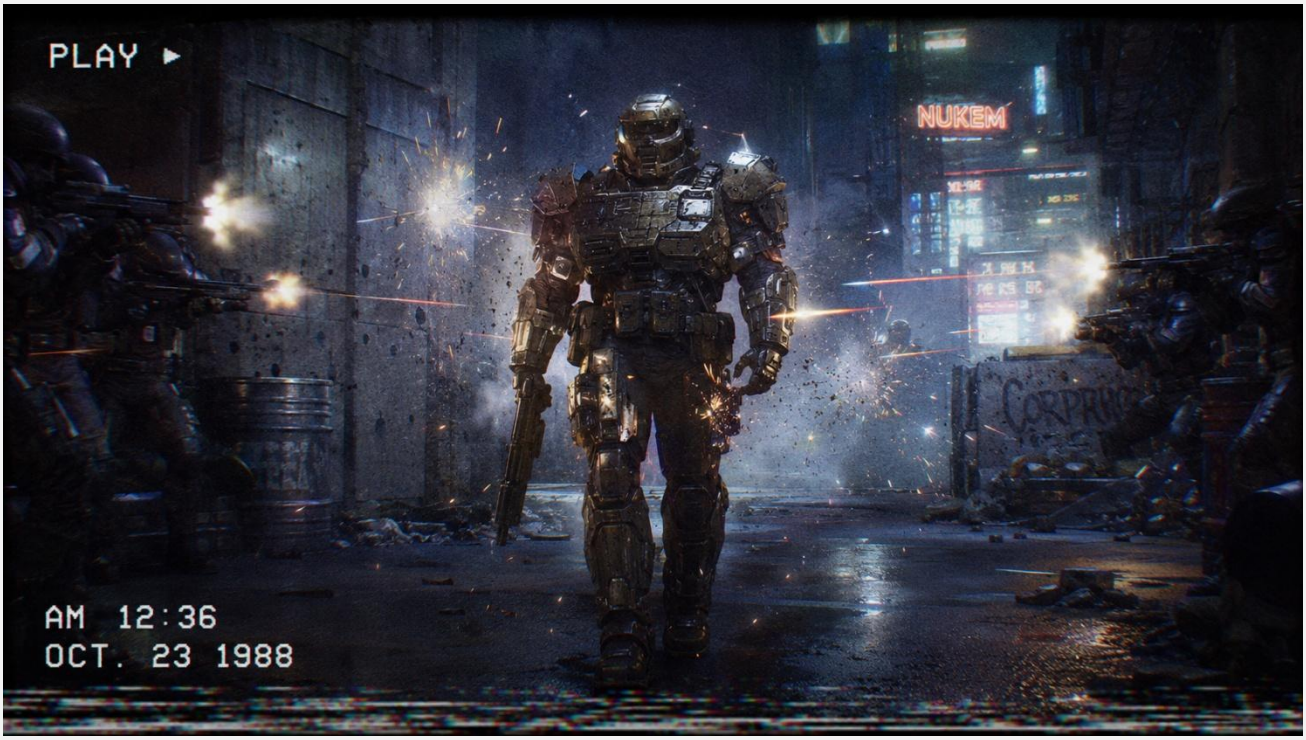
Eine schwere versiegelte Kampfpanzerung für Industriebrände, Wüstenkrieg, Reaktorunfälle und toxische Zonen.

Sunward Inferno: RS 7, Gewicht 5; immun gegen gewöhnliches Feuer, Hitze, Rauch und Staub; resistent gegen extreme Hitze; interne Luftversorgung für 2 Stunden, Preis 5.500$

Kessler-Maibach Sturmwerk

Eine militärisch umgerüstete Industriepanzerung mit Servounterstützung, austauschbaren Platten und besonders robuster Mechanik.

Kessler-Maibach Sturmwerk: RS 8, Gewicht 5; das Gewicht dieser Rüstung zählt für die Traglast als 4; Kraftakte +1; Technik +1 bei Reparaturen an der Rüstung, RAM 2, Preis 6.000$



Rüstungsmodule

Rüstungsmodule können nur in Rüstungen eingebaut werden, die ausdrücklich Modulplätze besitzen. Ein Modul belegt einen Modulplatz, sofern nichts anderes angegeben ist.

Zusatzplatten

Zusätzliche Keramik- oder Verbundplatten erhöhen den Schutz der Rüstung.

Zusatzplatten: RS +1, Gewicht +1, Preis 600$

Der Gesamt-RS kann dadurch höchstens 8 betragen.

Leichtbauplatten

Hochwertige Verbundplatten ersetzen einen Teil der vorhandenen Panzerung durch leichtere Materialien.

Leichtbauplatten: Gewicht –1, Preis 1.000$

Das Gewicht kann dadurch nicht unter das um 1 reduzierte typische Gewicht des RS sinken.

Splitterschutz

Zusätzliche Gewebelagen sowie Schutz für Hals, Achseln und Gelenke halten kleine Fragmente und Trümmer ab.

Splitterschutz: resistent gegen Splitterschaden, Gewicht +1, Preis 400$

Brandschutz

Isolierende Schichten und feuerfeste Materialien schützen den Träger vor Flammen und Hitze.

Brandschutz: resistent gegen gewöhnliches Feuer und starke Hitze, Gewicht +1, Preis 450$

Chemieversiegelung

Dichtungen, Filter und beschichtete Oberflächen schützen vor Rauch, Staub und Kontaktgiften.

Chemieversiegelung: immun gegen gewöhnlichen Gas und Kontaktgifte, Gewicht +1, Preis 500$

Atemsystem

Ein Helmfilter und ein kleiner interner Luftvorrat versorgen den Träger in kontaminierter Umgebung.

Atemsystem: immun gegen gewöhnliche eingeatmete Gifte, Rauch und Staub; interne Luftversorgung für 30 Minuten, Gewicht +1, Preis 700$

Geräuschdämpfung

Gedämpfte Gelenke, weiche Verbindungen und geräuscharme Verschlüsse reduzieren die Geräusche der Rüstung.

Geräuschdämpfung: Negiert Mali auf Schleichen, Preis 600$

Adaptive Tarnung

Flexible Displays und lichtbrechende Oberflächen passen Farbe und Muster an die Umgebung an.

Adaptive Tarnung: Ninjutsu +1 beim Verbergen; Akku 8 Stunden, RAM 1, Preis 1.200$

Medizinisches Notfallsystem

Sensoren erkennen Verletzungen und injizieren automatisch Gerinnungsmittel, Schmerzmittel und Stimulanzien.

Medizinisches Notfallsystem: Sobald der Träger auf die Hälfte seiner LP oder darunter fällt, heilt er sofort 2 LP; einmal pro Szene, RAM 1, Preis 800$

Taktisches Interface

Die Rüstung verbindet Sensoren, Cyberaugen, Smartwaffen und Dataphones zu einem gemeinsamen taktischen System.

Taktisches Interface: Initiative +1 in der ersten Kampfrunde, RAM 1, Preis 700$

Bedrohungssensoren

Mikrofone, Bewegungsmelder und Kameras überwachen die unmittelbare Umgebung.

Bedrohungssensoren: Wahrnehmung +1 beim Erkennen von Hinterhalten, Bewegungen und sichtbaren Angreifern; RAM 1, Preis 800$

Elektronische Abschirmung

Geschirmte Leitungen und isolierte Steuerkreise schützen elektronische Rüstungssysteme.

Elektronische Abschirmung: Firewall +1 gegen Hacks auf die Rüstung und ihre Module, Preis 600$

Servounterstützung

Kleine Servomotoren und eine mechanische Lastverteilung reduzieren die Belastung schwerer Panzerung.

Servounterstützung: Das Gewicht der Rüstung zählt für die Traglast als 1 niedriger; RAM 2, Preis 1.500$

Das tatsächliche Gewicht bleibt für Transport, Lagerung und andere Personen unverändert.

Magnetsohlen

Elektromagnetische Sohlen geben auf geeigneten Metallflächen sicheren Halt.

Magnetsohlen: sicherer Stand und Bewegung auf geeigneten metallischen Oberflächen, auch bei starker Neigung; Preis 500$

Schnellverschluss

Explosive Bolzen und automatische Verschlüsse erlauben das schnelle Abwerfen einer beschädigten oder gefährlichen Rüstung.

Schnellverschluss: Die Rüstung kann mit einer Handlung vollständig abgelegt werden, Preis 300$

Verbrauchsmittel



Jede Anwendung verbraucht eine Dosis. Die Einnahme benötigt eine Handlung.

Injektoren, Sprays und Inhalatoren wirken sofort. Tabletten, Kapseln und Getränke wirken nach einigen Minuten. Die Wirkung desselben Mittels ist nicht kumulativ.

Medikamente

Antitoxin

Ein Breitbandmittel bindet viele gewöhnliche Gifte und verlangsamt deren Ausbreitung.

Antitoxin: Beendet die Wirkung eines gewöhnlichen Gifts oder gibt Unbeugsamkeit +4 gegen ein starkes Gift; Dauer sofort beziehungsweise Szene; Nebenwirkung Angeschlagen; Preis 75$

Beruhigungsmittel

Ein schnell wirkendes Medikament gegen Panik, Stress und aggressive Erregungszustände.

Beruhigungsmittel: Entfernt Entmutigt und gibt Unbeugsamkeit +2 gegen Furcht; Dauer Szene; Nebenwirkung Initiative –2; Preis 30$

Blackridge Tactical Combat Seal

Ein militärischer Injektor hält Soldaten trotz schwerer Verletzungen kurzfristig im Kampf.

Blackridge Combat Seal: Der Nutzer bleibt auch bei 0 LP handlungsfähig; Dauer Szene; Nebenwirkung nach Ende der Szene erhält er Sterbend und erleidet 1W10 direkten Schaden; Preis 200$

Gerinnungsschaum

Ein expandierender medizinischer Schaum wird direkt in eine offene Wunde gespritzt.

Gerinnungsschaum: Beendet Zehrend durch Blutung; Dauer sofort; Nebenwirkung Technik –2 bei späterer medizinischer Behandlung, bis der Schaum entfernt wurde; Preis 30$

Helix Biosystems RapidPatch

Ein hochwertiges Gewebereparaturmittel mit künstlichen Zellträgern.

Helix RapidPatch: Heilt sofort 2W10 LP; Dauer sofort; Nebenwirkung Unbeugsamkeit –2 bis zur nächsten langen Rast; Preis 150$

Medspray

Ein Wundspray aus Gerinnungsmitteln, Schmerzhemmern und künstlicher Haut. Es verschliesst kleinere Verletzungen und stabilisiert beschädigtes Gewebe.

Medspray: Heilt sofort 1W10 LP; Dauer sofort; Nebenwirkung keine; Preis 50$

Neurostabilisator

Das Medikament beruhigt überlastete Nervenbahnen und reduziert Zittern, Krämpfe und sensorische Störungen.

Neurostabilisator: Entfernt Verwirrt; Dauer sofort; Nebenwirkung Initiative –1 bis zum Ende der Szene; Preis 50$

Radblocker

Tabletten und Nanobinder reduzieren die unmittelbaren Auswirkungen radioaktiver Belastung.

Radblocker: Unbeugsamkeit +4 gegen Strahlung und radioaktive Kontamination; Dauer Tag; Nebenwirkung –2 Unbeugsamkeit gegen Krankheit bis zur nächsten langen Rast; Preis 60$

Schmerzblocker

Ein starkes Analgetikum unterdrückt Schmerzen und hält Verletzte kurzfristig handlungsfähig.

Schmerzblocker: Der Nutzer ignoriert Angeschlagen; Dauer Szene; Nebenwirkung nach Ende der Wirkung Angeschlagen; Preis 40$

Sunward Environmental ClearAir

Ein Kombinationspräparat gegen Rauch, Smog, Staub und aggressive Atemgifte.

Sunward ClearAir: Immun gegen gewöhnlichen Rauch, Smog und Staub; Unbeugsamkeit +2 gegen eingeatmete Gifte; Dauer 1 Stunde; Nebenwirkung keine; Preis 50$

Traumainjektor

Ein automatischer Notfallinjektor mit Kreislaufmitteln und Gerinnungsbeschleunigern.

Traumainjektor: Entfernt Angeschlagen oder stabilisiert einen Sterbenden; Dauer sofort; Nebenwirkung der Nutzer kann bis zum Ende der Szene keine weiteren LP durch Medikamente heilen; Preis 100$

Wachmacher

Ein legales Stimulans für Schichtarbeiter, Fahrer und medizinisches Personal.

Wachmacher: Entfernt Müdigkeit und verhindert das Einschlafen; Dauer 8 Stunden; Nebenwirkung nach Ende der Wirkung Angeschlagen; Preis 20$

Stimulanzien

Berserk

Eine Mischung aus Adrenalinverstärkern, Schmerzblockern und Aggressionshormonen.

Berserk: Kraftakte +2 und SCH +1 bei Nahkampfangriffen; Dauer Szene; Nebenwirkung ASW –2 und Coolness –2 während der Wirkung, danach 3 LP-Schaden; Preis 100$

Blackridge Tactical Overrun

Ein kontrolliertes Militärstimulans für schnelle Angriffe und kurze Hochleistungseinsätze.

Blackridge Overrun: Initiative +2 und Bewegung +2; Dauer Szene; Nebenwirkung nach Ende der Wirkung Initiative –2 bis zur nächsten langen Rast; Preis 120$

Deadman

Eine berüchtigte Kampfdroge, die den Körper selbst bei tödlichen Verletzungen weiter antreibt.

Ghostware Deadman: Der Nutzer kann nicht Benommen werden und bleibt bei 0 LP handlungsfähig; Dauer Szene; Nebenwirkung danach fällt er sofort bewusstlos und erhält Sterbend; Preis 200$

Iron

Ein starkes Schmerzmittel mit stimulierender Wirkung. Der Nutzer spürt Verletzungen kaum noch.

Iron: Der Nutzer ignoriert Angeschlagen und erhält Unbeugsamkeit +2 gegen Schmerz; Dauer Szene; Nebenwirkung er erkennt seine aktuellen LP nur mit technischer Anzeige und wird danach Angeschlagen; Preis 60$

Razor

Eine aggressive Kampfdroge für Ganger und billige Söldner.

Razor: Kampfkunst +2 und Kraftakte +1; Dauer Szene; Nebenwirkung Coolness –2 während der Wirkung und 2 LP-Schaden danach; Preis 75$

Redline

Ein illegaler Neurobeschleuniger ohne medizinische Sicherheitsgrenzen.

Redline: Initiative +4; Dauer Szene; Nebenwirkung 1W10 direkter Schaden nach Ende der Wirkung; Preis 150$

Rush

Ein billiges Strassenstimulans, das Herzschlag, Aufmerksamkeit und Bewegungsdrang steigert.

Rush: Initiative +2; Dauer Szene; Nebenwirkung nach Ende der Wirkung Angeschlagen; Preis 30$

Konzentrationsdrogen

Aegis Neural Clarity

Ein verschreibungspflichtiges Neuropräparat zur Stabilisierung komplexer Denkprozesse.

Aegis Clarity: Hacking +2; Dauer Szene; Nebenwirkung Coolness und Wahrnehmung –2 während der Wirkung; Preis 100$

Black Ice

Ein illegales Netrunner-Präparat beschleunigt Wahrnehmung und neuronale Datenverarbeitung.

Ghostware Black Ice: Hacking +2 und Cleanup +1; Dauer Szene; Nebenwirkung 1W10 direkter Schaden und Verwirrt nach Ende der Wirkung; Preis 150$

Focus

Ein legales Konzentrationsmittel für Techniker, Hacker und überarbeitete Konzernangestellte.

Focus: Technik oder Datamining +2, bei Einnahme wird eine Fertigkeit gewählt; Dauer Szene; Nebenwirkung Wahrnehmung –2 ausserhalb der gewählten Aufgabe; Preis 40$

Spectrum

Die Droge verstärkt Kontraste, Geräusche und Bewegungswahrnehmung.

Spectrum: Wahrnehmung +2; Dauer Szene; Nebenwirkung Verwirrt nach Ende der Wirkung; Preis 60$

Tunnel Vision

Ein illegales Hochleistungsnootropikum. Der Nutzer konzentriert sich vollständig auf eine einzige Aufgabe.

Ghostware Tunnel Vision: +4 auf eine festgelegte geistige Fertigkeit; Dauer Szene; Nebenwirkung –4 auf alle anderen geistigen Fertigkeiten während der Wirkung; Preis 120$

Witchlight

Ein Halluzinogen, das Muster, digitale Signale und vermeintliche Zusammenhänge sichtbar macht.

Ghostware Witchlight: Datamining und Hacking +1; Wahrnehmung +1 beim Erkennen versteckter Muster; Dauer Szene; Nebenwirkung bei Ende der Wirkung Verwirrt; Preis 90$

Sozial- und Partydrogen

Crash

Ein extrem billiges Gemisch aus Stimulanzien, Schmerzmitteln und Industriechemikalien.

Crash: Initiative +1 und Angeschlagen wird ignoriert; Dauer Szene; Nebenwirkung 1W10 LP-Schaden nach Ende der Wirkung; Preis 10$

Chrome

Eine Droge, die speziell für Nutzer umfangreicher Cyberware entwickelt wurde. Sie dämpft neuronale Überlastung und Fremdkörpergefühl.

Chrome: Firewall +2 gegen Hacks auf Cyberware; Dauer Szene; Nebenwirkung nach Ende der Wirkung Firewall –1 bis zur nächsten langen Rast; Preis 75$

Glow

Eine verbreitete Partydroge, die Hemmungen senkt und Sinneseindrücke intensiviert.

Glow: Coolness +2 beim Feiern, Flirten und Darstellen; Dauer Szene; Nebenwirkung Wahrnehmung –2; Preis 30$

Lovebomb

Eine illegale Empathiedroge, die Nähe, Vertrauen und emotionale Offenheit verstärkt.

Ghostware Lovebomb: Coolness +2 beim Verhandeln, Flirten und Menschen einschätzen; Dauer Szene; Nebenwirkung Coolness –2 gegen Täuschung und Manipulation; Preis 80$

OmniStar Sensory Dreamscape

Eine Unterhaltungsdroge, die Sinnesaufzeichnungen und virtuelle Umgebungen besonders intensiv macht.

OmniStar Dreamscape: +2 auf Coolness und Wahrnehmung innerhalb virtueller oder aufgezeichneter Erlebnisse; Dauer Szene; Nebenwirkung –2 auf alle Proben in der realen Umgebung; Preis 50$

OmniStar Sensory SuperStar

Eine legale Designerdroge für Clubs, Medienevents und Liveauftritte. Sie erzeugt Selbstsicherheit, Energie und ein Gefühl vollständiger Kontrolle.

OmniStar SuperStar: Coolness +2 und Entmutigt kann nicht verursacht werden; Dauer Szene; Nebenwirkung nach Ende der Wirkung Entmutigt; Preis 75$

Velvet

Ein starkes Beruhigungs- und Euphorisierungsmittel.

Velvet: Immun gegen gewöhnliche Furcht und psychischen Stress; Dauer Szene; Nebenwirkung Initiative –2 und Reflexe –2; Preis 50$


JULI '87
AUSGABE 29
DM 6,50
ÖS 52,-
sfr 6,50
hfl 7,50
LIT 6.500
MOTORPOOL
DAS MAGAZIN FÜR CORPORATE MILITÄR & LOGISTIK
NEU: DATENBLÄTTER ALLE FAHRZEUGE IM ÜBERBLICK!
PANZER, CARS & GUN TRUCKS
DIE BESTEN FAHRZEUGE VON A.T.C. BIS Z-80
CALIFORNIA CAR WASH SPECIAL
SAUBER & BEREIT FÜR DEN NÄCHSTEN AUFTRAG
A.T.C. BEACH STAGING AREA
A.T.C. ARMORED TRANSPORT CORP.
A.T.C.-7B
DANGER STAND CLEAR TURRET AREA
TOW
CLEAN MACHINE KILL BETTER
A.T.C. PROPERTY 84-7-12
BULLET SHINE ARMOR WAX PROTECT
HEAVY METAL ON THE BEACH
ENGINES. GUNS. ATTITUDE.
FAHRZEUGE
VON LEICHT BIS SCHWER – WIR HABEN, WAS SIE BRAUCHEN
ROAD WAR READY
AUSRÜSTUNG & UPGRADES FÜR ÜBERLEGER
4 394567 006507 29
INSIDE:
★ NEUE FAHRZEUGE IM FELDTEST
★ WARTUNG UNTER FEINDBESCHUSS
★ TREIBSTOFF, TEILE & TARNUNG
★ FAHRER-TRAINING: TIPPS VON PROFIS
A.T.C. ARMORED TRANSPORT CORP.
STRENGTH. RELIABILITY. PROFIT. THAT'S OUR MISSION.

Fahrzeugregeln

Fahrzeuge werden als eigene Einheiten mit wenigen Werten behandelt. Gewöhnliches Fahren benötigt keine Probe. Riskante Manöver, Verfolgungsjagden, Rammen und Kontrollverlust werden mit **Operations** abgewickelt.

Fahrzeugwerte

HAND: Modifikator auf Operations beim Fahren.
GES: Geschwindigkeit von 1 bis 6.
STR: Strukturpunkte des Fahrzeugs.
PZ: Panzerung des Fahrzeugs.
Grösse: Klein, Mittel, Gross oder Riesig.
Plätze: Fahrer und Passagiere.
Fracht: Transportkapazität in Gewicht.
Eigenschaften: Besondere Ausrüstung oder Bauweise.

Geschwindigkeit

GES	Bedeutung	Bodenfahrzeuge (km/h)	Luftfahrzeuge (km/h)
1	sehr langsam	50	50
2	langsam	100	200
3	normal	150	600
4	schnell	200	1200
5	sehr schnell	250	2400
6	extrem schnell	250+	2400+

Struktur und Panzerung

STR funktioniert wie Lebenspunkte.

Bei der Hälfte der STR oder weniger gilt das Fahrzeug als **beschädigt**:

- HAND –1
- GES –1

Bei 0 STR ist es fahrunfähig.

PZ reduziert den Schaden jedes Schadenswurfs. Der Panzerfaktor der Waffe wird normal angewandt:

Wirksame PZ = PZ × PF, abgerundet

Fahrzeugeigenschaften

Airbags: Reduzieren Unfallschaden gegen Insassen um 1W10. Unpatriotisch.

Allrad: Reduziert einen Geländemalus um 2.

Amphibisch: Kann sich sowohl an Land als auch auf Wasser bewegen.

Aussenlast: Kann Fracht ausserhalb des Fahrzeugs transportieren. Die Fracht reduziert HAND abhängig von ihrer Grösse gewöhnlich um –1.

Auswurfsitz: Ein Insasse kann das Fahrzeug als Reaktion verlassen. Er landet gewöhnlich in kurzer Entfernung und erleidet keinen Unfallschaden des Fahrzeugs.

Autopilot: Fährt gewöhnlich selbstständig mit Operations 8.

Bergungssystem: Seilwinde, Kran oder Greifarm. Zählt als geeigneter Werkzeugsatz für Bergung und schwere Hebearbeiten.

Drohnensteuerung: Kann eine festgelegte Anzahl verbundener Drohnen kontrollieren.

Erweiterte Reichweite: Das Fahrzeug kann ungefähr doppelt so weit fahren wie ein gewöhnliches Fahrzeug seiner Klasse.

Fernsteuerung: Kann aus der Entfernung gesteuert werden.

Feuerleitsystem: +1 Fernkampf mit montierten Waffen bei Verwendung eines geeigneten Interfaces.

Fliegend: Das Fahrzeug bewegt sich frei durch die Luft. Fällt der Antrieb aus, kommt es gewöhnlich zu einem schweren Unfall.

Geländegängig: Ignoriert Malus durch schwieriges Gelände um 2.

Hochleistung: Bei einer erfolgreichen riskanten Fahrprobe kann die Distanz in einer Verfolgung zusätzlich um eine Stufe verändert werden. Bei Misserfolg kommt es zu Kontrollverlust.

Komfort: Passagiere können während langer Fahrten ruhen und erhalten keinen gewöhnlichen Malus durch schlechte Reisebedingungen.

Leise: Wahrnehmungsproben zum Hören des Fahrzeugs sind um –2 erschwert.

Medizinische Werkstatt: Zählt als medizinischer und chirurgischer Werkzeugsatz.

Mobiles Studio: Zählt als professionelles Terminal und Medien-Werkzeugsatz.

Rammplatte: Eigenschaden beim Rammen wird halbiert.

Runflat-Reifen: Ignoriert den ersten Fahrwerkschaden.

Runflat-Rotoren: Der erste kritische Schaden gegen Rotoren oder Auftriebssystem wird ignoriert.

Schleudersitz: Entspricht Auswurfsitz, aber speziell für Luftfahrzeuge.

Schmal: Das Fahrzeug erhält +2 auf Operationsproben, um sich durch Verkehr oder enge Lücken zu bewegen. Angriffe zum Abdrängen gegen das Fahrzeug sind um –2 erschwert.

Schwebeflug: Kann seine Position in der Luft halten.

Schwebend: Ignoriert kleine Bodenhindernisse, Schlaglöcher, flaches Wasser und gewöhnliches schwieriges Gelände.

Schwimmend: Bewegt sich auf Wasser.

Seetüchtig: Reduziert den Malus durch starke Wellen oder schlechtes Wetter um 2.

Senkrechtstart: Benötigt keine Startbahn.

Sensorpaket: Wahrnehmung 13 für Kameras, Wärmequellen, Bewegungen und gewöhnliche Signale.

Sicherheitszelle: Insassen erleiden bei Unfällen einen Schadenswürfel weniger.

Smartsteuerung: HAND +1 mit geeignetem Interface.

Stabilisierte Waffenhalterung: Das Schiessen mit der montierten Waffe erhält keinen Malus durch Fahrzeugbewegung.

Startbahn: Benötigt eine geeignete Strecke zum Starten und Landen.

Tarnprofil: Wahrnehmungsproben zum Entdecken oder Verfolgen des Fahrzeugs sind um –2 erschwert.

Tauchfähig: Kann sich vollständig unter Wasser bewegen.

Tragbar: Kann von einer Person getragen werden. Das Fahrzeug besitzt Gewicht 2.

Versiegelt: Schutz gegen Rauch, Gas und kontaminierte Umwelt.

Waffenhalterung: Trägt eine fest montierte Waffe.

Werkstatt: Zählt als mechanischer Werkzeugsatz und ermöglicht gewöhnliche Fahrzeugreparaturen.

Wohnmodul: Bis zu einer angegebenen Anzahl Charaktere kann im Fahrzeug schlafen und leben.

Zusatzpanzerung: Das Fahrzeug erhält PZ +1, aber HAND –1. Diese Eigenschaft kann mehrfach vorhanden sein.

Fahrzeugkampf

Ein Fahrzeug handelt auf der Initiative seines Fahrers.

Passagiere handeln auf ihrer eigenen Initiative. Handwaffen und montierte Waffen werden normal mit Fernkampf eingesetzt.

Das Schiessen mit einer Handwaffe während des Fahrens ist um –2 erschwert.

Verteidigung

Der Fahrer kann eine Reaktion einsetzen und das Fahrzeug mit folgender Probe verteidigen:

Operations + HAND

Ein abgestelltes oder fahrerloses Fahrzeug kann nicht ausweichen.

Grösse

Grössere Fahrzeuge sind leichter zu treffen: klein (+0), mittel (+1), gross (+2), riesig (+4)

Angriffe auf Insassen

Ein Angreifer kann entweder das Fahrzeug oder einen sichtbaren Insassen angreifen.

Fahrzeug	Angriff auf Insassen
Motorrad oder offen	–2
gewöhnlicher Wagen	–4
gepanzert	–6

Rammen

Rammen ist bei Kontakt möglich. Der Fahrer greift mit **Operations + HAND** an. Ein bewegtes Ziel verteidigt sich ebenso. Der Schaden beträgt pro QS: **1W10 + aktuelle GES + Grössenbonus.** Das rammende Fahrzeug erleidet die Hälfte des verursachten Schadens. PZ schützt normal.

Grösse	Bonus
Klein	–1
Mittel	+0
Gross	+2
Riesig	+4

Kritische Fahrzeugschäden

Ein Volltreffer kann zusätzlich einen Fahrzeugschaden verursachen:

W10	Effekt
1–2	Fahrwerk: HAND –1
3–4	Antrieb: GES –1
5–6	Steuerung: Operations –2
7–8	Eine Fahrzeugeigenschaft fällt aus
9	Ein Insasse wird getroffen
10	+1 Schadenswürfel

Riskante Manöver

Ein Fahrer kann ein besonderes Manöver ansagen: Abkürzung, Abdrängen, Blockieren, Wenden, Sprung, Durchbruch.

Bei Erfolg entsteht der gewünschte Vorteil. Bei Misserfolg droht Kontrollverlust oder ein Unfall.

Unfälle

Bei Kontrollverlust legt der Fahrer eine Operationsprobe ab.

Erfolg: Das Fahrzeug bleibt kontrollierbar oder kommt sicher zum Stehen.
Misserfolg: Das Fahrzeug kollidiert oder überschlägt sich.
Patzer: Schwerer Unfall.

Fahrzeug und Insassen erleiden: **GES × 1W10 Schaden.** Die PZ schützt das Fahrzeug. Insassen erleiden den halben Schaden.

Verfolgungsjagden

Verfolgungen verwenden fünf Distanzstufen:

1. Kontakt
2. Nah
3. Mittel
4. Weit
5. Entkommen

Beide Fahrer legen pro Runde eine vergleichende Probe auf **Operations + HAND** ab.

Der Gewinner verändert die Distanz um eine Stufe zu seinen Gunsten.

Besitzt sein Fahrzeug mindestens 2 GES mehr als das gegnerische, verändert sich die Distanz bei einem Sieg um eine zusätzliche Stufe.

Bei **Entkommen** endet die Verfolgung. Bei **Kontakt** sind Rammen, Blockieren und Entermanöver möglich.

Fahrzeugmodifikationen

Fahrzeuge können durch Werkstätten und spezialisierte Tuner verbessert werden. Alle Kosten werden anhand des unveränderten Grundpreises berechnet.

HAND, GES und PZ können jeweils um höchstens +2 verbessert werden. Der erste Punkt kostet 30 % des Grundpreises, der zweite weitere 50 %. HAND kann nicht über +3, GES nicht über 6 und PZ nicht über 10 steigen.

STR wird stattdessen um 20 % erhöht. Die erste Verstärkung kostet 30 % des Grundpreises. Eine zweite Verstärkung erhöht STR insgesamt um 40 % und kostet weitere 50 %.

Neue Fahrzeugeigenschaften kosten abhängig vom Umbau gewöhnlich 20 %, 30 % oder 50 % des Grundpreises. Ein Fahrzeug kann höchstens drei zusätzliche Eigenschaften erhalten. Eigenschaften, welche die grundlegende Bauweise bestimmen, können nicht nachgerüstet werden.

Landfahrzeuge



PKW

Einsatzwagen

Ein verstärkter Wagen für Polizei und Sicherheitsdienste.

Einsatzwagen: HAND +0, GES 4, STR 28, PZ 4, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 16, Preis 30.000$
Eigenschaften: Smartsteuerung, Runflat-Reifen

Geländewagen

Ein robuster Wagen für schlechte Strassen, Wüste und unwegsames Gelände.

Geländewagen: HAND –1, GES 3, STR 30, PZ 3, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 24, Preis 20.000$
Eigenschaften: Allrad, Geländegängig

Kleinbus

Ein Personen- oder Mannschaftstransporter.

Kleinbus: HAND –1, GES 2, STR 34, PZ 2, Grösse Gross, Plätze 10, Fracht 30, Preis 22.000$
Eigenschaften: Autopilot

Kleinwagen

Ein günstiger Elektro- oder Hybridwagen für den Stadtverkehr.

Kleinwagen: HAND +1, GES 3, STR 18, PZ 2, Grösse Mittel, Plätze 4, Fracht 10, Preis 6.000$
Eigenschaften: Autopilot

Lieferwagen

Ein verbreitetes Transportfahrzeug für Handwerker, Kuriere und Crews.

Lieferwagen: HAND –1, GES 2, STR 32, PZ 2, Grösse Gross, Plätze 3, Fracht 60, Preis 18.000$
Eigenschaften: Autopilot

Limousine

Ein geräumiger Personenwagen mit höherem Komfort und stärkerer Fahrgastzelle.

Limousine: HAND +0, GES 3, STR 25, PZ 3, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 16, Preis 18.000$
Eigenschaften: Autopilot, Komfort

Personenwagen

Ein gewöhnlicher Mittelklassewagen für Familien, Angestellte und Mietflotten.

Personenwagen: HAND +0, GES 3, STR 22, PZ 2, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 16, Preis 10.000$
Eigenschaften: Autopilot

Pickup

Ein einfaches Nutzfahrzeug mit offener Ladefläche.

Pickup: HAND –1, GES 3, STR 28, PZ 2, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 36, Preis 16.000$
Eigenschaften: Allrad

Sportwagen

Ein schnelles Fahrzeug mit leistungsstarkem Antrieb und präzisem Fahrwerk.

Sportwagen: HAND +2, GES 5, STR 20, PZ 2, Grösse Mittel, Plätze 2, Fracht 6, Preis 35.000$
Eigenschaften: Hochleistung, Smartsteuerung

LKW & Transporter

Ambulanz

Ein medizinischer Transporter mit Notfallausrüstung.

Ambulanz: HAND –1, GES 3, STR 32, PZ 2, Grösse Gross, Plätze 6, Fracht 24, Preis 35.000$
Eigenschaften: Autopilot, medizinische Werkstatt

Lastwagen

Ein schweres Transportfahrzeug für Container, Maschinen und grosse Ladungen.

Lastwagen: HAND –2, GES 2, STR 45, PZ 3, Grösse Gross, Plätze 2, Fracht 160, Preis 45.000$
Eigenschaften: Autopilot

Leichter Panzerwagen

Ein schwer gepanzertes Radfahrzeug für bewaffnete Einsätze.

Leichter Panzerwagen: HAND –3, GES 2, STR 60, PZ 8, Grösse Gross, Plätze 6, Fracht 24, Preis 180.000$
Eigenschaften: Geländegängig, Rammplatte, Waffenhalterung

Mannschaftstransporter

Ein gepanzertes Fahrzeug für Sicherheitskräfte und paramilitärische Einheiten.

Mannschaftstransporter: HAND –2, GES 2, STR 50, PZ 6, Grösse Gross, Plätze 10, Fracht 40, Preis 90.000$
Eigenschaften: Runflat-Reifen, Waffenhalterung

Schwerlastwagen

Ein grosses Zugfahrzeug für industrielle Transporte.

Schwerlastwagen: HAND –3, GES 2, STR 55, PZ 4, Grösse Riesig, Plätze 2, Fracht 300, Preis 80.000$
Eigenschaften: Autopilot

Stadtbus

Ein schweres öffentliches Transportfahrzeug.

Stadtbus: HAND –2, GES 2, STR 48, PZ 2, Grösse Gross, Plätze 50, Fracht 40, Preis 60.000$
Eigenschaften: Autopilot

Zweiräder

Geländemotorrad

Ein robustes Motorrad mit verstärktem Fahrwerk und groben Reifen.

Geländemotorrad: HAND +1, GES 4, STR 14, PZ 1, Grösse Klein, Plätze 2, Fracht 4, Preis 3.000$
Eigenschaften: Geländegängig

Motorrad

Ein gewöhnliches Motorrad für Stadtverkehr, Pendler und Gangs.

Strassenmotorrad: HAND +1, GES 4, STR 12, PZ 1, Grösse Klein, Plätze 2, Fracht 4, Preis 2.000$
Eigenschaften: Schmal

Motorroller

Ein billiges Stadtfahrzeug für Kuriere, Pendler und Lieferdienste. Schnell genug für den Stadtverkehr, aber praktisch ungeschützt.

Motorroller: HAND +1, GES 3, STR 8, PZ 0, Grösse Klein, Plätze 2, Fracht 2, Preis 800$
Eigenschaften: Schmal

Sportmotorrad

Ein leichtes Hochleistungsmotorrad mit extremer Beschleunigung und geringer Fehlertoleranz.

Sportmotorrad: HAND +2, GES 5, STR 10, PZ 1, Grösse Klein, Plätze 2, Fracht 2, Preis 4.000$
Eigenschaften: Hochleistung

Hoverboards

Hoverboard

Ein einfaches einpersoniges Schwebegefährt für kurze Strecken.

Hoverboard: HAND +2, GES 3, STR 5, PZ 0, Grösse Klein, Plätze 1, Fracht 2, Preis 600$
Eigenschaften: Schwebend, Tragbar

Sport-Hoverboard

Ein schnelles Board für Rennen, Kuriere und riskante Stadtfahrten.

Sport-Hoverboard: HAND +3, GES 4, STR 5, PZ 0, Grösse Klein, Plätze 1, Fracht 1, Preis 1.200$
Eigenschaften: Schwebend, Hochleistung, Tragbar

Lasten-Hoverboard

Eine stabile Schwebeplattform für Werkzeug, Waren und Verwundete.

Lasten-Hoverboard: HAND +0, GES 2, STR 10, PZ 1, Grösse Klein, Plätze 1, Fracht 12, Preis 1.500$
Eigenschaften: Schwebend, Autopilot, Fernsteuerung

Nakamura Mobility SkyStep

Ein modisches Hoverboard mit automatischer Stabilisierung.

Nakamura SkyStep: HAND +3, GES 3, STR 6, PZ 0, Grösse Klein, Plätze 1, Fracht 2, Preis 900$
Eigenschaften: Schwebend, Smartsteuerung, Tragbar

Ghostware GraveSurfer

Ein illegal übertaktetes Hoverboard ohne Höhen- oder Geschwindigkeitsbegrenzung.

Ghostware GraveSurfer: HAND +3, GES 5, STR 5, PZ 0, Grösse Klein, Plätze 1, Fracht 1, Preis 2.000$
Eigenschaften: Schwebend, Hochleistung; bei einem Patzer wird der Unfallschaden um einen Schadenswürfel erhöht

Schweber

Schweber bewegen sich wenige Zentimeter bis mehrere Meter über dem Boden. Sie ignorieren kleine Hindernisse, Schlaglöcher und flaches Wasser, sind aber anfällig für starke Seitenwinde und beschädigte Auftriebssysteme.

Stadtschweber

Ein ziviles Personenfahrzeug für urbane Gebiete.

Stadtschweber: HAND +1, GES 4, STR 20, PZ 2, Grösse Mittel, Plätze 4, Fracht 12, Preis 25.000$
Eigenschaften: Schwebend, Autopilot

Luxusschweber

Ein komfortables Fahrzeug für Konzernführung und wohlhabende Privatkunden.

Luxusschweber: HAND +1, GES 4, STR 25, PZ 3, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 16, Preis 60.000$
Eigenschaften: Schwebend, Autopilot, Komfort

Frachtschweber

Ein schweres Transportfahrzeug für Häfen, Lagerhäuser und unwegsames Gelände.

Frachtschweber: HAND –2, GES 2, STR 45, PZ 3, Grösse Gross, Plätze 3, Fracht 140, Preis 90.000$
Eigenschaften: Schwebend, Autopilot, Aussenlast

Militärschweber

Ein schwer gepanzertes Gefechtsfahrzeug mit hoher Geländegängigkeit.

Militärschweber: HAND –1, GES 4, STR 60, PZ 8, Grösse Gross, Plätze 8, Fracht 30, Preis 320.000$
Eigenschaften: Schwebend, Smartsteuerung, Rammplatte, zwei Waffenhalterungen



Spezielle zivile Fahrzeuge

Crownwell Executive Sovereign

Eine gepanzerte Geschäftslimousine für Führungskräfte, Banker und hochrangige Schuldner.

Crownwell Sovereign: HAND –1, GES 3, STR 32, PZ 5, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 16, Preis 45.000$
Eigenschaften: Autopilot, Runflat-Reifen, versiegelte Fahrgastzelle

Helix Mobility Serenity

Ein medizinisch optimiertes Luxusfahrzeug mit besonders ruhigem Fahrwerk und automatischer Überwachung der Insassen.

Helix Serenity: HAND +0, GES 3, STR 24, PZ 3, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 16, Preis 28.000$
Eigenschaften: Autopilot; Insassen erhalten +2 Unbeugsamkeit für Regeneration

Nakamura Mobility FamilyStar

Ein massenproduzierter Familienwagen mit umfangreichen Assistenzsystemen und permanenten Werbeeinblendungen.

Nakamura FamilyStar: HAND +0, GES 3, STR 23, PZ 2, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 20, Preis 9.000$
Eigenschaften: Autopilot; +2 Operations beim Folgen einer digital berechneten Route

Nakamura Mobility Piko

Ein winziger Stadtwagen für Pendler und Lieferdienste. Der Piko parkt nahezu überall und ist vollständig auf automatisiertes Fahren ausgelegt.

Nakamura Piko: HAND +2, GES 3, STR 16, PZ 1, Grösse klein, Plätze 2, Fracht 8, Preis 5.000$
Eigenschaften: Autopilot

OmniStar Celebrity Aurora

Eine auffällige Luxuslimousine mit verdunkelten Scheiben, Kameras und automatisierter Medienanbindung.

OmniStar Aurora: HAND +0, GES 4, STR 26, PZ 3, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 14, Preis 30.000$
Eigenschaften: Autopilot, Komfort; +1 Coolness bei öffentlichem Auftreten aus dem Fahrzeug

Spezielle Motorräder

Blackridge Tactical Jackal

Ein schweres Militärmotorrad für Aufklärung, Kuriere und schnelle Eingreiftruppen.

Blackridge Jackal: HAND +1, GES 5, STR 18, PZ 3, Grösse Klein, Plätze 2, Fracht 8, Preis 9.000$
Eigenschaften: Geländegängig, Runflat-Reifen, Waffenhalterung

Ghostware Street Demon

Ein illegal umgebautes Rennmotorrad ohne Sicherheitsbegrenzungen. Schnell, laut und berüchtigt für tödliche Unfälle.

Ghostware Street Demon: HAND +2, GES 6, STR 9, PZ 1, Grösse Klein, Plätze 1, Fracht 2, Preis 6.000$
Eigenschaften: Hochleistung; bei einem Patzer auf Operations wird der Unfallschaden um einen Schadenswürfel erhöht

Nakamura Mobility Flash

Ein günstiges Sportmotorrad mit aggressivem Design und stark unterstützter Fahrsteuerung.

Nakamura Flash: HAND +2, GES 5, STR 10, PZ 1, Grösse Klein, Plätze 2, Fracht 2, Preis 3.500$
Eigenschaften: Hochleistung, Smartsteuerung

Sunward Dune Rider

Ein robustes Wüstenmotorrad mit breiten Reifen, Staubfiltern und grosser Reichweite.

Sunward Dune Rider: HAND +1, GES 4, STR 16, PZ 2, Grösse Klein, Plätze 2, Fracht 8, Preis 6.500$
Eigenschaften: Geländegängig, versiegelt gegen Staub, erweiterte Reichweite

Spezielle Nutzfahrzeuge

Kessler-Maibach Koloss

Ein schweres Industriefahrzeug für Baumaschinen, Generatoren und Container.

Kessler-Maibach Koloss: HAND –3, GES 2, STR 65, PZ 5, Grösse Riesig, Plätze 3, Fracht 360, Preis 100.000$
Eigenschaften: Allrad, Rammplatte; ignoriert gewöhnliche kleine Hindernisse

Kessler-Maibach Lastträger 8

Ein nahezu unverwüstlicher Lieferwagen für Baustellen, Werkstätten und Industriebetriebe.

Kessler-Maibach Lastträger 8: HAND –1, GES 2, STR 38, PZ 3, Grösse Gross, Plätze 3, Fracht 70, Preis 25.000$
Eigenschaften: Autopilot; +1 Technik bei Reparaturen am Fahrzeug

Sunward Environmental Sandcrawler

Ein schweres Versorgungsfahrzeug für Wüsten, Katastrophengebiete und abgelegene Anlagen.

Sunward Sandcrawler: HAND –2, GES 2, STR 50, PZ 5, Grösse Gross, Plätze 8, Fracht 70, Preis 75.000$
Eigenschaften: versiegelt, geländegängig, interne Luft- und Wasserversorgung

VitaNova FreshRoute

Ein gekühlter Lieferwagen für Medikamente, Lebensmittel und biologische Fracht.

VitaNova FreshRoute: HAND –1, GES 2, STR 32, PZ 2, Grösse Gross, Plätze 3, Fracht 50, Preis 30.000$
Eigenschaften: Autopilot; Frachtbereich kann versiegelt, gekühlt oder steril gehalten werden

Spezielle paramilitärische Fahrzeuge

Aegis Security Systems Watchtower

Ein mobiles Überwachungs- und Führungsfahrzeug mit gehärteter Kommunikationselektronik.

Aegis Watchtower: HAND –2, GES 2, STR 45, PZ 5, Grösse Gross, Plätze 6, Fracht 36, Preis 120.000$
Eigenschaften: Autopilot, Fernsteuerung; Firewall +2, Sensorreichweiten verdoppelt

Blackridge Tactical Enforcer

Ein gepanzerter Einsatzwagen für Konzernpolizei und Sicherheitskräfte.

Blackridge Enforcer: HAND +0, GES 4, STR 32, PZ 5, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 20, Preis 40.000$
Eigenschaften: Smartsteuerung, Runflat-Reifen; +1 Operations bei Verfolgungsjagden in Städten

Blackridge Tactical Hound

Ein gepanzerter Geländewagen für Söldner, Grenzschutz und schnelle Einsatzteams.

Blackridge Hound: HAND –1, GES 4, STR 38, PZ 6, Grösse Mittel, Plätze 6, Fracht 30, Preis 65.000$
Eigenschaften: Geländegängig, Runflat-Reifen, Waffenhalterung

Blackridge Tactical Riotmaster

Ein schwerer Mannschaftstransporter für Aufstandsbekämpfung und Gefängniseinsätze.

Blackridge Riotmaster: HAND –2, GES 2, STR 55, PZ 7, Grösse Gross, Plätze 12, Fracht 30, Preis 110.000$
Eigenschaften: Rammplatte, Runflat-Reifen; Insassen können nicht durch gewöhnliche Handwaffen angegriffen werden

Kessler-Maibach Brechwerk

Ein schwerer gepanzerter Räumwagen mit massiver Frontplatte.

Kessler-Maibach Brechwerk: HAND –3, GES 2, STR 65, PZ 8, Grösse Gross, Plätze 4, Fracht 24, Preis 150.000$
Eigenschaften: Rammplatte; Eigenschaden beim Rammen entfällt gegen kleinere Fahrzeuge und gewöhnliche Hindernisse

Spezielle militärische Fahrzeuge

Aegis Security Systems Citadel

Ein mobiles Kommandozentrum mit vollständig segmentierten Netzwerken und eigener Drohnensteuerung.

Aegis Citadel: HAND –3, GES 2, STR 70, PZ 8, Grösse Riesig, Plätze 10, Fracht 60, Preis 350.000$
Eigenschaften: versiegelt, Autopilot, Firewall +3; kontrolliert bis zu zwölf verbundene Drohnen

Blackridge Tactical Centurion APC

Ein schwer gepanzerter Mannschaftstransporter für Konzernarmeen und militärische Eingreifkräfte.

Blackridge Centurion APC: HAND –2, GES 3, STR 65, PZ 8, Grösse Gross, Plätze 12, Fracht 40, Preis 220.000$
Eigenschaften: Geländegängig, Rammplatte, Runflat-Reifen, zwei Waffenhalterungen

Blackridge Tactical Juggernaut

Ein schweres Sturmfahrzeug für direkte Angriffe auf befestigte Stellungen.

Blackridge Juggernaut: HAND –3, GES 2, STR 85, PZ 10, Grösse Riesig, Plätze 8, Fracht 50, Preis 400.000$
Eigenschaften: Geländegängig, Rammplatte, drei Waffenhalterungen; gewöhnliche Handfeuerwaffen können das Fahrzeug nicht beschädigen

Blackridge Tactical Manticore

Ein schnelles bewaffnetes Aufklärungsfahrzeug mit leichter Panzerung.

Blackridge Manticore: HAND +0, GES 5, STR 40, PZ 6, Grösse Mittel, Plätze 4, Fracht 16, Preis 180.000$
Eigenschaften: Smartsteuerung, Geländegängig, Waffenhalterung

Sunward Environmental Firestorm

Ein militärisches Spezialfahrzeug für Brände, Giftzonen und extreme Temperaturen.

Sunward Firestorm: HAND –2, GES 2, STR 65, PZ 8, Grösse Gross, Plätze 8, Fracht 40, Preis 280.000$
Eigenschaften: versiegelt, geländegängig; immun gegen gewöhnliches Feuer, Rauch, Staub und Kontaktgifte

Spezielle Schweber

Nakamura Mobility Cloud

Ein leiser, kompakter Stadtschweber für Pendler und Lieferdienste.

Nakamura Cloud: HAND +2, GES 4, STR 18, PZ 1, Grösse Mittel, Plätze 3, Fracht 10, Preis 22.000$
Eigenschaften: Schwebend, Autopilot, Leise

Crownwell Executive Ascendant

Ein gepanzerter Luxusschweber für Führungskräfte und Finanzeliten.

Crownwell Ascendant: HAND +0, GES 4, STR 32, PZ 5, Grösse Mittel, Plätze 5, Fracht 14, Preis 95.000$
Eigenschaften: Schwebend, Autopilot, Komfort, versiegelte Fahrgastzelle

Blackridge Tactical Hellhound

Ein schneller militärischer Angriffsschweber.

Blackridge Hellhound: HAND +0, GES 5, STR 55, PZ 8, Grösse Gross, Plätze 6, Fracht 20, Preis 380.000$
Eigenschaften: Schwebend, Smartsteuerung, Rammplatte, zwei Waffenhalterungen

Luftfahrzeuge



Flugzeuge

Leichtflugzeug

Ein kleines Propellerflugzeug für regionale Flüge und private Nutzung.

Leichtflugzeug: HAND +0, GES 4, STR 25, PZ 1, Grösse Gross, Plätze 4, Fracht 20, Preis 150.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot, Startbahn

Geschäftsflugzeug

Ein schneller Jet für Konzernreisen und exklusive Transporte.

Geschäftsflugzeug: HAND –1, GES 6, STR 40, PZ 2, Grösse Riesig, Plätze 12, Fracht 60, Preis 2.000.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot, Komfort, Startbahn

Frachtflugzeug

Ein grosses Transportflugzeug für Container, Fahrzeuge und schwere Güter.

Frachtflugzeug: HAND –3, GES 5, STR 80, PZ 3, Grösse Riesig, Plätze 6, Fracht 500, Preis 4.000.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot, Startbahn

Kampfflugzeug

Ein militärischer Hochleistungsjet.

Kampfflugzeug: HAND +2, GES 7, STR 50, PZ 7, Grösse Gross, Plätze 1, Fracht 8, Preis 8.000.000$
Eigenschaften: Fliegend, Hochleistung, Smartsteuerung, drei Waffenhalterungen, Startbahn

Senkrechtstarter

Ein militärisches oder ziviles Flugzeug mit vertikalem Start und Landung.

Senkrechtstarter: HAND +0, GES 6, STR 55, PZ 5, Grösse Gross, Plätze 8, Fracht 40, Preis 3.000.000$
Eigenschaften: Fliegend, Senkrechtstart, Schwebeflug, Autopilot

Hubschrauber

Leichthubschrauber

Ein kleiner ziviler Hubschrauber für Transport, Beobachtung und Geschäftsreisen.

Leichthubschrauber: HAND +0, GES 4, STR 28, PZ 1, Grösse Gross, Plätze 4, Fracht 20, Preis 120.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot

Transporthubschrauber

Ein mittlerer Hubschrauber für Fracht, Rettungseinsätze und Personentransport.

Transporthubschrauber: HAND –1, GES 3, STR 45, PZ 2, Grösse Gross, Plätze 12, Fracht 80, Preis 300.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot, Schwebeflug

Kampfhubschrauber

Ein schwer bewaffneter und gepanzerter Militärhubschrauber.

Kampfhubschrauber: HAND +0, GES 5, STR 55, PZ 7, Grösse Gross, Plätze 2, Fracht 12, Preis 900.000$
Eigenschaften: Fliegend, Schwebeflug, Smartsteuerung, drei Waffenhalterungen

Schwerlasthubschrauber

Ein grosser Transporthubschrauber für Fahrzeuge, Container und schwere Ausrüstung.

Schwerlasthubschrauber: HAND –2, GES 3, STR 65, PZ 3, Grösse Riesig, Plätze 6, Fracht 300, Preis 750.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot, Aussenlast

Spezielle Flugzeuge

Blackridge Tactical Harpy

Ein gepanzerter Senkrechtstarter für schnelle Truppenverlegung und Luftunterstützung.

Blackridge Harpy: HAND +0, GES 6, STR 65, PZ 7, Grösse Gross, Plätze 10, Fracht 50, Preis 4.500.000$
Eigenschaften: Fliegend, Senkrechtstart, Smartsteuerung, zwei Waffenhalterungen

OmniStar Sensory SkyStage

Ein luxuriöses Medienflugzeug mit Studios, Übertragungstechnik und VIP-Bereich.

OmniStar SkyStage: HAND –2, GES 5, STR 55, PZ 3, Grösse Riesig, Plätze 30, Fracht 100, Preis 3.500.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot, Komfort, mobiles Studio

Kessler-Maibach Luftträger 90

Ein extrem robustes Frachtflugzeug für Industrieanlagen und abgelegene Gebiete.

Kessler-Maibach Luftträger 90: HAND –3, GES 4, STR 95, PZ 5, Grösse Riesig, Plätze 8, Fracht 700, Preis 5.000.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot, verstärktes Fahrwerk, kurze Startbahn

Spezielle Hubschrauber

Blackridge Tactical Vulture

Ein gepanzerter Truppentransporter für schnelle Angriffe und Evakuierungen.

Blackridge Vulture: HAND –1, GES 4, STR 55, PZ 6, Grösse Gross, Plätze 14, Fracht 60, Preis 650.000$
Eigenschaften: Fliegend, Schwebeflug, Runflat-Rotoren, zwei Waffenhalterungen

Blackridge Tactical Shrike

Ein leichter Kampfhubschrauber für Aufklärung und gezielte Bodenangriffe.

Blackridge Shrike: HAND +1, GES 5, STR 42, PZ 6, Grösse Gross, Plätze 2, Fracht 8, Preis 800.000$
Eigenschaften: Fliegend, Smartsteuerung, Tarnprofil, zwei Waffenhalterungen

Helix Emergency Lifeline

Ein medizinischer Rettungshubschrauber mit vollständig ausgestatteter Behandlungskabine.

Helix Lifeline: HAND +0, GES 4, STR 34, PZ 2, Grösse Gross, Plätze 8, Fracht 25, Preis 350.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot, medizinische Werkstatt

Wasserfahrzeuge



Boote und Schiffe

Schlauchboot

Ein kleines aufblasbares Boot für kurze Transporte und verdeckte Landungen.

Schlauchboot: HAND +1, GES 2, STR 8, PZ 0, Grösse Klein, Plätze 6, Fracht 12, Preis 1.000$
Eigenschaften: Schwimmend, zusammenlegbar

Motorboot

Ein gewöhnliches schnelles Freizeit- und Transportboot.

Motorboot: HAND +1, GES 4, STR 20, PZ 1, Grösse Mittel, Plätze 6, Fracht 20, Preis 15.000$
Eigenschaften: Schwimmend

Schnellboot

Ein leistungsfähiges Boot für Polizei, Schmuggler und Sicherheitskräfte.

Schnellboot: HAND +2, GES 5, STR 25, PZ 2, Grösse Mittel, Plätze 8, Fracht 25, Preis 35.000$
Eigenschaften: Schwimmend, Hochleistung

Küstenpatrouillenboot

Ein bewaffnetes Boot für Hafen-, Küsten- und Konzernsicherheit.

Küstenpatrouillenboot: HAND +0, GES 4, STR 45, PZ 6, Grösse Gross, Plätze 12, Fracht 40, Preis 250.000$
Eigenschaften: Schwimmend, Autopilot, zwei Waffenhalterungen

Frachtschiff

Ein grosses Schiff für Container und schwere Transporte.

Frachtschiff: HAND –3, GES 2, STR 150, PZ 5, Grösse Riesig, Plätze 30, Fracht 3.000, Preis 8.000.000$
Eigenschaften: Schwimmend, Autopilot, Langstrecke

U-Boot

Ein kleines militärisches oder Forschungsunterseeboot.

U-Boot: HAND –1, GES 3, STR 70, PZ 8, Grösse Gross, Plätze 12, Fracht 60, Preis 5.000.000$
Eigenschaften: Tauchfähig, Versiegelt, Autopilot, Leise

Spezielle Boote

Sunward Environmental Wavecutter

Ein schnelles Einsatzboot für Ölplattformen, Stürme und verschmutzte Gewässer.

Sunward Wavecutter: HAND +1, GES 4, STR 35, PZ 4, Grösse Mittel, Plätze 8, Fracht 30, Preis 90.000$
Eigenschaften: Schwimmend, Versiegelt, Seetüchtig

Blackridge Tactical Barracuda

Ein schwer bewaffnetes Patrouillenboot für Häfen und Küstenzonen.

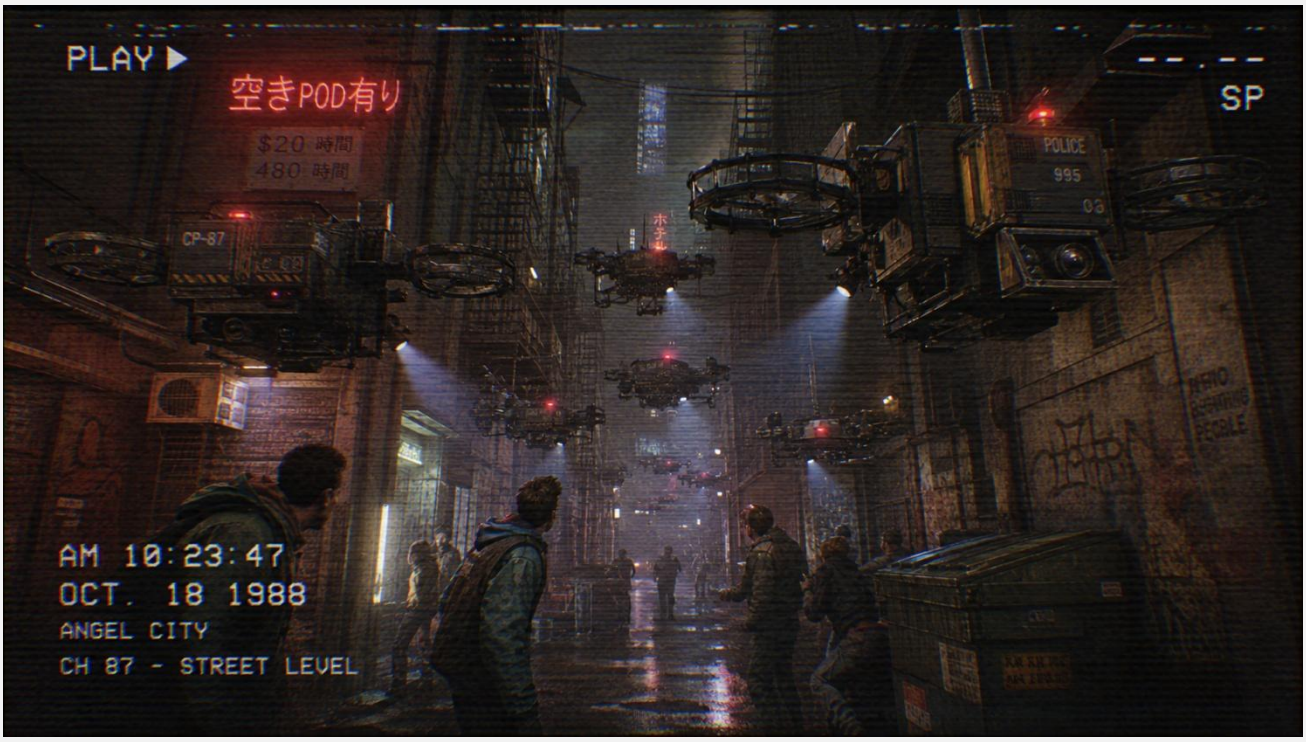
Blackridge Barracuda: HAND +0, GES 5, STR 55, PZ 7, Grösse Gross, Plätze 14, Fracht 35, Preis 450.000$
Eigenschaften: Schwimmend, Smartsteuerung, drei Waffenhalterungen

Heukryong Logistics Silent Current

Ein unauffälliges Schmuggelboot mit versteckten Frachträumen und gedämpftem Antrieb.

Silent Current: HAND +1, GES 4, STR 30, PZ 3, Grösse Mittel, Plätze 6, Fracht 40, Preis 120.000$
Eigenschaften: Schwimmend, Leise; 10 Fracht werden von gewöhnlichen Kontrollen nicht erkannt

Autonome Fahrzeuge (Drohnen)



Drohnen handeln selbstständig mit ihrem angegebenen Autopilotwert oder werden von einem Nutzer ferngesteuert. Bei Fernsteuerung verwendet der Nutzer **Operations** und den HAND-Wert der Drohne.

Mikrodrohne

Eine winzige Flugplattform für Aufklärung in Innenräumen.

Mikrodrohne: HAND +3, GES 2, STR 2, PZ 0, Grösse Klein, Plätze 0, Fracht 0, Preis 300$
Eigenschaften: Fliegend, Fernsteuerung, Autopilot 9, Tarnung +2, Kamera

Aufklärungsdrohne

Eine kleine Flugplattform mit Kamera, Mikrofon und Sensoren.

Aufklärungsdrohne: HAND +2, GES 3, STR 6, PZ 1, Grösse Klein, Plätze 0, Fracht 1, Preis 800$
Eigenschaften: Fliegend, Fernsteuerung, Autopilot 11, Sensorpaket

Kurierdrohne

Eine zivile Transportdrohne für Pakete und Waren.

Kurierdrohne: HAND +1, GES 3, STR 8, PZ 1, Grösse Klein, Plätze 0, Fracht 6, Preis 1.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 11, Fernsteuerung

Bodendrohne

Eine kleine fahrende Drohne für Aufklärung und technische Arbeiten.

Bodendrohne: HAND +2, GES 2, STR 10, PZ 2, Grösse Klein, Plätze 0, Fracht 4, Preis 1.200$
Eigenschaften: Fernsteuerung, Autopilot 11, Geländegängig

Sicherheitsdrohne

Eine bewaffnete Drohne für Gebäude, Lager und Konzernanlagen.

Sicherheitsdrohne: HAND +1, GES 3, STR 12, PZ 3, Grösse Klein, Plätze 0, Fracht 2, Preis 2.500$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 13, Fernsteuerung, Waffenhalterung

Kampfdrohne

Eine militärische Angriffsplattform mit Panzerung und schwerer Bewaffnung.

Kampfdrohne: HAND +0, GES 4, STR 25, PZ 6, Grösse Mittel, Plätze 0, Fracht 8, Preis 15.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 15, Smartsteuerung, zwei Waffenhalterungen

Schwerlastdrohne

Eine grosse Flugplattform für Lasten, Verwundete und Ausrüstung.

Schwerlastdrohne: HAND –1, GES 2, STR 30, PZ 3, Grösse Mittel, Plätze 0, Fracht 40, Preis 20.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 11, Fernsteuerung, Aussenlast

Spezielle Drohnen

Nakamura Home Systems Hachi

Eine freundliche zivile Haushalts- und Kurierdrohne.

Nakamura Hachi: HAND +2, GES 2, STR 5, PZ 0, Grösse Klein, Plätze 0, Fracht 3, Preis 600$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 11, Kamera, Sprachinterface

Aegis Security Systems Argus

Eine gehärtete Überwachungsdrohne für Sicherheitszonen und Datencenter.

Aegis Argus: HAND +2, GES 3, STR 10, PZ 3, Grösse Klein, Plätze 0, Fracht 1, Preis 3.500$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 15, Firewall +2, Sensorpaket

Blackridge Tactical Wasp

Eine schnelle bewaffnete Drohne für Häuserkampf und Personenschutz.

Blackridge Wasp: HAND +2, GES 4, STR 14, PZ 4, Grösse Klein, Plätze 0, Fracht 2, Preis 6.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 15, Smartsteuerung, Waffenhalterung

Blackridge Tactical Reaper

Eine schwere Kampfdrohne für offene Gefechte und Fahrzeugabwehr.

Blackridge Reaper: HAND +0, GES 4, STR 30, PZ 7, Grösse Mittel, Plätze 0, Fracht 10, Preis 25.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 17, zwei Waffenhalterungen

Kessler-Maibach Lastbiene

Eine robuste Industriedrohne für Baustellen, Werften und Lagerhäuser.

Kessler-Maibach Lastbiene: HAND –1, GES 2, STR 35, PZ 4, Grösse Mittel, Plätze 0, Fracht 60, Preis 18.000$
Eigenschaften: Fliegend, Autopilot 11, Aussenlast; +1 Technik bei Wartung

MAY 1989
$3.95
CANADA $4.95
UK £2.50
48855

THE SUCCESS MAGAZINE FOR THE '80s POWER DECADE

ACCESS

THE NETWORK ADVANTAGE

ONLY $3.95

CORPORATE WARS
CHAPTER:
KONTAKTE

It's Who You Know!

**Build Connections.
Call in Favors.
Get Things Done.**

THE ANGEL CITY SOCIAL MAPS

**Who's Connected.
Who's Worth It.
Who to Avoid.**

56 NEW CONTACTS YOU NEED NOW!

- CORPORATE INSIDERS
- NIGHTLIFE GATEKEEPERS
- STREET LEVEL ASSETS
- INFORMATION BROKERS
- AND MORE...

EXCLUSIVE!

BEHIND THE SCENES WITH A TOP FIXER

How I Turn Relationships Into Revenue. Every Time.

— Page 32

EVERY NETWORK NEEDS EVERYONE

CORPORATE EXEC

CLUB OWNER

NETRUNNER

STREET DOC

ACPD LIAISON

POLITICAL FIXER

SMUGGLER

MEDIA CONTACT

ACN

ZENITH DATA SYSTEMS

ZK

Got Trust?
EMPIRE

V. DANTE
CONNECTION SPECIALIST
INTRODUCTIONS • INFORMATION • SOLUTIONS
DISCRETE • EFFICIENT • LOYAL

> CONTACT DATABASE
> 2387 ENTRIES
> UPDATED 05.18.89
> ACCESS: GRANTED

ANGEL CITY

ACCESS IS POWER.

05>
0 71896 48855 2

NIGHTLIFE ACCESS: VIP SECRETS TO ANGEL CITY'S HOTTEST SPOTS
— Page 46

THE BLACK MARKET CONTACT LIST
Hard-to-Find. Hard-to-Get. Essential.
— Page 68

TRUST BUT VERIFY
How to Vet Contacts and Protect Your Interests
— Page 72

KONTAKTE
YOUR NETWORK IS YOUR WEAPON.

Kontaktregeln

Kontakte verschaffen Informationen, Zugang, Ausrüstung, Personal, Dienstleistungen oder Transport. Sie lösen jedoch nicht automatisch jedes Problem. Zuerst wird festgestellt, ob ein Kontakt helfen kann und will. Anschliessend wird geprüft, wie gut er die eigentliche Aufgabe erledigt.

Dafür werden zwei verschiedene Proben verwendet:

Connections-Probe: Der Runner aktiviert sein Netzwerk, überzeugt einen bestehenden Kontakt oder findet eine geeignete Person.

Kontaktprobe: Der Kontakt würfelt mit einem seiner Milieuwerte und dem Modifikator der verlangten Tätigkeit, um die eigentliche Aufgabe zu erledigen.

Die Regeln verwenden die allgemeinen Modifikatoren und Qualitätsstufen des Spiels. Modifikatoren verändern den Probenwert und liegen normalerweise zwischen +6 und –6.

Wann nicht gewürfelt wird

Eine Probe ist nur erforderlich, wenn der Ausgang unsicher oder für die Handlung bedeutsam ist.

Bei einem bestehenden Kontakt wird nicht gewürfelt, wenn alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Bitte fällt eindeutig in seinen Tätigkeitsbereich.
- Sie verursacht kaum Aufwand oder Kosten.
- Sie bringt ihn nicht in Gefahr.
- Sie ist legal oder alltäglich.
- Es besteht kein besonderer Zeitdruck.
- Der Kontakt wurde zuletzt nicht übermässig beansprucht.

Ein Strassenarzt verbindet eine Wunde, ein Clubbesitzer reserviert einen Tisch und ein Waffenhändler nennt den Preis einer gewöhnlichen Pistole, ohne dass dafür gewürfelt werden muss.

Der Kontakt kann trotzdem Bezahlung verlangen, wenn Material, Waren oder fremde Arbeitskräfte benötigt werden.

Die Connections-Probe

Eine Connections-Probe wird abgelegt, wenn ein Runner einen Kontakt um bedeutende Hilfe bittet, seine Bereitschaft unsicher ist oder zunächst eine geeignete Person finden muss.

Der Spieler würfelt auf **Connections**. Der Tycoon bestimmt den Modifikator anhand von Beziehung, Aufwand, Risiko und verfügbarer Zeit.

Grundmodifikator

Bestehender Kontakt: +2

Der Runner kennt die Person bereits und weiss, wie sie erreichbar ist.

Neuer Kontakt: +0

Der Runner sucht innerhalb seines Netzwerks nach einer geeigneten Person.

Ungewöhnlicher Spezialist: –2

Die benötigte Person ist selten, schwer erreichbar oder gehört einem abgeschotteten Milieu an.

Extrem abgeschotteter Spezialist: –4

Gesucht wird beispielsweise ein leitender Konzernforscher, ein militärischer Einsatzplaner oder ein professioneller Auftragsmörder mit hervorragendem Ruf.

Die weiteren Modifikatoren werden addiert. Der Gesamtmodifikator sollte normalerweise zwischen +6 und –6 bleiben.

Aufwand

Geringer Aufwand: +2

Kurze Auskunft, gewöhnliche Reservierung, kleine Besorgung oder einfache Vermittlung.

Üblicher Aufwand: +0

Mehrere Anrufe, einige Stunden Arbeit, Nutzung gewöhnlicher Beziehungen oder eine begrenzte Dienstleistung.

Hoher Aufwand: –2

Längere Nachforschungen, Einsatz mehrerer Mitarbeiter, Beschaffung knapper Waren oder erhebliche persönliche Verpflichtungen.

Extremer Aufwand: –4

Der Kontakt muss eigene Operationen unterbrechen, wichtige Beziehungen einsetzen oder erhebliche Mittel riskieren.

Gefahr und Illegalität

Ungefährlich und legal: +0

Die Handlung verursacht kein nennenswertes persönliches oder rechtliches Risiko.

Geringes Risiko oder kleinere Straftat: –2

Bestechung, Hehlerei, gefälschte Dokumente, unerlaubter Zugang oder begrenzte Gefahr für Ruf und Geschäft.

Erhebliches Risiko oder schwere Straftat: –4

Waffenschmuggel, Entführung, Sabotage, Verrat von Konzerninformationen oder eine Handlung, die Gefängnis, Gewalt oder wirtschaftlichen Ruin verursachen kann.

Existenzielle Gefahr: –6

Die Hilfe bedroht das Leben des Kontakts, seine Familie, seine Organisation oder seine gesamte gesellschaftliche Stellung.

Eine Bitte, die offensichtlich selbstmörderisch ist oder den Kontakt zur offenen Selbstaufgabe zwingt, kann ohne Probe abgelehnt werden.

Zeitdruck

Ausreichend Zeit: +0

Der Kontakt kann im normalen Tempo arbeiten.

Dringend: –2

Die Hilfe wird noch am selben Tag oder innerhalb weniger Stunden benötigt.

Sofort: –4

Der Kontakt muss alles stehen und liegen lassen und unverzüglich handeln.

Der Tycoon kann statt einer Erschwernis auch entscheiden, dass die Aufgabe in der verfügbaren Zeit schlicht unmöglich ist.

Beziehung

Der Runner hat dem Kontakt kürzlich geholfen: +2

Ein erfüllter Gefallen, eine wichtige Warnung oder ein persönlicher Einsatz verbessert die Bereitschaft.

Offener Gefallen: –2

Der Runner schuldet dem Kontakt bereits eine Gegenleistung.

Beanspruchte Beziehung: –2

Der Kontakt wurde kürzlich mehrfach oder unangemessen beansprucht.

Beschädigte Beziehung: –4

Der Runner hat den Kontakt belogen, gefährdet, schlecht bezahlt oder öffentlich kompromittiert.

Diese Modifikatoren gelten nur gegenüber bestehenden Kontakten.

Erfolg der Connections-Probe

Bei einem Erfolg ist der bestehende Kontakt grundsätzlich bereit zu helfen oder der Runner findet eine geeignete Person.

Die QS bestimmt, wie günstig die Umstände sind.

QS 1 – widerwillig

Der Kontakt hilft nur unter Bedingungen. Er verlangt mehr Geld, einen Gefallen, zusätzliche Zeit oder eine Absicherung.

QS 2 – geschäftsmässig

Der Kontakt hilft zu üblichen Bedingungen.

QS 3 – engagiert

Der Kontakt ist kooperativ. Preis, Geschwindigkeit oder Umfang fallen günstiger aus.

QS 4 – persönlich

Der Kontakt setzt sich deutlich stärker ein als erwartet. Er kann zusätzliche Informationen liefern, schneller handeln oder auf einen Teil seiner Forderung verzichten.

Bei einem Volltreffer kann der Kontakt aussergewöhnlich loyale Hilfe leisten oder der Runner findet eine besonders kompetente Person.

Misslungene Connections-Probe

Bei einem bestehenden Kontakt bedeutet ein Misserfolg normalerweise nicht, dass die Beziehung beschädigt wird. Der Kontakt ist nicht erreichbar, hat keine Zeit, lehnt die Bitte ab oder hält das Risiko für zu hoch.

Die Runner dürfen die Anfrage später erneut stellen, wenn sich die Umstände geändert haben. Eine unmittelbare Wiederholung derselben Bitte erhält **–2**. Weitere Wiederholungen sind ohne eine neue Idee, ein besseres Angebot oder veränderte Umstände nicht möglich.

Bei der Suche nach einem neuen Kontakt findet der Runner niemanden, der gleichzeitig geeignet, erreichbar und zur Zusammenarbeit bereit ist.

Ein Patzer verursacht zusätzliche Probleme. Der Kontakt kann sich beleidigt fühlen, die Anfrage kann unerwünschte Aufmerksamkeit erzeugen oder der Runner gerät an eine unzuverlässige Person. Ein Patzer darf eine bestehende Beziehung beanspruchen oder beschädigen.

Die Kontaktprobe

Ist ein Kontakt bereit zu helfen, legt der Spieler die Kontaktprobe für ihn ab. Der Probenwert ergibt sich aus:

passender Milieuwert + Tätigkeitsmodifikator + situative Modifikatoren

Ein Untergrundhacker mit **Hacker 11** und **Informationen +2** besitzt bei der Beschaffung von Informationen innerhalb der Hackerszene einen Probenwert von 13. Der Spieler würfelt die Probe mit diesem Wert.

Der Tycoon bestimmt, welcher Milieuwert zur Aufgabe passt und welche situativen Modifikatoren gelten. Die Tätigkeitsmodifikatoren des Kontakts zeigen, worin er besonders gut oder schlecht ist.

Der Spieler würfelt damit zwar für den Kontakt, kontrolliert ihn aber nicht. Der Tycoon beschreibt weiterhin, wie der Kontakt vorgeht, welche Mittel er einsetzt und welche Folgen das Ergebnis hat.

Ergebnis der Kontaktprobe

Bei einem Misserfolg kann der Kontakt die Aufgabe nicht wie vereinbart erledigen. Er findet keine brauchbaren Informationen, erhält keinen Zugang, beschafft das falsche Material oder muss abbrechen.

Ein gewöhnlicher Misserfolg bedeutet nicht automatisch, dass der Kontakt inkompetent ist. Manche Aufgaben scheitern an fehlender Zeit, vorsichtigen Zielpersonen oder ungünstigen Umständen.

Die QS bestimmt Qualität, Geschwindigkeit und Umfang des Ergebnisses.

QS 1 – eingeschränkt

Der Kontakt erreicht das Ziel nur teilweise. Informationen sind lückenhaft, Waren verspätet, Personal unzuverlässig oder der Zugang gilt nur kurz.

QS 2 – vollständig

Der Kontakt erledigt die Aufgabe wie erwartet.

QS 3 – hochwertig

Das Ergebnis ist besonders zuverlässig, diskret oder schnell. Der Kontakt kann zusätzliche Einzelheiten oder bessere Bedingungen liefern.

QS 4 – aussergewöhnlich

Der Kontakt übertrifft den Auftrag deutlich. Er liefert entscheidende Zusatzinformationen, beschafft besonders hochwertige Ware oder öffnet weitergehende Möglichkeiten.

Der Tycoon entscheidet, welcher Teil des Ergebnisses durch die QS verbessert wird. Eine hohe QS sollte nicht gleichzeitig Preis, Geschwindigkeit, Qualität und Umfang maximieren.

Dauer

Der Tycoon legt vor der Kontaktprobe eine übliche Bearbeitungszeit fest.

Sofort: wenige Minuten
Kurzfristig: einige Stunden
Tagesgeschäft: bis zum nächsten Tag
Aufwendig: mehrere Tage
Langfristig: eine Woche oder länger

Die QS kann die Bearbeitungszeit verändern:

QS 1: dauert länger als erwartet.
QS 2: dauert wie vereinbart.
QS 3: benötigt ungefähr die Hälfte der Zeit.
QS 4: erfolgt so schnell, wie es unter den Umständen vernünftig möglich ist.

Ein Kontakt kann nichts beschaffen oder erledigen, das innerhalb der Spielwelt nicht rechtzeitig möglich ist.

Bezahlung und Gefallen

Kleine, ungefährliche Dienste sind normalerweise kostenlos. Direkte Auslagen müssen dennoch ersetzt werden.

Für grössere Hilfe verlangt ein Kontakt eine oder mehrere Gegenleistungen:

- Bezahlung
- Ersatz seiner Auslagen
- einen Anteil am Geschäft
- Informationen
- Zugang zu Personen oder Orten
- eine spätere Dienstleistung
- einen Gefallen

Ein **Gefallen** entsteht, wenn ein Kontakt bedeutende Arbeit, persönliches Risiko oder den Einsatz wichtiger Beziehungen übernimmt, ohne dafür vollständig bezahlt zu werden.

Der Gefallen wird beim Kontakt vermerkt. Solange er offen ist, erhält der Runner bei weiteren bedeutenden Bitten an diesen Kontakt **–2**.

Ein Kontakt kann einen Gefallen später einfordern. Die verlangte Gegenleistung sollte ungefähr dem Aufwand und Risiko seiner ursprünglichen Hilfe entsprechen. Wird der Gefallen erfüllt, wird er gestrichen.

Der Runner kann einen Gefallen ablehnen. Dadurch wird die Beziehung normalerweise beschädigt.

Überbeanspruchung

Kontakte sind keine unbegrenzten Ressourcen. Eine Beziehung gilt als **beansprucht**, wenn der Runner:

- innerhalb kurzer Zeit mehrfach bedeutende Hilfe verlangt,
- einen Kontakt ohne Warnung in Gefahr bringt,
- dessen Zeit ständig für Kleinigkeiten beansprucht,
- vereinbarte Kosten verspätet bezahlt,
- einen offenen Gefallen ignoriert.

Eine beanspruchte Beziehung verursacht **–2 auf weitere Connections-Proben** gegenüber diesem Kontakt.

Die Beanspruchung endet, wenn ausreichend Zeit vergeht, der Runner den Kontakt angemessen entschädigt oder ihm einen nützlichen Dienst erweist.

Wird ein beanspruchter Kontakt erneut rücksichtslos behandelt, wird die Beziehung beschädigt.

Beschädigte Beziehungen

Eine beschädigte Beziehung verursacht **–4 auf Connections-Proben**. Der Kontakt hilft nur noch gegen deutliche Bezahlung, starke Sicherheiten oder eine ernsthafte Wiedergutmachung.

Ein Kontakt kann dauerhaft verloren gehen, wenn der Runner:

- ihn absichtlich verrät,
- ihn um eine grosse Bezahlung betrügt,
- einen eingeforderten Gefallen grundlos verweigert,
- ihn oder nahestehende Personen schwer gefährdet,
- seine Identität oder Zusammenarbeit öffentlich macht,
- bei einer beschädigten Beziehung erneut einen Patzer verursacht.

Ein verlorener Kontakt wird vom Charakterbogen gestrichen. Er kann später als neutraler Geschäftspartner, Konkurrent oder Gegner auftreten.

Neue Kontakte finden

Ein Runner kann mit einer Connections-Probe eine neue Kontaktperson suchen. Vor dem Wurf beschreibt der Spieler, welche Art von Person benötigt wird, in welchem Milieu sie tätig sein soll und welche Hilfe erwartet wird.

Bei einem Erfolg findet der Runner einen **vorläufigen Kontakt**. Der Tycoon legt dessen Milieuwerte und Tätigkeitsmodifikatoren fest oder verwendet einen passenden vorhandenen Kontakt.

Ein vorläufiger Kontakt hilft zunächst nur bei der aktuellen Angelegenheit. Er gilt noch nicht als dauerhafter Kontakt des Runners.

Neue Kontakte fest etablieren

Ein vorläufiger Kontakt wird dauerhaft etabliert, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Der Runner bezahlt ihn zuverlässig für eine bedeutende Dienstleistung.
- Der Runner erfüllt einen Gefallen für ihn.
- Beide überstehen gemeinsam eine gefährliche Situation.
- Der Runner verschafft ihm einen bedeutenden Vorteil.
- Die Zusammenarbeit wird während mehrerer Aufträge wiederholt.

Nach Abschluss der Angelegenheit entscheidet der Tycoon, ob eine dauerhafte Beziehung entstanden ist. Ist dies der Fall, wird der Kontakt mit Name, Beschreibung, Milieuwerten und Tätigkeitsmodifikatoren auf dem Charakterbogen eingetragen.

Eine einzelne erfolgreiche Connections-Probe allein erzeugt noch keinen loyalen Freund. Sie erzeugt zunächst eine Telefonnummer. Alles Weitere ist Geschäft.

Kontakte



Hacker

Datenbroker

Milieus: Hacker 11, Medien 9, Konzern 8
Tätigkeiten: Informationen +3, Zugang +1, Finanzen +1

Sammelt, kauft und verkauft Datensätze, Personalakten, Bewegungsprofile und interne Dokumente. Kann Informationen finden, verknüpfen und bewerten, führt aber selten selbst einen Einbruch durch.

Datenkurier

Milieus: Runner 10, Hacker 9, Schmuggel 8
Tätigkeiten: Transport +2, Zugang +1, Informationen +1

Transportiert sensible Daten auf physischen Speichern oder abgeschotteten Dataphones. Kennt Übergabepunkte, sichere Wege und Käufer, die digitalen Übertragungen nicht vertrauen.

Exploit-Händler

Milieus: Hacker 11, Schwarzmarkt 9, Aegis 8
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Informationen +1, Dienstleistungen +1

Handelt mit Zugangsdaten, Schwachstellen, Angriffswerkzeugen und kompromittierter Software. Er verkauft keine Lösungen, sondern Möglichkeiten. Je wertvoller ein Exploit ist, desto wahrscheinlicher wurde er bereits an mehrere Kunden verkauft.

Hardwarebastler

Milieus: Hacker 9, Schwarzmarkt 9, Nakamura 8
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Dienstleistungen +2, Informationen ±0

Baut Dataphones, Speicher, Schnittstellen und illegale Zusatzmodule um. Kennt Ersatzteilhändler und Geräte, die sich besser manipulieren lassen als moderne Markensysteme.

Netzbetreiber

Milieus: Hacker 10, Konzern 8, Medien 7
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Dienstleistungen +1

Arbeitet für einen Anbieter von Netzinfrastruktur, Hosting oder Netspace. Kennt Leitungen, Knoten, Verträge und Betreiberrechte. Kann Verbindungen priorisieren, Protokolle finden oder einen Netspace zeitweise unerreichbar machen.

Piratennetz-Betreiber

Milieus: Hacker 10, Runner 9, Medien 8
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +2, Dienstleistungen +1

Betreibt einen illegalen Netspace, ein Bulletin Board oder einen versteckten Kommunikationsdienst. Kennt Informanten, Hacker, Piratenmedien und Personen, die diskrete digitale Treffpunkte benötigen.

Systemtechniker

Milieus: Hacker 10, Konzern 9, Aegis 8
Tätigkeiten: Dienstleistungen +2, Zugang +2, Informationen +1

Kennt Wartungszugänge, Netzwerkarchitekturen und administrative Abläufe. Kann Diagnosen durchführen, Zugänge vorbereiten oder Sicherheitsmassnahmen kurzfristig umgehen. Seine Möglichkeiten hängen stark vom verwendeten System ab.

Sicherheitsanalyst

Milieus: Konzern 10, Hacker 10, Blackridge 8
Tätigkeiten: Informationen +2, Dienstleistungen +2, Zugang +1

Untersucht Angriffe, kompromittierte Systeme und verdächtige Aktivitäten. Kann Sicherheitsprotokolle erklären, Spuren bewerten und Gegenmassnahmen vorhersagen. Hilft nur ungern bei Angriffen, die auf ihn zurückfallen könnten.

Untergrundhacker

Milieus: Hacker 11, Runner 9, Aegis 7
Tätigkeiten: Informationen +2, Dienstleistungen +2, Zugang +1

Kennt Exploit-Händler, Systemtechniker und Datenbroker. Beschafft digitale Informationen, analysiert Systeme und vermittelt technische Hilfe. Seine Verbindungen zu Aegis bestehen vor allem aus ehemaligen Mitarbeitern, gestohlenen Werkzeugen und geleaktem Wissen.

Konzerne

Konzerneinkäuferin

Milieus: Konzern 10, Schwarzmarkt 8, High Society 7
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Finanzen +1, Informationen +1

Kennt Lieferanten, Lagerbestände und Beschaffungswege. Kann reguläre Ware schnell und ungewöhnliche Ware über Zwischenhändler organisieren.

Konzernhacker

Milieus: Konzern 11, Hacker 10, Aegis 8
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +2, Dienstleistungen +1

Arbeitet innerhalb einer Konzernstruktur und kennt interne Sicherheitsstandards, Zuständigkeiten und Eskalationswege. Besitzt guten Zugang zu seinem eigenen Unternehmen, ist ausserhalb davon aber deutlich vorsichtiger.

Konzernkaplan

Milieus: Religion 9, Konzern 10, Militär 8
Tätigkeiten: Informationen +1, Zugang +1, Dienstleistungen +2

Betreut Konzernangestellte, Soldaten oder Sicherheitskräfte. Hört persönliche Probleme und Beichten, besitzt jedoch eine klare Loyalität gegenüber seinem Arbeitgeber.

Konzernsekretärin

Milieus: Konzern 11, High Society 8, Regierung 7
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Personal +1

Verwaltet Termine, Besucher, Reisen und interne Kommunikation. Besitzt wenig formale Macht, aber Zugang zu Menschen, Kalendern und Informationen, die selbst Sicherheitskräfte nicht sehen.

Konzerntechniker

Milieus: Konzern 10, Wissenschaft 9, Hacker 7
Tätigkeiten: Dienstleistungen +2, Zugang +1, Informationen +1

Kennt Wartungsabläufe, technische Systeme und interne Lieferketten. Kann Geräte reparieren, technische Schwachstellen erkennen und begrenzte Zugänge ermöglichen.

Konzernwachmann

Milieus: Konzern 10, Militär 8, Blackridge 7
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Ausrüstung +1

Kennt Schichtpläne, Kontrollpunkte, Patrouillen und Sicherheitsroutinen. Seine Reichweite endet meist dort, wo Führungskräfte, interne Ermittler oder Spezialabteilungen beginnen.

Medien

Fernsehmoderator

Milieus: Medien 11, High Society 9, OmniStar 8
Tätigkeiten: Zugang +2, Personal +1, Informationen +1

Bewegt sich zwischen Stars, Politikern und Konzernsprechern. Kann Einladungen, Interviews und öffentliche Aufmerksamkeit organisieren, ist aber selten diskret.

Kameramann

Milieus: Medien 10, Strasse 8, Runner 7
Tätigkeiten: Informationen +1, Zugang +1, Dienstleistungen +2

Kennt Veranstaltungsorte, Sperrzonen und technische Zugänge. Kann Aufnahmen beschaffen, Material bearbeiten oder eine Crew als Presseteam tarnen.

Klatschreporterin

Milieus: Medien 10, Nachtleben 9, High Society 8
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +1, Personal +1

Kennt Affären, Skandale und private Gewohnheiten bekannter Personen. Ihre Informationen sind schnell verfügbar, aber nicht immer vollständig verlässlich.

Investigativreporter

Milieus: Medien 11, Politik 9, Konzern 8
Tätigkeiten: Informationen +3, Zugang +1, Personal +1

Kennt Redaktionen, Informanten, Pressestellen und interne Quellen. Kann Skandale aufdecken, Informationen verifizieren oder gezielt an die Öffentlichkeit bringen.

OmniStar-Reporter

Milieus: Medien 11, OmniStar 9, High Society 8
Tätigkeiten: Informationen +3, Zugang +1, Personal +1

Kennt Archive, Informanten, Stars, Produzenten und Pressestellen. Kann Informationen finden, veröffentlichen, zurückhalten oder gezielt in Umlauf bringen.

Produzent

Milieus: Medien 11, OmniStar 9, Konzern 8
Tätigkeiten: Personal +2, Zugang +2, Finanzen +1

Kennt Studios, Crews, Sponsoren und Entscheidungsträger. Kann Personal, Drehorte, Technik oder mediale Kampagnen organisieren.

Studioassistentin

Milieus: Medien 10, OmniStar 9, Konzern 7
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Personal +1

Kennt Produktionspläne, Studiogelände, Künstler und technische Crews. Kann Ausweise organisieren, Termine verschieben und Personen an Orte bringen, an denen sie offiziell nichts zu suchen haben.

Talentagent

Milieus: Medien 11, High Society 9, Organisiertes Verbrechen 7
Tätigkeiten: Personal +2, Zugang +2, Informationen +1

Kennt Künstler, Produzenten, Veranstalter und wohlhabende Sponsoren. Kann Personal beschaffen, Einladungen vermitteln und Karrieren fördern oder beschädigen.

Medizin

Apotheker

Milieus: Medizin 10, Strasse 8, Schwarzmarkt 7
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Informationen +1, Dienstleistungen +1

Beschafft Medikamente, Stimulanzien und medizinische Verbrauchsmittel. Kennt legale Präparate, billige Ersatzprodukte und verbotene Alternativen.

Helix-Pflegerin

Milieus: Medizin 10, Helix 9, Konzern 7
Tätigkeiten: Zugang +2, Dienstleistungen +1, Informationen +1

Kennt Stationsabläufe, Personal und Patientenwege. Kann kleinere Behandlungen, Medikamente oder Zugang zu Klinikbereichen ermöglichen.

Privatarzt

Milieus: Medizin 11, High Society 9, Helix 8
Tätigkeiten: Dienstleistungen +2, Zugang +1, Informationen +1

Behandelt wohlhabende Kunden und kennt deren gesundheitliche Geheimnisse. Seine Dienste sind hervorragend, diskret und entsprechend teuer.

Strassendoc

Milieus: Medizin 11, Strasse 9, Schwarzmarkt 7
Tätigkeiten: Dienstleistungen +2, Ausrüstung +1, Informationen +1

Behandelt Verletzungen, baut Implantate ein und kennt Händler für Medikamente und gebrauchte Cyberware. Seine Möglichkeiten hängen stärker von Zeit und Material als von Formalitäten ab.

Nachtleben

Barkeeper

Milieus: Nachtleben 11, Strasse 9, Runner 8
Tätigkeiten: Informationen +2, Dienstleistungen +1, Zugang +1

Kennt Stammgäste, Schulden, Affären und laufende Geschäfte. Kann Nachrichten weitergeben, ein Treffen vorbereiten oder jemanden für kurze Zeit verschwinden lassen.

Clubbesitzer

Milieus: Nachtleben 11, Medien 9, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +2, Personal +1

Kennt Gäste, Türsteher, Künstler, Dealer, Fixer und lokale Geschäftsleute. Kann Treffen arrangieren, Räume bereitstellen und Personen beobachten lassen.

Clubtechniker

Milieus: Nachtleben 9, Medien 8, Hacker 7
Tätigkeiten: Dienstleistungen +2, Zugang +1, Informationen +1

Kennt Tonanlagen, Kameras, Beleuchtung und interne Netzwerke. Kann Technik manipulieren, Aufzeichnungen sichern oder Überwachung kurzfristig stören.

DJ

Milieus: Nachtleben 11, Medien 9, Strasse 8
Tätigkeiten: Informationen +1, Personal +2, Zugang +1

Kennt Clubs, Veranstalter, Musiker und Trends. Kann Menschen zusammenbringen, Gerüchte verbreiten oder eine Veranstaltung gezielt prägen.

Drogendealer

Milieus: Nachtleben 9, Strasse 10, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Informationen +1, Personal +1

Kennt Clubs, Konsumenten, Kuriere und lokale Schutzstrukturen. Kann Drogen, Stimulanzien und Kontakte in die Unterwelt beschaffen.

Escort

Milieus: Nachtleben 10, High Society 9, Organisiertes Verbrechen 7
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +1, Personal +1

Kennt wohlhabende Kunden, Hotels, private Clubs und diskrete Treffpunkte. Wird häufig unterschätzt und hört Gespräche, die nicht für fremde Ohren bestimmt sind.

Tänzerin

Milieus: Nachtleben 10, Medien 8, Yakuza 7
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +1, Personal +1

Hört Gespräche, wird unterschätzt und besitzt Zugang zu Garderoben, Lounges und privaten Veranstaltungen. Kann andere Künstler, Angestellte und Begleitpersonal vermitteln.

Türsteher

Milieus: Nachtleben 10, Strasse 9, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Personal +1

Kennt Gäste, Problemfälle, Sicherheitskräfte und Hintereingänge. Kann jemanden hineinlassen, fernhalten oder unauffällig aus dem Gebäude bringen.

Veranstalter

Milieus: Nachtleben 11, Medien 9, Konzern 7
Tätigkeiten: Personal +2, Zugang +2, Finanzen +1

Organisiert Clubs, Konzerte, Premieren und private Feiern. Kann Räume, Personal, Gästelisten und Sponsoren beschaffen.

VIP-Hostess

Milieus: Nachtleben 10, High Society 9, Medien 8
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Personal +1

Verwaltet Gästelisten, Lounges und besondere Kunden. Kann Einladungen vermitteln und weiss, wer mit wem gesehen werden möchte oder gerade nicht.



Organisiertes Verbrechen

Black-Tigers-Fahrer

Milieus: Black Tigers 11, Organisiertes Verbrechen 9, Medien 7
Tätigkeiten: Transport +2, Personal +1, Informationen +1

Organisiert Fahrzeuge, Fahrer und sichere Routen. Kennt Veranstaltungslogistik, Lieferketten und die Hintereingänge von Clubs, Studios und Hotels.

Kredithai

Milieus: Organisiertes Verbrechen 10, Strasse 9, Konzern 7
Tätigkeiten: Finanzen +2, Informationen +1, Personal +1

Beschafft kurzfristig Geld und kennt Menschen mit finanziellen Problemen. Seine Hilfe kommt schnell, aber nie ohne Sicherheiten.

Nine-Dragons-Händler

Milieus: Nine Dragons 11, Schwarzmarkt 9, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Transport +1, Finanzen +1

Beschafft Importware, Medikamente, Elektronik und seltene Ersatzteile. Kann Waren durch mehrere Firmen und Lagerhäuser bewegen.

Yakuza-Buchhalter

Milieus: Yakuza 11, Organisiertes Verbrechen 9, Konzern 7
Tätigkeiten: Finanzen +2, Informationen +2, Zugang +1

Kennt Beteiligungen, Kredite, Strohleute und Schuldner. Kann Geldflüsse verfolgen, wirtschaftlichen Druck organisieren und diskrete Zahlungen abwickeln.

Yakuza-Soldat

Milieus: Yakuza 11, Organisiertes Verbrechen 9, Strasse 8
Tätigkeiten: Ausrüstung +1, Zugang +1, Informationen +1

Kennt Schutzbezirke, lokale Händler und Vollstrecker. Kann Waffen, kleinere Gefälligkeiten oder ein Treffen mit einem ranghöheren Mitglied organisieren.

Politik und Verwaltung

Behördenbeamter

Milieus: Regierung 11, Konzern 8, Politik 7
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Dienstleistungen +1

Kennt Formulare, Zuständigkeiten und interne Abkürzungen. Kann Genehmigungen, Registerauszüge oder Akteneinsicht ermöglichen, solange niemand zu genau hinsieht.

Gewerkschaftsfunktionär

Milieus: Politik 9, Strasse 10, Konzern 8
Tätigkeiten: Personal +2, Informationen +1, Zugang +1

Kennt Arbeiter, Betriebsräte, Streikführer und Arbeitgebervertreter. Kann Arbeitskräfte mobilisieren, Lieferketten stören oder Informationen aus Betrieben beschaffen.

Kommunalpolitiker

Milieus: Politik 11, Regierung 9, Konzern 8
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Personal +1

Kennt Ausschüsse, Investoren, Behördenleiter und lokale Medien. Kann Termine ermöglichen, Genehmigungen beschleunigen oder ein Problem auf die politische Tagesordnung setzen.

Lobbyistin

Milieus: Politik 10, Konzern 10, High Society 8
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Personal +1, Finanzen +1

Bewegt sich zwischen Konzernen, Politik und reichen Geldgebern. Kann Treffen arrangieren, Entscheidungen beeinflussen und herausfinden, welche Interessen hinter einer Verordnung stehen.

Politischer Berater

Milieus: Politik 11, Medien 9, High Society 8
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +2, Personal +1

Kennt Kandidaten, Geldgeber, Journalisten und Kampagnenmitarbeiter. Kann Gerüchte prüfen, Kontakte herstellen und politische Reaktionen einschätzen.

Wahlkampfmanager

Milieus: Politik 10, Medien 9, Strasse 7
Tätigkeiten: Personal +2, Informationen +1, Zugang +1

Kennt Aktivisten, Spender, Freiwillige und lokale Meinungsführer. Kann kurzfristig Menschen mobilisieren, Veranstaltungen organisieren oder eine Kampagne gegen jemanden starten.

Polizei und Behörden

Gefängniswärter

Milieus: Polizei 9, Blackridge 9, Organisiertes Verbrechen 7
Tätigkeiten: Zugang +2, Informationen +1, Dienstleistungen +1

Kennt Gefangene, Besuchsabläufe, Transporte und interne Sicherheitsroutinen. Kann Nachrichten hinein- oder hinausbringen und kleinere Gefälligkeiten ermöglichen.

Kriminalbeamter

Milieus: Polizei 11, Regierung 9, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +1, Personal +1

Kennt Akten, Informanten, Verdächtige und laufende Ermittlungen. Kann Informationen prüfen oder Ermittlungsdruck erzeugen, riskiert dabei jedoch schnell interne Aufmerksamkeit.

Polizeidisponentin

Milieus: Polizei 10, Regierung 8, Strasse 7
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +1, Personal +1

Sieht Einsatzmeldungen, verfügbare Streifen und Prioritäten. Kann eine Patrouille verzögern, eine Meldung falsch einordnen oder erkennen, wo gerade niemand hinsieht.

Polizeilicher Informant

Milieus: Polizei 9, Strasse 10, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +1, Personal +1

Lebt zwischen Polizei und Unterwelt. Kennt Ermittlungen, Fahndungen und lokale Kriminelle, ist aber ständig gefährdet, von einer Seite fallengelassen zu werden.

Streifenpolizist

Milieus: Polizei 11, Strasse 9, Regierung 7
Tätigkeiten: Informationen +1, Zugang +1, Personal +1, Ausrüstung ±0

Kennt Reviere, Einsatzgebiete, lokale Gangs und die üblichen Wege, auf denen Anzeigen verschwinden oder plötzlich Priorität erhalten. Kann kleinere Kontrollen beeinflussen, hat aber kaum Zugriff auf Ermittlungen höherer Stellen.

SWAT-Beamter

Milieus: Polizei 10, Militär 9, Blackridge 7
Tätigkeiten: Personal +2, Ausrüstung +1, Informationen +1

Kennt taktische Einheiten, Waffen, Zugriffsverfahren und Einsatzpläne. Kann Ausrüstung oder Personal vermitteln, besitzt aber nur begrenzten Zugang zu normalen Ermittlungsakten.

Religion und Kulte

Endzeitprediger

Milieus: Kult 10, Medien 8, Strasse 9
Tätigkeiten: Personal +2, Informationen +1, Zugang +1

Verbreitet Untergangsbotschaften über Piratensender, Veranstaltungen und lokale Netzwerke. Kann Menschenmengen mobilisieren und Gerüchte schnell verbreiten.

Gemeindepastor

Milieus: Religion 11, Strasse 9, Regierung 7
Tätigkeiten: Personal +2, Dienstleistungen +1, Informationen +1

Kennt Familien, Bedürftige, lokale Politiker und Hilfsorganisationen. Kann Schutz, Unterkünfte und Unterstützung organisieren, solange die Runner seine Gemeinde nicht gefährden.

Kultführer

Milieus: Kult 12, Religion 9, High Society 7
Tätigkeiten: Personal +2, Zugang +2, Informationen +1, Finanzen +1

Kontrolliert Anhänger, Spenden und interne Geheimnisse. Kann Menschen mobilisieren, Schutz bieten oder fanatische Helfer bereitstellen, verlangt dafür jedoch Loyalität.

Kultist

Milieus: Kult 11, Religion 8, Strasse 7
Tätigkeiten: Informationen +1, Zugang +2, Personal +1

Kennt Rituale, Treffpunkte und Mitglieder seiner Gruppe. Kann Zugang zu internen Veranstaltungen ermöglichen, versteht aber oft selbst nicht alle Ziele der Führung.

Sektenaussteigerin

Milieus: Kult 9, Religion 8, Runner 7
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +1, Dienstleistungen +1

Kennt interne Regeln, Schwächen und ehemalige Mitglieder. Ihr Wissen ist wertvoll, aber teilweise veraltet und durch persönliche Ängste verzerrt.

Straßenprediger

Milieus: Religion 10, Strasse 9, Runner 7
Tätigkeiten: Informationen +1, Personal +1, Dienstleistungen +1

Bewegt sich zwischen Armen, Aussteigern und Menschen ohne feste Bindungen. Kann Zuflucht, Gerüchte und Zugang zu Randgruppen vermitteln.

Runner

Fixer

Milieus: Runner 11, Organisiertes Verbrechen 9, Konzern 7
Tätigkeiten: Personal +2, Informationen +2, Zugang +1

Vermittelt Aufträge, Spezialisten und diskrete Treffen. Seine Stärke liegt darin, unterschiedliche Milieus miteinander zu verbinden.

Runnerbar-Wirt

Milieus: Runner 11, Strasse 9, Nachtleben 8
Tätigkeiten: Informationen +2, Personal +1, Dienstleistungen +1

Kennt Crews, Auftraggeber, Söldner und Gerüchte. Kann einen neutralen Treffpunkt, ein kurzfristiges Versteck oder Ersatz für ein ausgefallenes Crewmitglied organisieren.

Safehouse-Betreiber

Milieus: Runner 10, Strasse 9, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Dienstleistungen +2, Zugang +1, Transport +1

Unterhält Wohnungen, Lagerräume und diskrete Treffpunkte. Kann Personen oder Material verbergen, solange keine zu grosse Aufmerksamkeit entsteht.

Veteran

Milieus: Söldner 11, Militär 9, Runner 8
Tätigkeiten: Personal +2, Informationen +1, Ausrüstung +1

Kennt ehemalige Soldaten, Sicherheitskräfte und private Einsatzteams. Kann Kämpfer, Ausbildung oder militärische Ausrüstung vermitteln.

Schwarzmarkt

Elektronikhändler

Milieus: Schwarzmarkt 10, Hacker 9, Nakamura 7
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Dienstleistungen +1, Informationen +1

Beschafft Dataphones, Computer, Sensoren und Ersatzteile. Kann legale Ware schnell und Graumarktware mit entsprechender Verzögerung organisieren.

Hehler

Milieus: Schwarzmarkt 11, Strasse 9, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Finanzen +1, Informationen +1

Kauft und verkauft gestohlene Ware, entfernt Eigentumsmerkmale und kennt mögliche Abnehmer. Sehr heisse Ware verlangt Zeit, Geld oder einen Gefallen.

Implantathändler

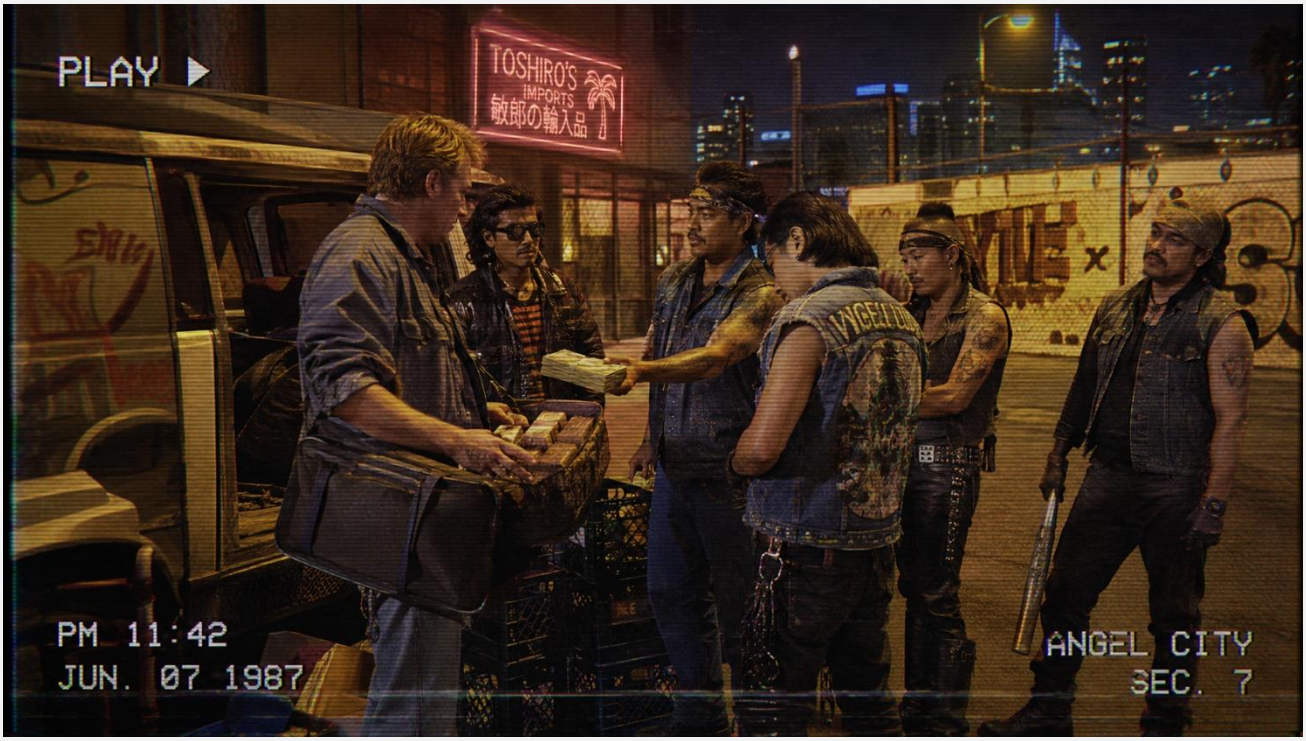
Milieus: Schwarzmarkt 10, Medizin 9, Helix 7
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Informationen +1, Finanzen +1

Beschafft neue, gebrauchte und nicht registrierte Cyberware. Kennt Kliniken, Techniker und Ersatzteilhändler, übernimmt aber keine Operationen selbst.

Schieber

Milieus: Schwarzmarkt 11, Runner 9, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Ausrüstung +2, Informationen +1, Dienstleistungen +1

Beschafft Waffen, Cyberware, Medikamente und Spezialausrüstung. Kennt Händler, Hehler und Werkstätten, vermittelt aber nur selten Aufträge.



Strasse

Gangmitglied

Milieus: Strasse 11, Organisiertes Verbrechen 8, Runner 7
Tätigkeiten: Informationen +1, Personal +1, Zugang +1, Ausrüstung +1

Kennt sein Viertel, lokale Händler und Schutzverhältnisse. Ausserhalb des eigenen Gebiets verliert der Kontakt schnell an Reichweite.

Gangboss

Milieus: Strasse 12, Organisiertes Verbrechen 10, Runner 8
Tätigkeiten: Personal +2, Informationen +1, Zugang +1, Transport +1

Kann Leute mobilisieren, einen Block sperren oder fremde Runner dulden lassen. Seine Hilfe erzeugt Verpflichtungen und Aufmerksamkeit.

Nachbarschaftsorganisatorin

Milieus: Strasse 11, Religion 8, Regierung 7
Tätigkeiten: Personal +2, Informationen +1, Dienstleistungen +1

Kennt Familien, Vermieter, Kirchen, Handwerker und lokale Schutzgruppen. Kann Unterstützung organisieren, solange die Runner das Viertel respektieren.

Pfandleiher

Milieus: Strasse 10, Schwarzmarkt 9, Runner 7
Tätigkeiten: Ausrüstung +1, Finanzen +1, Informationen +1

Handelt mit Waffen, Werkzeugen, Elektronik und persönlichen Gegenständen. Erkennt häufig, wem eine Ware früher gehört hat.

Transport und Schmuggel

Fernfahrer

Milieus: Schmuggel 9, Strasse 9, Söldner 7
Tätigkeiten: Transport +2, Informationen +1, Ausrüstung +1

Kennt Depots, Rastplätze, Kontrollen und Wüstenrouten. Geeignet für grosse Ladungen und längere Strecken.

Fluchtfahrer

Milieus: Runner 10, Söldner 8, Strasse 8
Tätigkeiten: Transport +2, Dienstleistungen +1, Informationen +1

Besitzt ein geeignetes Fahrzeug und Erfahrung mit Verfolgungen. Benötigt Planung, Bezahlung und einen klaren Fluchtweg.

Hafenarbeiter

Milieus: Schmuggel 11, Strasse 9, Nine Dragons 7
Tätigkeiten: Transport +2, Zugang +2, Informationen +1

Kennt Container, Schichtpläne, Lagerzonen und manipulierte Frachtwege. Kann Ladungen verzögern, umleiten oder vorübergehend verschwinden lassen.

Schmuggler

Milieus: Schmuggel 11, Schwarzmarkt 9, Organisiertes Verbrechen 8
Tätigkeiten: Transport +2, Ausrüstung +1, Zugang +1

Bewegt Waren und Personen durch Hafen, Küste oder Wüste. Benötigt Vorlaufzeit, Bezahlung und genaue Angaben über die Ladung.

Taxifahrer

Milieus: Strasse 10, Nachtleben 8, Runner 7
Tätigkeiten: Transport +2, Informationen +1, Zugang +1

Kennt Strassen, Hotels, Sperren und nächtliche Treffpunkte. Kann Personen unauffällig bewegen, aber keine schwere Verfolgung abschütteln.

Wissenschaft und Ausbildung

Laborantin

Milieus: Wissenschaft 11, Medizin 8, Konzern 7
Tätigkeiten: Dienstleistungen +2, Informationen +1, Zugang +1

Kennt Laborabläufe, Proben, Geräte und Sicherheitsprotokolle. Kann kleinere Analysen durchführen oder Material aus internen Beständen abzweigen.

Professor

Milieus: Wissenschaft 11, High Society 8, Regierung 7
Tätigkeiten: Informationen +2, Personal +1, Zugang +1

Kennt Fachleute, Forschungseinrichtungen und Förderstellen. Besitzt weniger praktischen Einfluss als ein Konzernmanager, wird aber in Expertenkreisen ernst genommen.

Universitätsassistent

Milieus: Wissenschaft 10, Konzern 8, Hacker 7
Tätigkeiten: Informationen +2, Zugang +1, Personal +1

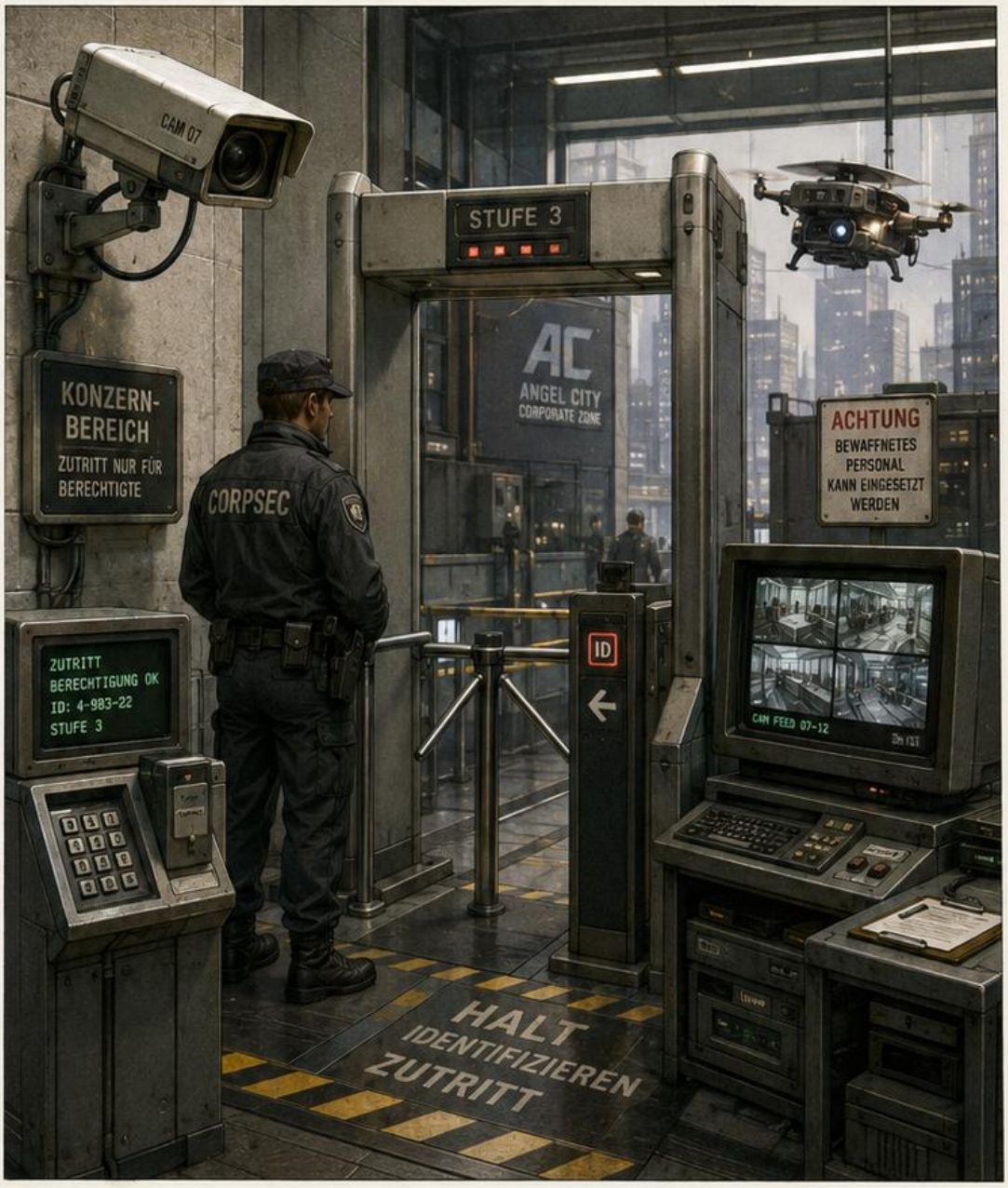
Kennt Labore, Forscher und studentische Mitarbeiter. Kann Forschungsdaten, Fachwissen und begrenzte Zugänge beschaffen.

SICHERHEIT

Das Magazin für Schutz, Kontrolle und Infrastruktur

Corporate Wars – Kapitel ▸

- **Sicherheitsstufen in Angel City**
  Zonen, Berechtigungen und Durchsetzung
- **Wachleute, Drohnen, Kameras**
  Personal, Überwachung und automatische Systeme
- **Alarme, Schlösser und Kontrollpunkte**
  Technik und Verfahren im täglichen Betrieb
- **Operative Sicherheit in Konzernzonen**
  Richtlinien, Zuständigkeiten und Dokumentation
- **Schwachstellen erkennen**
  Methoden der Analyse und Bewertung
- **Alarmreaktionen planen**
  Abläufe, Kommunikation und Eskalationsstufen
- **VIP-Bereiche, Lagerhallen, Übergabeplätze**
  Besondere Anforderungen und Best Practices



Sonderteil:
12 Beispiel-Anlagen

- Grundrisse und Komponenten
- Sicherheitskonzepte im Vergleich
- Kosten, Personal und Betrieb
- Lessons Learned aus der Praxis

Ausgabe
08/20XX
August 20XX
32. Jahrgang

$4.95

4 198765 420089 08

Sicherheitsstufen

Die Sicherheitsstufe beschreibt, wie umfassend eine Anlage geschützt ist. Sie bestimmt die Zahl der Sicherheitsschichten, die Qualität der Systeme, die Reaktionsgeschwindigkeit und die vorhandenen Reserven.

Verschiedene Bereiche derselben Anlage können unterschiedliche Sicherheitsstufen besitzen. Ein öffentliches Foyer kann niedrig gesichert sein, während ein Labor hohe und ein zentrales Datenarchiv sehr hohe Sicherheit besitzt.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Niedrige Sicherheit schützt gewöhnliches Eigentum vor Diebstahl, Vandalismus und unbefugtem Zutritt.

Zugänge verwenden einfache Schlüssel, Zahlencodes oder Zugangskarten. Kameras überwachen Eingänge, Kassen, Lagerräume oder andere wichtige Bereiche. Ausserhalb der Betriebszeiten sind Türen und Fenster gesichert.

Wachpersonal ist nur zeitweise anwesend oder überwacht mehrere Standorte gleichzeitig. Alarme werden gewöhnlich zuerst geprüft, bevor Kräfte entsandt werden. Interne Netze verwenden einfache Benutzerrechte und handelsübliche Schutzprogramme.

Diese Sicherheitsstufe ist typisch für Geschäfte, Nachtclubs, Werkstätten, Motels, kleinere Büros, gewöhnliche Lagerhäuser und einfache Kliniken.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Mittlere Sicherheit kontrolliert Besucher, Personal und Lieferverkehr. Öffentliche, interne und gesicherte Bereiche sind klar voneinander getrennt.

Zugänge verwenden Firmenausweise, registrierte Geräte oder einfache biometrische Prüfungen. Sicherheitsrelevante Türen, Aufzüge und Tore können zentral verriegelt werden. Kameras, Sensoren und Zugangsprotokolle werden dauerhaft überwacht.

Bewaffnete Wachleute oder ein lokales Sicherheitsteam befinden sich vor Ort. Ein bestätigter Alarm führt innerhalb weniger Minuten zu einer organisierten Reaktion.

Die Netze der Anlage sind in mehrere Bereiche getrennt. Kritische Systeme benötigen erhöhte Berechtigungen und werden automatisch auf ungewöhnliche Zugriffe geprüft.

Diese Sicherheitsstufe ist typisch für Konzernbüros, grössere Kliniken, Produktionsanlagen, Studios, Wohnkomplexe, regionale Verwaltungszentren und wichtige Lagerhäuser.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Hohe Sicherheit verwendet mehrere voneinander unabhängige Schutzschichten.

Der Zugang wird durch Ausweise, biometrische Merkmale, persönliche Freigaben oder kontrollierte Schleusen geprüft. Besucher werden begleitet und dürfen sich nur in freigegebenen Bereichen bewegen.

Die Anlage wird durch bewaffnete Sicherheitsteams, Drohnen, automatisierte Sensoren und einen eigenen Kontrollraum überwacht. Sicherheitstüren, Brandschotts und Aufzüge können einzelne Bereiche voneinander abschotten.

Bei einem bestätigten Angriff werden Zielpersonen evakuiert, sensible Daten gesichert und externe Verstärkungen angefordert. Die Netze sind segmentiert. Sicherheits-, Verwaltungs- und Produktionssysteme verwenden getrennte Zugänge. Gegenhacker, ICE und automatische Sperrprozesse reagieren auf unberechtigte Zugriffe.

Diese Sicherheitsstufe ist typisch für Forschungslabore, Konzernzentralen, Datenzentren, hochwertige Produktionsstätten, gesicherte Kliniken und wichtige Logistikanlagen.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit schützt strategische Personen, Daten, Waffen oder Infrastruktur.

Jeder Zugang wird mehrfach geprüft. Ausweis, Biometrie, persönliche Freigabe und zeitlich begrenzte Berechtigungen können gleichzeitig erforderlich sein. Lieferungen und Fahrzeuge werden vollständig kontrolliert.

Die Anlage besitzt eine eigene taktische Einsatzkraft, schwer bewaffnete Drohnen und vorbereitete Sperrzonen. Kritische Bereiche verfügen über unabhängige Energie, Luftversorgung und Kommunikationssysteme. Sicherheitseinrichtungen bleiben auch bei Stromausfall, Netzstörung oder Sabotage funktionsfähig.

Netze und Steuerungen sind stark voneinander getrennt. Besonders empfindliche Systeme besitzen keine dauerhafte Verbindung zu äusseren Netzen. Sicherheitsprozesse können Daten löschen, Systeme physisch abschalten oder ganze Bereiche versiegeln.

Ein Angriff auf eine solche Anlage kann eine konzernweite Fahndung, politische Folgen oder militärische Gegenmassnahmen auslösen.

Diese Sicherheitsstufe ist typisch für militärische Anlagen, zentrale Konzernarchive, strategische Forschungseinrichtungen, Führungsetagen, Orbitalanlagen und kritische Infrastruktur.

Alarmstufen



Die Alarmstufe beschreibt, wie eine Anlage auf ungewöhnliche Aktivitäten oder bestätigte Angriffe reagiert. Sie steigt, wenn Sicherheitskräfte eindeutige Hinweise erhalten, mehrere Meldungen zusammenpassen oder ein Angriff offen sichtbar wird.

Der Tycoon erhöht die Alarmstufe gewöhnlich um eine Stufe. Besonders schwere Vorfälle können mehrere Stufen überspringen. Sinkt die Gefahr, kann die Anlage nach angemessener Prüfung wieder auf eine niedrigere Stufe zurückkehren.

Grün – Normalbetrieb

Die Anlage arbeitet ohne erkennbare Störung. Zugänge, Kameras und Systeme werden normal überwacht. Einzelne technische Fehler, verspätete Mitarbeiter oder unklare Sensormeldungen werden protokolliert, lösen aber keine unmittelbare Reaktion aus.

Sicherheitskräfte folgen ihren normalen Routen. Türen und Netzzugänge verwenden die üblichen Berechtigungen.

Gelb – Unregelmässigkeit

Eine ungewöhnliche Aktivität wurde erkannt, aber noch nicht bestätigt. Das kann ein fehlerhafter Zugang, eine gestörte Kamera, ein unbekanntes Fahrzeug oder ein verdächtiger Netzwerkzugriff sein.

Wachpersonal überprüft den betroffenen Bereich. Kameras werden gezielt ausgewertet, Zugangsprotokolle kontrolliert und zuständige Mitarbeiter kontaktiert. Zusätzliche Kräfte halten sich bereit, ohne den Betrieb vollständig zu unterbrechen.

Runner können sich weiterhin unauffällig bewegen, müssen aber mit häufigeren Kontrollen und aufmerksamerem Personal rechnen.

Orange – Sicherheitsvorfall

Ein unbefugter Zugriff oder Eindringling wurde bestätigt. Die Anlage geht von einem echten Sicherheitsproblem aus.

Betroffene Bereiche werden abgesperrt. Sicherheitstüren und Aufzüge können verriegelt werden. Wachteams suchen nach Eindringlingen, während sensible Personen, Daten und Geräte geschützt oder verlegt werden. Gegenhacker prüfen aktive Verbindungen und versuchen, fremde Zugänge zu sperren.

Der normale Betrieb wird eingeschränkt. Besucher werden festgehalten, Mitarbeiter überprüft und externe Verstärkung vorbereitet.

Rot – Aktiver Angriff

Die Anlage befindet sich unter einem bestätigten bewaffneten, digitalen oder koordinierten Angriff. Alle verfügbaren Sicherheitskräfte werden eingesetzt.

Taktische Teams, Drohnen und schwere Ausrüstung werden aktiviert. Bereiche werden systematisch durchsucht, Fluchtwege blockiert und Netzverbindungen eingeschränkt. Zielpersonen werden evakuiert oder in gesicherte Räume gebracht. Kritische Systeme wechseln auf Notbetrieb.

Externe Sicherheitskräfte, Polizei oder Konzernverstärkungen sind unterwegs. Die Anlage versucht nicht mehr, den normalen Betrieb aufrechtzuerhalten, sondern den Angriff zu beenden.

Schwarz – Kontrollverlust

Die Leitung geht davon aus, dass zentrale Bereiche verloren sind oder unmittelbar verloren gehen könnten.

Sensible Daten werden gelöscht, verschlüsselt oder physisch zerstört. Gefährliche Prototypen werden deaktiviert, evakuiert oder vernichtet. Sicherheitsbereiche können dauerhaft versiegelt, mit Gas geflutet, vom Netz getrennt oder kontrolliert aufgegeben werden.

Führungskräfte und besonders wichtige Personen werden vollständig evakuiert. Externe Einsatzkräfte erhalten weitreichende Befugnisse. Kollateralschäden und der Verlust gewöhnlicher Mitarbeiter werden akzeptiert, wenn dadurch strategische Werte geschützt oder Angreifer eingeschlossen werden können.

Alarmstufe Schwarz bedeutet nicht zwangsläufig, dass die Anlage zerstört wird. Sie bedeutet, dass der Schutz von Menschen und Sachwerten der Verhinderung eines strategischen Verlustes untergeordnet wird.

Physische Sicherheit



Physische Sicherheit erschwert Annäherung, Eindringen und Flucht durch die Lage einer Anlage, natürliche Hindernisse, künstliche Barrieren, Beleuchtung und bauliche Gestaltung. Sie soll Eindringlinge nicht nur aufhalten, sondern sie in kontrollierbare Bereiche lenken, Zeit gewinnen und ihre Bewegungen sichtbar machen.

Die Sicherheitsstufe bestimmt, wie konsequent diese Massnahmen kombiniert werden. Sie ersetzt keine konkrete Probe. Der Tycoon legt für jedes Hindernis fest, welche Fertigkeit verwendet wird und ob die übliche Erschwernis der Sicherheitsstufe gilt.

Sicherheitsstufe	Übliche Erschwernis
1 – Niedrig	±0
2 – Mittel	–2
3 – Hoch	–4
4 – Sehr hoch	–6

Passendes Werkzeug, gute Vorbereitung, Baupläne oder Unterstützung von innen können die Erschwernis reduzieren. Ungeeignete Ausrüstung, Zeitdruck, schlechte Sicht oder Beschädigungen können sie erhöhen.

Natürliche Barrieren

Natürliche Barrieren nutzen Gelände und Umgebung, um eine Anlage schwer erreichbar zu machen. Dazu gehören Flüsse, Kanäle, Steilhänge, Wüsten, Sümpfe, Küsten, Schluchten oder grosse offene Flächen.

Niedrige Sicherheit nutzt vorhandenes Gelände, ohne es wesentlich zu verändern. Ein Kanal, eine Böschung oder eine breite Freifläche erschwert den Zugang, bleibt aber mit gewöhnlicher Ausrüstung überwindbar.

Mittlere Sicherheit verbindet das Gelände mit kontrollierten Wegen. Zufahrten führen über wenige Brücken, Tunnel oder Passagen. Seitliche Annäherungen erfordern Klettern, Schwimmen, Geländefahrzeuge oder längere Umwege.

Hohe Sicherheit wählt bewusst schwer zugängliche Standorte. Die Anlage liegt auf einer Insel, in einem Steinbruch, auf einem Bergplateau, in einer Wüste oder innerhalb eines Industrieareals. Annäherungen ausserhalb der vorgesehenen Wege sind gefährlich und leicht zu entdecken.

Sehr hohe Sicherheit macht die Umgebung selbst zu einem Teil des Verteidigungssystems. Zufahrten können gesperrt, überflutet, vermint oder durch kontrollierte Sprengungen unpassierbar gemacht werden. Rettung, Nachschub und Flucht sind ohne vorbereitete Route kaum möglich.

Typische Proben verwenden **Infiltration**, **Operations** oder **Technik**.

Strategisch gewählte Lage

Die Lage bestimmt, wie gut eine Anlage beobachtet, versorgt und verteidigt werden kann. Gute Standorte beschränken mögliche Annäherungswege und erschweren unbemerkte Flucht.

Niedrige Sicherheit befindet sich in gewöhnlicher urbaner oder industrieller Umgebung. Mehrere Strassen, Gassen, Dächer oder Nachbargebäude bieten mögliche Zugänge.

Mittlere Sicherheit besitzt kontrollierte Zufahrten und genügend Abstand zu Nachbargebäuden. Parkplätze, Vorplätze oder Lieferzonen schaffen übersichtliche Annäherungsräume.

Hohe Sicherheit liegt in einer Konzernzone, auf einem abgesperrten Campus oder innerhalb einer bewachten Industrieanlage. Der Zugang zur eigentlichen Anlage setzt bereits das Durchqueren eines kontrollierten Umfelds voraus.

Sehr hohe Sicherheit liegt innerhalb einer Arkologie, Militärbasis, Orbitalanlage oder isolierten Sonderzone. Eindringlinge müssen mehrere äussere Sicherheitsbereiche überwinden, bevor sie das eigentliche Ziel erreichen.

Die Lage erzeugt meist keine einzelne Probe. Sie bestimmt, wie viele Hindernisse überwunden werden müssen und wie leicht Verstärkung eintreffen kann.

Künstliche Barrieren

Künstliche Barrieren verhindern oder verzögern den Zugang. Dazu gehören Zäune, Mauern, Tore, Gräben, Poller, Sperren, Stacheldraht und versenkbare Hindernisse.

Niedrige Sicherheit verwendet gewöhnliche Zäune, einfache Tore und handelsübliche Schlösser. Die Barrieren verhindern zufälliges Eindringen, halten vorbereitete Runner aber nur kurz auf.

Mittlere Sicherheit nutzt hohe Zäune, verstärkte Tore, Übersteigschutz, Fahrzeugpoller und getrennte Personen- und Lieferzugänge. Beschädigungen oder Manipulationen lösen gewöhnlich eine Meldung aus.

Hohe Sicherheit kombiniert Mauern, doppelte Zäune, kontrollierte Zwischenräume, schwere Fahrzeugbarrieren und überwachte Tore. Barrieren sind so angeordnet, dass Eindringlinge zwischen ihnen eingeschlossen werden können.

Sehr hohe Sicherheit verwendet mehrschichtige Sperrzonen, gepanzerte Tore, versenkbare Betonbarrieren und vollständig kontrollierte Zufahrten. Einzelne Bereiche können unabhängig voneinander abgeriegelt oder aufgegeben werden.

Das Überwinden erfolgt meist mit **Infiltration**, **Technik**, **Kraftakt** oder schwerem Gerät. Gewaltsames Vorgehen ist oft schneller, erzeugt aber Lärm, Schäden und Alarm.

Beleuchtung

Beleuchtung verhindert unbemerkte Bewegung und lenkt Personen durch kontrollierte Bereiche. Sie dient nicht nur der Sicht, sondern auch Kameras, Sensoren und Wachpersonal.

Niedrige Sicherheit besitzt gewöhnliche Aussen- und Innenbeleuchtung. Dunkle Ecken, defekte Lampen und schlecht einsehbare Bereiche sind möglich.

Mittlere Sicherheit beleuchtet Zugänge, Fassaden, Parkplätze und Fluchtwege gleichmässig. Notbeleuchtung schaltet sich bei Stromausfall automatisch ein.

Hohe Sicherheit verwendet überlappende Lichtfelder, Bewegungslicht, Suchscheinwerfer und getrennte Stromkreise. Dunkle Bereiche werden als Störung erkannt und überprüft.

Sehr hohe Sicherheit besitzt redundante Beleuchtung, automatische Zielverfolgung und kontrollierte Blend- oder Stroboskopanlagen. Sicherheitskräfte können einzelne Bereiche vollständig ausleuchten oder Eindringlinge gezielt blenden.

Beleuchtung erschwert vor allem **Infiltration**. Das Ausschalten oder Manipulieren der Systeme verwendet **Technik** oder **Hacking**, kann aber selbst eine Alarmmeldung auslösen.

Gebäudestruktur

Die Gebäudestruktur bestimmt, wie leicht Wände, Fenster, Dächer, Böden und Türen überwunden werden können. Sie legt ausserdem fest, wie gut Bereiche voneinander getrennt und kontrolliert werden können.

Niedrige Sicherheit

Wände und Türen bestehen aus üblichen Baumaterialien. Fenster lassen sich öffnen oder einschlagen. Versorgungsschächte, Dächer und Nebeneingänge sind nur einfach gesichert.

Die Anlage ist gegen Einbruch geschützt, aber nicht gegen gezielte Infiltration.

Mittlere Sicherheit

Aussentüren sind verstärkt, Fenster abschliessbar oder bruchsicher. Öffentliche, interne und technische Bereiche sind baulich getrennt. Aufzüge und Treppenhäuser können zentral gesperrt werden.

Versorgungsschächte und Dächer besitzen Zugangskontrollen, bleiben aber mit geeigneter Ausrüstung erreichbar.

Hohe Sicherheit

Aussenwände und tragende Bereiche sind verstärkt. Fenster sind klein, gepanzert oder fehlen vollständig. Türen funktionieren als Sicherheitsschleusen und können einzelne Gebäudeteile abschotten.

Technische Schächte sind eng, überwacht oder nur von gesicherten Wartungsräumen erreichbar. Lüftung, Aufzüge und Fluchtwege lassen sich getrennt kontrollieren.

Sehr hohe Sicherheit

Das Gebäude ist als Verteidigungsanlage konstruiert. Wände, Böden und Decken sind gegen Sprengung und schwere Waffen verstärkt. Kritische Bereiche besitzen eigene Hüllen, Schleusen und Versorgungssysteme.

Korridore können blockiert, Aufzüge stillgelegt und ganze Sektionen versiegelt werden. Fenster dienen höchstens als gepanzerte Sichtflächen. Selbst schwere Beschädigungen öffnen nicht automatisch einen direkten Weg zum Ziel.

Personelle Sicherheit



Personelle Sicherheit umfasst Wachleute, Wachtiere und autonome Drohnen. Sie überwacht Bereiche, prüft Auffälligkeiten, reagiert auf Alarme und verfolgt Eindringlinge. Anders als Mauern oder Schlösser kann sie Situationen beurteilen und ihre Taktik anpassen.

Die Sicherheitsstufe bestimmt Ausbildung, Ausrüstung, Organisation und Reaktionsfähigkeit der eingesetzten Kräfte. Sie verändert nicht automatisch alle Wahrnehmungs- oder Kampfwerte. Stattdessen legt sie fest, welche Kräfte verfügbar sind, wie gut sie zusammenarbeiten und wie schnell Verstärkung eintrifft.

Sicherheitsstufe	Übliche Erschwernis
1 – Niedrig	±0
2 – Mittel	–2
3 – Hoch	–4
4 – Sehr hoch	–6

Die Erschwernis gilt nur, wenn die Qualität der personellen Sicherung unmittelbar relevant ist. Ein Wachmann bemerkt eine offen getragene Waffe unabhängig von der Sicherheitsstufe. Der Modifikator gilt dagegen bei glaubwürdigen Verkleidungen, gefälschten Arbeitsabläufen, Ablenkungen oder dem unbemerkten Passieren einer Patrouille.

Wachleute

Wachleute kontrollieren Zugänge, beobachten Personen und Räume, führen Patrouillen durch und reagieren auf Sicherheitsmeldungen. Ihre wichtigste Aufgabe besteht nicht darin, jeden Eindringling im Kampf zu besiegen. Sie sollen Auffälligkeiten erkennen, Alarm auslösen und den Angreifer bis zum Eintreffen stärkerer Kräfte aufhalten.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Die Anlage wird durch einzelne Wachleute, Türsteher oder Hausmeister überwacht. Ihre Ausbildung ist begrenzt, und viele Aufgaben bestehen aus Zugangskontrolle, Abschreckung und der Prüfung einfacher Alarme.

Patrouillen folgen festen und leicht erkennbaren Wegen. Wachleute arbeiten häufig allein und besitzen nur Funkgerät, Taschenlampe, Dataphone und eine einfache Schuss- oder Schlagwaffe. Bei Gefahr ziehen sie sich gewöhnlich zurück und rufen externe Hilfe.

Diese Form der Sicherung ist typisch für Geschäfte, Motels, kleinere Lagerhäuser, Werkstätten und Nachtclubs.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Mehrere bewaffnete Wachleute arbeiten in festen Schichten. Zugänge sind ständig besetzt, Patrouillen überschneiden sich und Meldungen werden von einer kleinen Leitstelle koordiniert.

Die Kräfte kennen das Gelände, prüfen Ausweise und reagieren auf Abweichungen von normalen Arbeitsabläufen. Sie besitzen Schutzwesten, Funkverbindung, Dataphones und geeignete Dienstwaffen. Mindestens ein kleines Reaktionsteam steht bereit.

Bei einem Vorfall versuchen die Wachleute, Eindringlinge einzukreisen, Fluchtwege zu beobachten und Verstärkung heranzuführen. Sie verfolgen Angreifer nicht blind in unbekannte oder gefährliche Bereiche.

Diese Form ist typisch für Konzernbüros, Wohnanlagen, Kliniken, Produktionsstätten und grössere Lagerhäuser.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Die Anlage verfügt über professionelle Konzernsicherheit. Patrouillen, Zugangsposten und Reaktionsteams werden durch eine eigene Leitstelle geführt. Dienstpläne und Routen wechseln regelmässig.

Die Wachleute sind für bewaffnete Angriffe, Evakuierungen und die Zusammenarbeit mit Drohnen und Gegenhackern ausgebildet. Sie tragen militärische Schutzkleidung, automatische Waffen, Sensorik und taktische Kommunikation.

Bei Alarm bilden sie Sperren, sichern Schlüsselbereiche und durchsuchen die Anlage systematisch. Einzelne Kräfte verfolgen Eindringlinge nur mit Unterstützung. Verletzte Kollegen, ausgefallene Kame-

ras oder unterbrochene Funkverbindungen werden als Hinweise auf einen koordinierten Angriff behandelt.

Diese Form ist typisch für Konzernzentralen, Forschungslabore, Datenzentren und wichtige Logistikanlagen.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe personelle Sicherheit wird durch spezialisierte Einsatzkräfte gewährleistet. Gewöhnliche Wachleute kontrollieren den Normalbetrieb, während taktische Teams in gesicherten Bereitschaftsräumen stationiert sind.

Die Kräfte besitzen schwere Panzerung, taktische Cyberware, spezialisierte Waffen, eigene Sanitäter, Gegenhacker und gepanzerte Fahrzeuge. Ihre Kommunikation verwendet getrennte Netze und vorbereitete Befehlsstrukturen.

Bei einem bestätigten Angriff handeln sie nicht als einzelne Wachleute, sondern als militärische Einheit. Sie teilen die Anlage in Sektoren, sperren Wege, setzen Drohnen ein und zwingen Eindringlinge in vorbereitete Feuerbereiche. Das Ziel besteht nicht mehr nur in Festnahme oder Vertreibung, sondern in der vollständigen Kontrolle der Lage.

Diese Form ist typisch für militärische Anlagen, strategische Forschungsstätten, Konzernarchive und kritische Infrastruktur.

Verhalten von Wachleuten

Wachleute reagieren nicht auf jede Auffälligkeit sofort mit Gewalt. Sie unterscheiden gewöhnlich zwischen Unregelmässigkeit, bestätigtem Eindringen und aktivem Angriff.

Bei einer Unregelmässigkeit kontrollieren sie Ausweise, stellen Fragen oder schicken eine Patrouille. Bei bestätigtem Eindringen sperren sie Bereiche und fordern Unterstützung an. Erst bei sichtbarer Bewaffnung, Widerstand oder einem roten Alarm setzen sie gewöhnlich tödliche Gewalt ein.

Gut geführte Sicherheit verfolgt drei Ziele:

- Alarm auslösen,
- Zeit gewinnen,
- Eindringlinge lokalisieren.

Ein Wachmann, der einen Runner entdeckt, greift daher nicht zwingend sofort an. Er kann zurückweichen, Deckung suchen, Türen verriegeln oder unauffällig Verstärkung rufen.

Patrouillen

Patrouillen bestehen aus Einzelpersonen, Paaren oder kleinen Teams. Ihre Routen sollten nicht nur als zufällige Begegnungen verwendet werden. Sie bestimmen, welche Wege zeitweise sicher oder gefährlich sind.

Bei niedriger Sicherheit sind Routen regelmässig und vorhersehbar. Bei mittlerer Sicherheit wechseln Zeitpunkte und Kontrollpunkte. Hohe Sicherheit verwendet überlappende Patrouillen und spontane Kontrollen. Sehr hohe Sicherheit passt Routen anhand von Sensordaten und aktuellen Bedrohungen an.

Runner können Patrouillen durch Beobachtung, Datamining oder gestohlene Dienstpläne analysieren. Eine erfolgreiche Vorbereitung kann die Erschwernis für Infiltration senken oder ein kurzes Zeitfenster ohne direkte Überwachung schaffen.

Wachtiere

Wachtiere werden vor allem eingesetzt, um versteckte Personen, unbekannte Gerüche und ungewöhnliche Bewegungen zu erkennen. Hunde sind am weitesten verbreitet, da sie Menschen verfolgen, Bereiche durchsuchen und Wachleute unmittelbar unterstützen können.

Wachtiere ersetzen keine technischen Sensoren. Sie ergänzen diese, weil sie auf Gerüche und Verhalten reagieren, die sich digital nur schwer fälschen lassen.

Wachhunde

Wachhunde werden meist von einem Hundeführer eingesetzt. Sie können:

- versteckte Personen aufspüren,
- Geruchsspuren verfolgen,
- verborgene Drogen oder Sprengstoffe erkennen,
- Eindringlinge stellen,
- fliehende Personen verfolgen,
- andere Wachleute auf eine Gefahr aufmerksam machen.

Ein Wachhund greift gewöhnlich nicht selbstständig an, solange sein Führer noch Kontrolle besitzt. Er bellt, blockiert Wege oder hält eine Person fest. Hoch ausgebildete Konzernhunde können jedoch auf eindeutige Befehle oder bestimmte Alarmzustände selbstständig reagieren.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Einzelne Hunde sichern Grundstücke, Werkstätten oder Lagerplätze. Sie sind abschreckend und territorial, aber nur begrenzt ausgebildet.

Sie können durch Futter, Lärm oder einen vertrauten Geruch abgelenkt werden. Ihr Verhalten ist häufig vorhersehbar.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Ausgebildete Wachhunde arbeiten mit festen Hundeführern. Sie kennen Patrouillenwege, Zugangspunkte und gewöhnliche Mitarbeiter.

Einfache Ablenkungen funktionieren nur selten. Unbekannte Gerüche, versteckte Personen und Spuren werden zuverlässig verfolgt.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Professionelle Such- und Angriffshunde werden gezielt für Konzernsicherheit eingesetzt. Sie tragen Schutzwesten, Ortungssender und teilweise Kameras oder medizinische Sensoren.

Die Hunde können zwischen Mitarbeitern, Besuchern und unbekannten Personen unterscheiden. Sie arbeiten auch in Gebäuden, Versorgungsschächten und dunklen Bereichen.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit verwendet genetisch ausgewählte, cybernetisch unterstützte oder besonders intensiv ausgebildete Tiere. Implantate können Kommunikation, Ortung und medizinische Überwachung ermöglichen.

Solche Tiere arbeiten eng mit taktischen Teams und Drohnen zusammen. Manipulationen an ihren Sensoren oder Implantaten können möglich sein, doch der Ausfall eines Tieres wird sofort registriert.

Wachtiere umgehen

Das unbemerkte Passieren eines Wachtiers verwendet gewöhnlich **Infiltration**. Geruchsneutralisierende Mittel, günstige Windrichtung, vertraute Kleidung oder Kenntnis der Patrouillen können Erleichterungen gewähren.

Das Ablenken oder Beruhigen eines Tieres kann über **Coolness**, geeignete Ausrüstung oder die Hilfe einer vertrauten Person erfolgen. Gewalt gegen ein Wachttier löst in professionellen Anlagen fast immer sofort Alarm aus, besonders wenn dessen Vitaldaten überwacht werden.

Wachtiere erkennen keine falschen Ausweise. Sie erkennen jedoch Angst, ungewöhnliche Bewegung, Blut, Sprengstoffe und fremde Gerüche. Dadurch sind sie besonders wirksam gegen Verkleidung und soziale Infiltration.

Sicherheitsdrohnen

Sicherheitsdrohnen überwachen Zugänge, Patrouillenwege und schwer erreichbare Bereiche. Sie ermüden nicht, können dauerhaft mit der Leitstelle verbunden bleiben und reagieren schneller als menschliche Kräfte.

Drohnen besitzen jedoch nur begrenzte Urteilsfähigkeit. Sie erkennen definierte Muster, Gerätekennungen und Bewegungen. Ungewöhnliche, aber nicht eindeutig feindliche Situationen müssen häufig von einem Menschen bewertet werden.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Einfache Kameradrohnen fliegen feste Routen oder werden bei einem Alarm von einem Wachmann gestartet. Sie besitzen gewöhnlich keine Bewaffnung.

Ihre Sensorik ist begrenzt, und ihre Verbindung läuft über handelsübliche Netze. Sie dienen vor allem der Abschreckung und Dokumentation.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Mehrere Überwachungsdrohnen kontrollieren Aussenbereiche, Dächer, Lagerhallen und Zufahrten. Sie verwenden Kamera, Nachtsicht und Bewegungsanalyse.

Die Drohnen können Personen verfolgen, Bilder an die Leitstelle senden und Wachleute zu einem Ziel führen. Einige Modelle tragen Blendlicht, Lautsprecher oder nicht tödliche Waffen.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Die Anlage verwendet ein koordiniertes Drohnennetz. Luft- und Bodendrohnen teilen Sensordaten und werden von der Sicherheitsleitstelle oder einer autonomen Steuerung geführt. Bewaffnete Modelle können Eindringlinge stellen, Deckung überwachen und Fluchtwege blockieren. Ausgefallene Drohnen werden sofort ersetzt oder lösen eine gezielte Suche aus.

Die Steuerung verwendet gesicherte Verbindungen und getrennte Berechtigungen. Ein Hacker muss gewöhnlich erst die Leitstelle, eine Relaisstation oder die einzelne Drohne erreichen.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit verfügt über schwere Sicherheits- und Kampfdrohnen. Sie verwenden gepanzerte Gehäuse, mehrere Sensorarten, redundante Kommunikation und militärische Bewaffnung. Das Drohnennetz arbeitet auch bei Ausfall der zentralen Leitstelle weiter. Lokale Routinen sichern Schlüsselbereiche, begleiten taktische Teams und verhindern den Zugang zu kritischen Zonen.

Bei Alarm können zusätzliche Drohnen aus Ladestationen, Fahrzeugen oder Wandnischen aktiviert werden. Ihre Aufgabe besteht nicht nur in Überwachung, sondern in aktiver Kontrolle des Gefechtsraums.

Drohnen umgehen

Das Umgehen einer Drohne kann auf verschiedene Weise erfolgen:

- **Infiltration**, um Sichtfelder und Patrouillen zu vermeiden,
- **Hacking**, um Sensoren, Kennungen oder Befehle zu manipulieren,
- **Technik**, um Relais, Ladestationen oder Steuerleitungen zu stören,
- **Fernkampf**, um die Drohne zu zerstören,
- **Datamining**, um Modelle, Routen oder bekannte Schwachstellen zu ermitteln.

Eine zerstörte Drohne ist selten unbemerkt. Professionelle Systeme überwachen Position, Verbindung und Betriebszustand. Der Verlust des Signals kann daher ebenso einen Alarm auslösen wie ein erkanntes Ziel.

Kombination der Kräfte

Wachleute, Hunde und Drohnen sind besonders wirksam, wenn sie unterschiedliche Schwächen ausgleichen.

Wachleute beurteilen Situationen und treffen Entscheidungen. Hunde erkennen Gerüche und versteckte Personen. Drohnen überwachen grosse Flächen und verfolgen Ziele aus der Distanz.

Bei niedriger Sicherheit arbeiten diese Elemente meist getrennt. Bei mittlerer Sicherheit tauschen sie Meldungen über eine Leitstelle aus. Hohe Sicherheit koordiniert ihre Bewegungen und Reaktionen. Sehr hohe Sicherheit behandelt alle Kräfte als gemeinsames taktisches System.

Eine gute Sicherung stellt daher nicht einfach mehr Gegner auf. Sie erzeugt eine Kette:

1. Eine Drohne entdeckt eine Bewegung.
2. Ein Wachmann prüft die Meldung.
3. Ein Hund verfolgt die Spur.
4. Ein Reaktionsteam sperrt den Fluchtweg.

Runner können diese Kette an jeder Stelle unterbrechen. Je später sie eingreifen, desto schwieriger wird es, den Alarm noch vollständig zu verhindern.

Technische Sicherheit



Technische Sicherheit erkennt unbefugten Zutritt, kontrolliert Zugänge und unterstützt Wachpersonal bei der Bewertung einer Lage. Dazu gehören Alarmanlagen, Schlösser, Kameras und Sicherheitsschleusen.

Technische Systeme sollen Eindringlinge nicht automatisch besiegen. Sie erzeugen Hinweise, verzögern das Eindringen und lösen Reaktionen aus. Kein einzelnes System sollte eine Anlage vollständig sichern. Gute Sicherheit entsteht durch die Kombination mehrerer begrenzter Massnahmen.

Sicherheitsstufe	Übliche Erschwernis
1 – Niedrig	±0
2 – Mittel	–2
3 – Hoch	–4
4 – Sehr hoch	–6

Die Erschwernis gilt nur, wenn die Qualität des Systems unmittelbar relevant ist. Passendes Werkzeug, gestohlene Zugangsdaten, Baupläne oder Unterstützung von innen können sie reduzieren.

Alarmanlagen

Alarmanlagen erkennen bestimmte Veränderungen und melden sie an Wachpersonal oder eine Sicherheitszentrale. Sie beurteilen nicht automatisch, ob tatsächlich ein Angriff stattfindet.

Typische Auslöser sind:

- geöffnete Türen oder Fenster,
- Bewegung in gesicherten Bereichen,
- unterbrochene Licht- oder Laserfelder,
- Druck auf Böden oder Treppen,
- Glasbruch,
- Rauch, Hitze oder ungewöhnliche Geräusche,
- Manipulation an Geräten,
- Ausfall eines Sensors.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Einfache Alarmanlagen sichern einzelne Türen, Fenster oder Räume. Bewegungsmelder überwachen klar begrenzte Bereiche und reagieren auf deutliche Veränderungen. Die Systeme besitzen häufig blinde Winkel, feste Aktivierungszeiten und einfache Verkabelung. Fehlalarme durch Tiere, Maschinen oder Mitarbeiter sind nicht ungewöhnlich.

Ein ausgelöster Alarm wird meist an einen Wachmann, Eigentümer oder externen Sicherheitsdienst weitergeleitet.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Mehrere Sensoren überwachen Zugänge, Flure und wichtige Räume. Bewegungsmelder werden durch Türkontakte, Glasbruchsensoren oder Druckmelder ergänzt. Die Anlage unterscheidet zwischen normalen Arbeitszeiten, eingeschränktem Betrieb und vollständiger Sicherung. Ausfälle einzelner Sensoren werden gemeldet, führen aber nicht automatisch zu einem vollen Alarm.

Die Meldung wird von einer Leitstelle geprüft. Wachpersonal kann Kameras aufschalten oder eine Patrouille schicken.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Sensoren überlappen sich und verwenden unterschiedliche Erkennungsverfahren. Bewegungen können durch Wärmebild, Entfernungsmessung, Drucksensoren oder Geräuschanalyse bestätigt werden. Das System erkennt ungewöhnliche Kombinationen, etwa eine geöffnete Tür ohne passende Zugangsbuchung oder den Ausfall mehrerer Sensoren im selben Bereich.

Ein einzelner auffälliger Wert löst meist Alarmstufe Gelb aus. Mehrere bestätigte Abweichungen können direkt zu Orange führen.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit verwendet redundante Sensorfelder und unabhängige Strom- und Kommunikationswege. Kritische Bereiche bleiben auch bei Stromausfall oder Netzstörung überwacht. Sensoren können Bewegungsrichtung, ungefähre Körpergrösse und Anzahl der Personen bestimmen. Sie erkennen jedoch keine Identität und ersetzen keine Beobachtung durch Menschen oder Kameras.

Das System reagiert besonders empfindlich auf Manipulationsversuche. Ein ausgefallener Sensor kann kontrolliert abgeschaltet werden, doch mehrere gleichzeitige Ausfälle gelten als wahrscheinlicher Angriff.

Bewegungserkennung

Bewegungsmelder überwachen einen begrenzten Bereich. Sie erkennen Bewegung, Wärmeveränderungen oder das Durchqueren eines definierten Feldes. Bekannte Arbeitsbereiche, Tiere, Maschinen oder Wartungspersonal können Fehlalarme verursachen. Professionelle Systeme gleichen Meldungen daher mit Zugangsprotokollen und Kameras ab.

Das Umgehen eines Bewegungsmelders verwendet meist **Infiltration**, wenn Sichtfeld und Auslösebereich vermieden werden, oder **Technik**, wenn der Sensor manipuliert wird. **Hacking** kann möglich sein, wenn der Melder an ein erreichbares Netz angeschlossen ist.

Schlösser

Schlösser verzögern den Zugang und dokumentieren, wer eine Tür, ein Tor oder einen Behälter geöffnet hat. Sie können mechanisch, elektronisch oder kombiniert sein. Ein Schloss verhindert den Zugang nur so lange, wie Tür, Wand und Rahmen stärker sind als der gewählte Angriff.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Einfache mechanische Schlösser, Zahlencodes oder handelsübliche Zugangskarten. Ersatzschlüssel und gemeinsame Codes sind verbreitet. Solche Schlösser schützen gegen Gelegenheitstäter, aber kaum gegen vorbereitete Runner.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Verstärkte Schlösser verwenden individuelle Karten, wechselbare Codes oder einfache biometrische Merkmale. Zugriffe werden protokolliert. Mehrere Fehlversuche können eine Meldung auslösen oder das Schloss vorübergehend sperren.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Hochwertige Schlösser verbinden mehrere Verfahren, etwa Zugangskarte und Biometrie. Mechanik, Elektronik und Türrahmen sind gegen Manipulation und gewaltsames Öffnen verstärkt. Die Berechtigung kann zeitlich, räumlich oder auf bestimmte Arbeitsaufgaben begrenzt sein. Gestohlene Karten allein genügen daher nicht immer.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit verwendet Schleusentüren, getrennte Verriegelungen und persönliche Freigaben. Zugangsdaten können nur einmal oder für ein kurzes Zeitfenster gültig sein. Ein Manipulationsver-

such sperrt die Tür nicht automatisch dauerhaft. Er meldet die Abweichung an die Sicherheitszentrale und kann zusätzliche Prüfung verlangen.

Schlösser werden meist mit **Technik**, **Hacking**, gestohlenen Berechtigungen oder Gewalt überwunden. Ein gewaltsames Öffnen ist oft schneller, aber kaum unauffällig.

Kameras

Kameras beobachten Bereiche, dokumentieren Ereignisse und ermöglichen einer Leitstelle, Meldungen zu prüfen. Sie erkennen nicht automatisch jede Bedrohung. Eine Kamera kann nur sehen, was sich in ihrem Sichtfeld befindet. Beleuchtung, Rauch, Hindernisse, tote Winkel und beschädigte Optik begrenzen ihre Wirkung.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Feste Kameras überwachen Eingänge, Kassen oder Lagerbereiche. Bilder werden aufgezeichnet oder nur bei Bedarf angesehen. Tote Winkel sind häufig, und beschädigte Kameras können lange unbemerkt bleiben.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Kameras decken wichtige Wege und Zugänge ab. Die Leitstelle kann einzelne Bilder aufschalten und Aufzeichnungen durchsuchen. Einfache Software markiert Bewegung, verdeckte Gesichter oder ungewöhnlich lange Aufenthalte.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Überlappende Kamerafelder reduzieren tote Winkel. Wärmebild, Restlichtverstärkung und automatische Verfolgung erleichtern die Beobachtung. Die Software kann Personen zwischen mehreren Kameras verfolgen, braucht aber weiterhin eine erste Erkennung oder einen menschlichen Hinweis.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Kameras verwenden mehrere Sensorarten, redundante Aufzeichnung und lokale Datenspeicher. Ein Ausfall wird sofort gemeldet. Automatische Systeme können ungewöhnliche Bewegungsmuster, verdeckte Waffen oder Fluchtverhalten markieren. Sie erkennen jedoch keine Absichten und sind anfällig für Verkleidung, Ablenkung und falsche Zusammenhänge.

Kameras können mit **Infiltration** umgangen, mit **Technik** manipuliert oder mit **Hacking** beeinflusst werden. Das Abschalten einer Kamera beseitigt ihr Sichtfeld, kann aber selbst eine Sicherheitsmeldung auslösen.

Sicherheitsschleusen

Sicherheitsschleusen kontrollieren Personen und Ausrüstung an wichtigen Zugängen. Sie sollen den Zutritt prüfen, nicht automatisch jede Bedrohung vollständig erkennen.

Typische Systeme sind:

- Metalldetektoren,
- Sprengstoff- und Chemiesensoren,
- Cyberscanner,
- Gepäckscanner,
- Gewichts- und Druckmessung,
- biometrische Prüfung,
- Geräte- und Funkerkennung.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Eine einfache Schleuse besteht aus Zugangskontrolle und Metalldetektor. Auffällige Personen werden manuell geprüft. Kleine Gegenstände, gut verborgene Waffen oder nicht metallische Materialien können übersehen werden.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Personen und Gepäck werden getrennt geprüft. Metalldetektoren, einfache Chemiesensoren und Geräteerkennung arbeiten gemeinsam. Auffällige Ergebnisse führen zu einer Nachkontrolle, nicht automatisch zu Alarm oder Festnahme.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Mehrere Scanner erfassen Waffen, Sprengstoffe, aktive Funkgeräte und grössere Cyberwaresysteme. Zugangsdaten werden mit Person, Auftrag und Zielbereich abgeglichen. Die Schleuse kann Personen einzeln festhalten, während Wachpersonal das Ergebnis prüft.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit verwendet getrennte Prüfzonen, mehrfache Sensoren und individuell konfigurierte Berechtigungsprofile. Personen, Fahrzeuge und Fracht werden unabhängig kontrolliert.

Das System kann ungewöhnliche Implantate, nicht registrierte Geräte oder abweichende Körperdaten erkennen. Es liefert jedoch nur einen Verdacht. Eine genaue Identifikation erfordert Datenbankabgleich, medizinische Untersuchung oder manuelle Kontrolle.

Cyberscanner

Cyberscanner erkennen aktive oder deutlich sichtbare Cyberware, Funkverbindungen und technische Signaturen. Sie können Hersteller, Systemtyp oder ungefähre Leistungsfähigkeit bestimmen.

Bei niedriger Sicherheit werden nur grosse oder aktive Systeme erkannt. Mittlere Sicherheit erkennt handelsübliche Implantate und aktive Interfaces. Hohe Sicherheit kann registrierte Systeme mit Zugangslisten abgleichen. Sehr hohe Sicherheit erkennt auch ungewöhnliche Leistungswerte oder nicht genehmigte Modifikationen.

Das Verbergen oder Täuschen eines Cyberscanners kann **Infiltration**, **Technik** oder **Hacking** verwenden, abhängig von der Methode.

Metalldetektoren

Metalldetektoren erkennen metallische Gegenstände, nicht automatisch Waffen. Cyberarme, Werkzeuge, medizinische Implantate und Ausrüstung können ebenfalls anschlagen. Je empfindlicher ein Detektor eingestellt ist, desto häufiger entstehen Fehlalarme. Deshalb werden Ergebnisse meist durch Wachpersonal, Handscanner oder Gepäckkontrolle überprüft.

Nicht metallische Waffen, Keramikteile und abgeschirmte Gegenstände können die Erkennung erschweren. Hochwertige Anlagen kombinieren Metalldetektoren daher mit weiteren Sensoren.

Grenzen technischer Sicherheit

Technische Systeme bleiben absichtlich begrenzt. Sie sollen Spiel ermöglichen und keine unüberwindbare automatische Kontrolle erzeugen.

Dabei gelten folgende Grundsätze:

- Ein Sensor erkennt nur das, wofür er gebaut wurde.
- Ein Alarm meldet eine Abweichung, nicht automatisch einen Feind.
- Eine Kamera besitzt Sichtfelder und tote Winkel.
- Ein Schloss schützt nur seinen Zugangspunkt.
- Ein Scanner erzeugt Verdachtsmomente und benötigt häufig menschliche Prüfung.
- Ein ausgeschaltetes System kann eine Meldung auslösen.
- Redundanz erhöht Sicherheit, beseitigt aber keine Schwachstellen.
- Jede technische Massnahme braucht Wartung, Strom, Netzverbindung und verantwortliches Personal.

Gute technische Sicherheit zwingt Runner daher nicht zu einer einzigen Lösung. Sie lässt sich beobachten, täuschen, manipulieren, umgehen, überlasten oder gewaltsam überwinden. Der Unterschied liegt in Zeitaufwand, Risiko und ausgelöstem Alarm.

Operative Sicherheit



Operative Sicherheit schützt eine Anlage durch Auswahl, Überprüfung und gezielten Einsatz von Mitarbeitern. Dazu gehören Hintergrundprüfungen, interne Ermittlungen, Aufklärung, Gegenaufklärung und der Schutz wichtiger Personen.

Sie verhindert nicht jede Infiltration. Sie erhöht vor allem die Wahrscheinlichkeit, dass Unstimmigkeiten erkannt, Informationen richtig eingeordnet und Angriffe frühzeitig vorbereitet werden.

Sicherheitsstufe	Übliche Erschwernis
1 – Niedrig	±0
2 – Mittel	–2
3 – Hoch	–4
4 – Sehr hoch	–6

Die Erschwernis gilt nur, wenn Operative Sicherheitsmassnahmen unmittelbar gegen das Vorgehen der Runner wirken. Gute Tarnung, glaubwürdige Lebensläufe, Unterstützung von innen oder lange Vorbereitung können sie reduzieren.

Hintergrundprüfungen

Hintergrundprüfungen sollen feststellen, ob Mitarbeiter, Besucher oder Auftragnehmer ein Sicherheitsrisiko darstellen. Geprüft werden Identität, Beschäftigung, Kreditverhältnisse, frühere Kontakte und mögliche Interessenkonflikte. Eine Hintergrundprüfung liefert keine absolute Wahrheit. Sie ist nur so gut wie die verfügbaren Daten und die Zeit, die für ihre Auswertung zur Verfügung steht.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Geprüft werden Identität, Adresse, frühere Arbeitgeber und offensichtliche Vorstrafen. Viele Angaben werden nur oberflächlich bestätigt. Kurzfristige Aushilfen, Lieferanten und externe Techniker werden häufig nur anhand ihrer Unterlagen oder einer telefonischen Rückfrage geprüft.

Einfache falsche Angaben oder geliehene Dokumente können genügen, solange niemand genauer hinsieht.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Angaben werden mit mehreren Quellen verglichen. Frühere Arbeitgeber, Finanzdaten, Versicherungen und bekannte Kontakte können überprüft werden. Bewerber und Auftragnehmer müssen Lücken im Lebenslauf erklären. Ungewöhnliche Schulden, häufige Wohnortwechsel oder widersprüchliche Angaben führen zu zusätzlichen Fragen.

Eine falsche Identität muss mehrere zusammenhängende Datensätze besitzen, um glaubwürdig zu wirken.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Die Prüfung umfasst berufliche, finanzielle und soziale Verbindungen. Kontakte, politische Aktivitäten, frühere Sicherheitsfreigaben und auffällige Kommunikationsmuster können untersucht werden. Referenzen werden nicht nur kontaktiert, sondern auf Glaubwürdigkeit geprüft. Einzelne Angaben werden unabhängig bestätigt. Für sensible Tätigkeiten können persönliche Gespräche, psychologische Tests oder begrenzte Überwachung vorgesehen sein.

Eine vorbereitete Legende muss auch bei Rückfragen und vertiefter Prüfung bestehen.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit verwendet langfristige Überprüfung und fortlaufende Kontrolle. Mitarbeiter werden nicht nur vor der Einstellung, sondern während ihrer gesamten Tätigkeit bewertet. Finanzielle Veränderungen, ungewöhnliche Kontakte, Regelverstösse und abrupte Verhaltensänderungen können untersucht werden. Besonders sensible Positionen verlangen wiederkehrende Freigaben und persönliche Fürsprecher.

Selbst eine überzeugende falsche Identität bleibt angreifbar, wenn Verhalten, Beziehungen oder technische Spuren nicht zu ihr passen.

Interne Ermittlungen

Interne Ermittlungen klären Diebstahl, Sabotage, Informationsabfluss, Korruption und Verstösse gegen Konzernregeln. Sie beginnen meist erst, wenn bereits ein Verdacht besteht. Ermittler sichern Aufzeichnungen, befragen Mitarbeiter, prüfen Zugriffe und rekonstruieren Abläufe. Ihr Ziel ist nicht nur die Festnahme eines Täters, sondern die Schliessung der genutzten Schwachstelle.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Vorfälle werden durch Vorgesetzte, gewöhnliche Sicherheitskräfte oder externe Dienstleister untersucht. Die Ermittlungen konzentrieren sich auf offensichtliche Spuren und bekannte Verdächtige. Kleinere Verluste werden häufig als Betriebsschaden abgeschrieben.

Runner müssen vor allem vermeiden, direkt erkannt oder eindeutig beschrieben zu werden.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Eigene Sicherheitsmitarbeiter prüfen Kameras, Zugangsprotokolle, Arbeitszeiten und Zeugenaussagen. Unstimmigkeiten werden miteinander verglichen. Mitarbeiter mit Zugang, Motiv oder auffälligem Verhalten geraten schnell in den Fokus.

Zurückgelassene Ausrüstung, ungewöhnliche Zahlungen oder wiederverwendete Identitäten können spätere Folgen auslösen.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Spezialisierte Ermittler arbeiten mit Technikern, Hackern und Konzernjuristen zusammen. Physische, digitale und finanzielle Spuren werden gemeinsam ausgewertet. Auch scheinbar getrennte Vorfälle können miteinander verbunden werden. Bekannte Methoden, Waffen, Fahrzeuge oder Kontakte werden mit früheren Einsätzen verglichen.

Ein erfolgreicher Run kann daher trotzdem Monate später Rückschlüsse auf die Crew ermöglichen.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit setzt spezialisierte Konzernermittler, Analysten und externe Nachrichtendienste ein. Die Ermittlungen können sich auf Familien, Kontakte, Gläubiger, Kliniken, Fahrzeuge und frühere Auftraggeber ausweiten. Der Konzern versucht nicht nur herauszufinden, wer den Angriff ausgeführt hat, sondern wer ihn geplant, bezahlt und ermöglicht hat.

Trotzdem sind Ermittlungen weder allwissend noch sofort erfolgreich. Sie benötigen Spuren, Zeit und Zugriff auf relevante Daten.

Aufklärung

Aufklärung sammelt Informationen über mögliche Gegner, gefährdete Anlagen und bevorstehende Angriffe. Sie soll Bedrohungen erkennen, bevor sie sich innerhalb der Anlage zeigen.

Dazu gehören:

- Beobachtung bekannter Gruppen,
- Auswertung öffentlicher Informationen,
- Prüfung verdächtiger Einkäufe,
- Erfassung ungewöhnlicher Bewegungen,
- Analyse früherer Angriffe,

- Befragung lokaler Kontakte,
- Überwachung potenzieller Auftraggeber.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Aufklärung beschränkt sich auf lokale Gerüchte, Meldungen von Wachleuten und öffentlich bekannte Bedrohungen. Die Anlage reagiert auf erkennbare Risiken, sucht aber nicht aktiv nach unbekannten Gegnern.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Sicherheitsmitarbeiter verfolgen lokale Banden, bekannte Runner und aktuelle Konflikte. Auffällige Lieferungen, ausgespähte Zufahrten oder wiederholte Besucher können überprüft werden. Die Anlage kann ihre Wachen und Kontrollen an eine konkrete Bedrohung anpassen.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Eigene Analysten sammeln Informationen über konkurrierende Konzerne, Syndikate und professionelle Crews. Bekannte Taktiken, Kontakte und Ausrüstung werden erfasst. Eine Anlage kann deshalb gezielt gegen Methoden vorbereitet sein, die bereits bei früheren Angriffen verwendet wurden.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit betreibt dauerhafte Bedrohungsanalyse. Informanten, Datenbroker und spezialisierte Aufklärungsteams beobachten mögliche Gegner bereits ausserhalb der Anlage. Vor einem erwarteten Angriff können Zugänge verändert, falsche Informationen gestreut, Einsatzkräfte verlegt oder besonders gefährdete Personen unauffällig evakuiert werden. Die Aufklärung erkennt aber nur Bedrohungen, zu denen sie Hinweise besitzt. Neue Crews, ungewöhnliche Methoden und gut abgeschirmte Auftraggeber bleiben schwer einzuschätzen.

Gegenaufklärung

Gegenaufklärung erschwert es Gegnern, verlässliche Informationen über eine Anlage zu sammeln. Sie schützt Dienstpläne, Baupläne, Zugangsregeln, Sicherheitsroutinen und Bewegungen wichtiger Personen. Gegenaufklärung besteht nicht nur aus Geheimhaltung. Sie kann Eindringlinge auch gezielt mit falschen oder veralteten Informationen versorgen.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Grundlegende Informationen sind leicht erhältlich. Mitarbeiter kennen viele Abläufe und sprechen ausserhalb der Arbeit darüber. Dienstpläne, Lieferzeiten und Gebäudestrukturen können durch einfache Beobachtung rekonstruiert werden.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Sensible Informationen werden nur an zuständige Mitarbeiter verteilt. Dienstpläne wechseln, Besucher erhalten begrenzte Einblicke und Baupläne sind nicht öffentlich zugänglich. Mitarbeiter werden angewiesen, ungewöhnliche Fragen oder Beobachtungen zu melden.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Informationen werden nach Aufgabe und Berechtigung getrennt. Kein einzelner Mitarbeiter kennt alle Abläufe. Falsche Lieferpläne, Attrappen, wechselnde Patrouillen und bewusst unvollständige Unterlagen können Aufklärungsversuche erschweren. Verdächtige Informationsanfragen werden untersucht.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Gegenaufklärung arbeitet aktiv gegen erwartete Gegner. Veraltete Baupläne, falsche Zugangsdaten und kontrollierte Leaks können gezielt verbreitet werden. Mögliche Späher werden beobachtet, ohne sofort angesprochen zu werden. Die Sicherheit versucht herauszufinden, welche Informationen gesucht werden und wer dahintersteht.

Eine erfolgreiche Datamining- oder Connections-Probe kann daher echte Informationen, absichtlich falsche Angaben oder eine Mischung aus beidem liefern.

Leibwächter

Leibwächter schützen einzelne Personen vor Angriff, Entführung und Beobachtung. Sie kontrollieren Wege, Räume, Fahrzeuge und Kontakte ihrer Schutzperson. Ihre Aufgabe besteht nicht darin, jeden Gegner zu besiegen. Sie sollen Angriffe früh erkennen, die Schutzperson aus der Gefahrenzone bringen und Zeit für Verstärkung gewinnen.

Sicherheitsstufe 1 – Niedrig

Ein einzelner Begleiter oder Fahrer übernimmt grundlegenden Schutz. Er beobachtet die Umgebung, hält Personen auf Abstand und organisiert schnelle Abreise. Die Schutzperson folgt häufig einem vorhersehbaren Tagesablauf.

Sicherheitsstufe 2 – Mittel

Ein kleines Team sichert Wege, Fahrzeuge und Aufenthaltsorte. Mindestens ein Leibwächter bleibt ständig nahe an der Schutzperson, während weitere Kräfte Zugänge und Umgebung prüfen. Fahrzeuge, Termine und Routen werden vorbereitet. Bei Gefahr wird die Schutzperson sofort zurückgezogen.

Sicherheitsstufe 3 – Hoch

Professionelle Schutzteams arbeiten in mehreren Ringen. Vorauseinheiten prüfen Orte, Fahrzeuge und Fluchtwege. Die Schutzperson besitzt gepanzerte Fahrzeuge, sichere Räume und wechselnde

Routen. Leibwächter sind für Nahschutz, Evakuierung und bewaffnete Gegenwehr ausgebildet. Ein Angriff muss daher nicht nur die Schutzperson erreichen, sondern zunächst Beobachtung, Vorhut und unmittelbaren Begleitschutz überwinden.

Sicherheitsstufe 4 – Sehr hoch

Sehr hohe Sicherheit behandelt den Schutz einer Person wie eine militärische Operation. Mehrere Teams sichern Aufenthaltsorte, Transportwege und Ausweichziele. Doppelgänger, falsche Fahrzeuge und kurzfristige Terminänderungen können eingesetzt werden. Bei einer bestätigten Bedrohung wird die Schutzperson nicht am Ort verteidigt, sondern sofort in einen vorbereiteten Sicherheitsbereich gebracht. Leibwächter, Fahrzeuge, Drohnen und taktische Kräfte arbeiten als gemeinsames System.

Operative Sicherheit umgehen

Operative Sicherheit kann durch verschiedene Fertigkeiten überwunden werden:

- **Coolness**, um glaubwürdig aufzutreten oder Befragungen zu bestehen,
- **Connections**, um Fürsprecher, interne Helfer oder glaubwürdige Referenzen zu erhalten,
- **Datamining**, um Lebensläufe, Dienstpläne und Ermittlungen vorzubereiten,
- **Infiltration**, um Beobachtung und Begleitschutz zu umgehen,
- **Hacking**, um Unterlagen, Zugriffe oder Kommunikationsdaten zu manipulieren,
- **Technik**, um Beweismittel oder Gerätekennungen zu verändern.

Operative Sicherheit ist am stärksten, wenn sie Zeit erhält. Eine Hintergrundprüfung, Ermittlung oder Aufklärung benötigt Informationen und Gelegenheit zur Auswertung. Kurzfristige Täuschungen können daher gelingen, selbst wenn sie einer späteren Untersuchung nicht standhalten.

Beispielanlagen

Die folgenden Anlagen zeigen, wie sich die vier Sicherheitsarten kombinieren lassen. Nicht jede Anlage verwendet in allen Bereichen dieselbe Sicherheitsstufe. Ein gewöhnliches Büro kann technisch gut geschützt sein, aber nur wenige Wachleute besitzen. Ein Lagerhaus kann massive Mauern haben, während seine operativen Sicherheitsmassnahmen kaum über eine Liste der Beschäftigten hinausgehen.

Jede Anlage enthält ausserdem Schwachstellen. Sicherheit soll einen Einsatz strukturieren, nicht verhindern.

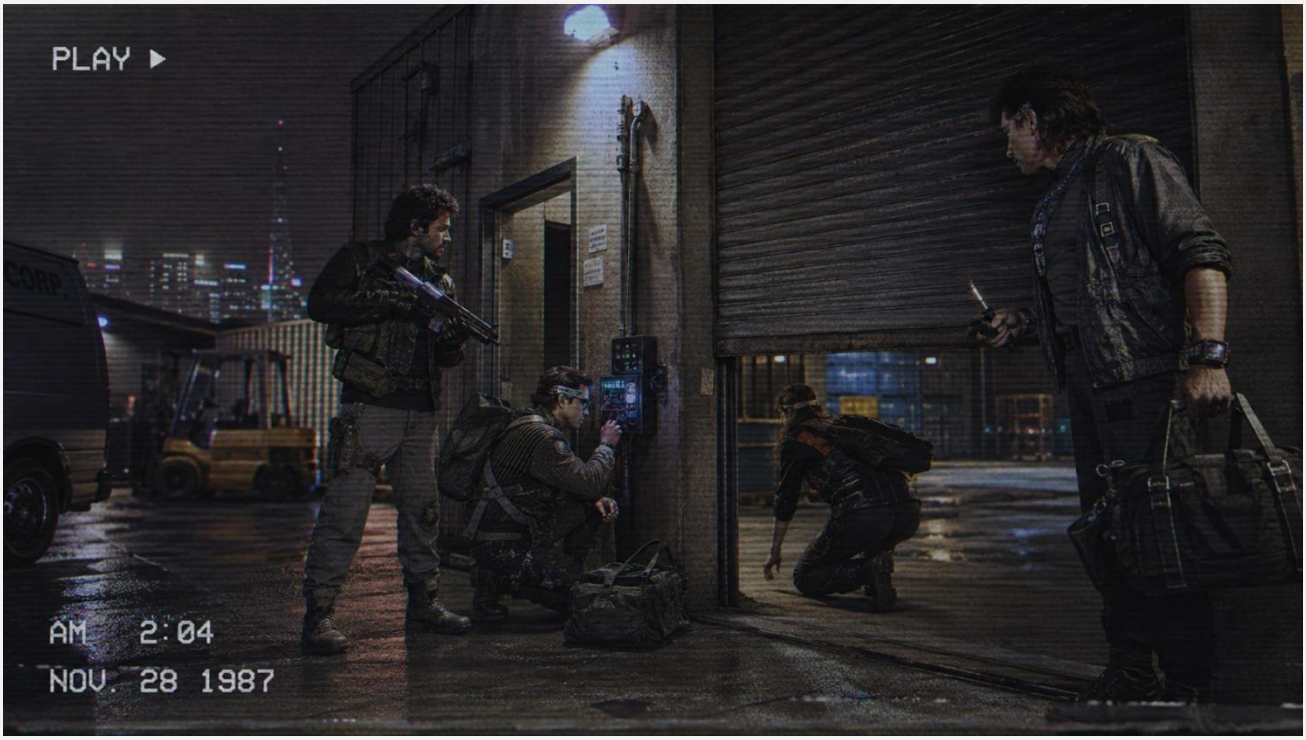
Eine Beispielanlage muss nicht als vollständiger Lageplan vorbereitet werden. Für einen Einsatz genügen zunächst:

- Sicherheitsstufe der wichtigsten Bereiche,
- drei mögliche Zugänge,
- zwei erkennbare Schwachstellen,
- Wach- und Reaktionskräfte,
- technisches Netz,
- Alarmreaktionen,
- das eigentliche Ziel.

Die Crew kann durch Vorbereitung weitere Schwachstellen entdecken. Gute Datamining-, Connections- oder Aufklärungsproben sollten daher nicht nur Boni geben, sondern konkrete Informationen liefern:

- Schichtwechsel,
- tote Kamerawinkel,
- unzuverlässige Mitarbeiter,
- Wartungstermine,
- versteckte Zugänge,
- veraltete Systeme,
- bevorstehende Lieferungen.

So wird Sicherheit nicht zu einer blossen Reihe von Proben mit –2 oder –4. Sie wird zu einem Problem, das die Runner verstehen, zerlegen und auf ihre eigene Weise lösen können.



Red Star Self Storage

Anlagentyp: Gewerbliches Lagerhaus
Gesamtsicherheit: 1 – Niedrig
Standort: Iron Channel
Betrieb: Rund um die Uhr, nachts nur teilweise besetzt

Red Star vermietet Lagerflächen an Kleinunternehmen, Werkstätten und Privatpersonen. Zwischen gewöhnlichen Möbeln, Ersatzteilen und Importwaren lagern regelmässig unversteuerte Waffen, gefälschte Elektronik und Syndikatsware.

Physische Sicherheit

Das Gelände ist von einem zwei Meter hohen Maschendrahtzaun umgeben. Ein breites Schiebetor bildet die einzige offizielle Fahrzeugzufahrt. An der Rückseite grenzt das Grundstück an einen Entwässerungskanal, dessen Böschung einen unauffälligen Zugang ermöglicht.

Die Lagerhallen bestehen aus Wellblech, Betonstützen und einfachen Rolltoren. Oberlichter und Lüftungsöffnungen bieten alternative Zugänge. Die Aussenbeleuchtung lässt zwischen den Hallen mehrere dunkle Bereiche.

Proben zum Übersteigen des Zauns, Öffnen eines Oberlichts oder unbemerkten Bewegen zwischen den Hallen sind gewöhnlich **fordernd ±0**.

Wach- und Reaktionskräfte

Nachts arbeitet ein einzelner Wachmann in einem Büro am Haupttor. Er führt jede Stunde eine feste Runde durch das Gelände durch. Ein alter Wachhund bleibt meist beim Büro und wird nur bei Auffälligkeiten mitgenommen.

Der Wachmann trägt eine Schutzweste, eine Pistole, ein Funkgerät und eine schwere Taschenlampe. Bei Gefahr sucht er Deckung und verständigt den externen Sicherheitsdienst.

Externe Verstärkung trifft nach etwa **zehn Minuten** ein.

Technische Sicherheit

Kameras überwachen das Haupttor, die Fahrwege und die Eingänge der Hallen. Mehrere Kameras besitzen tote Winkel oder verschmutzte Linsen.

Die Rolltore verwenden einfache Zahlencodes. Bewegungsmelder sind nur ausserhalb der Geschäftszeiten aktiv. Ein Alarm wird zunächst an das Wachbüro übertragen.

Technische Sicherungen werden gewöhnlich mit **Technik ±0** oder **Hacking ±0** überwunden.

Operative Sicherheit

Mieter müssen eine Versicherungskarte und eine Zahlungsadresse angeben. Eine eigentliche Hintergrundprüfung findet nicht statt.

Lieferfahrer und Handwerker werden eingelassen, wenn sie einen Firmennamen und eine Lagernummer nennen können. Die Wachmannschaft besitzt keine eigene Ermittlungskapazität.

Nach einem Einbruch werden Kamerabilder und Mieterdaten an einen externen Ermittler übergeben.

Alarmreaktion

Gelb: Der Wachmann prüft Kameras oder geht zum betroffenen Bereich.
Orange: Das Tor wird geschlossen und der Sicherheitsdienst verständigt.
Rot: Der Wachmann zieht sich in sein Büro zurück und wartet auf Verstärkung.

Schwachstellen

- feste Patrouillenroute,
- schlecht einsehbarer Entwässerungskanal,
- unvollständige Kameradeckung,
- gemeinsam genutzte Zugangscodes,
- häufige Nachtlieferungen,
- Wachhund lässt sich mit vertrautem Geruch oder Futter ablenken.

Dock 47

Anlagentyp: Übergabeplatz in einer stillgelegten Lagerhalle
Gesamtsicherheit: 1 – Niedrig, während einer Übergabe teilweise 2 – Mittel
Standort: Long Beach Freeport
Betrieb: Offiziell ungenutzt; unregelmässige Treffen bei Nacht

Dock 47 ist eine alte Umschlaghalle zwischen aktiven Kühlhäusern und einem aufgegebenen Containerterminal. Die Halle gehört über mehrere Briefkastenfirmen einem lokalen Logistikunternehmen und wird von Fixern, Schmugglern und Syndikaten für diskrete Übergaben vermietet.

Physische Sicherheit

Die Lagerhalle besitzt zwei grosse Rolltore, einen seitlichen Personaleingang und ein teilweise eingestürztes Verwaltungsgebäude. Im Inneren stehen leere Container, Palettenregale und ausgemusterte Gabelstapler, die Sichtlinien unterbrechen und Deckung bieten.

Das Gelände grenzt an Bahngleise, einen Entwässerungskanal und mehrere aktive Lagerplätze. Fahrzeuge können über die offizielle Zufahrt, einen beschädigten Zaun an der Rückseite oder entlang der Gleise anfahren.

Die Aussenbeleuchtung ist schwach. Während einer Übergabe werden einzelne Flutlichter auf die zentrale Freifläche gerichtet, während der Rest der Halle dunkel bleibt.

Wach- und Reaktionskräfte

Im Normalbetrieb gibt es keine festen Wachleute. Während einer Übergabe bringt jede Partei gewöhnlich zwei bis sechs bewaffnete Begleiter mit.

Der Vermieter stellt einen Beobachter im ehemaligen Verwaltungsbüro und einen Fahrer ausserhalb des Geländes. Beide sollen vor allem Polizei, fremde Fahrzeuge oder eine zweite bewaffnete Gruppe erkennen.

Bei grösseren Geschäften können zusätzliche Schützen auf Laufstegen oder zwischen Containern positioniert werden. Eine organisierte Verstärkung existiert nicht. Wer mehr Sicherheit will, muss sie selbst mitbringen.

Technische Sicherheit

Zwei mobile Kameras überwachen Zufahrt und Halleninneres. Die Bilder werden auf einen tragbaren Rekorder im Verwaltungsbüro übertragen und nach Abschluss des Geschäfts gewöhnlich gelöscht.

Bewegungsmelder oder fest installierte Alarme fehlen. Die Rolltore verwenden einfache Vorhängeschlösser und mechanische Ketten.

Vor einer Übergabe kann ein tragbarer Funk- und Cyberscanner aktiviert werden. Er erkennt aktive Sender und grössere elektronische Systeme, kann deren Zweck aber nicht zuverlässig bestimmen.

Operative Sicherheit

Der Ort wird meist erst wenige Stunden vor dem Treffen bekannt gegeben. Beide Seiten erhalten unterschiedliche Anfahrtswege und werden angewiesen, keine zusätzlichen Personen mitzubringen.

Der Vermittler prüft Namen und Fahrzeuge nur oberflächlich. Entscheidend ist, wer für eine Partei bürgt. Unbekannte Teilnehmer gelten als Risiko und müssen draussen warten.

Die Halle wird regelmässig unter anderen Bezeichnungen vermietet. Nach einem Zwischenfall bleibt sie einige Wochen ungenutzt oder wird vollständig aufgegeben.

Alarmreaktion

Gelb: Ein Beobachter meldet ein unbekanntes Fahrzeug oder einen aktiven Sender. Die Übergabe wird unterbrochen, während eine Person die Lage prüft.

Orange: Eine fremde bewaffnete Gruppe oder Polizei wird bestätigt. Ware und Geld werden sofort getrennt, Fahrzeuge gestartet und Fluchtwege besetzt.

Rot: Es fallen Schüsse oder eine Partei versucht, die andere festzusetzen. Die Beteiligten suchen Deckung, sichern ihre Fahrzeuge und verlassen das Gelände auf eigene Faust.

Schwarz: Die Übergabe gilt als Falle. Ware, Fahrzeuge oder verletzte Mitglieder werden zurückgelassen, sofern sie die Flucht gefährden.

Schwachstellen

- mehrere unkontrollierte Zugänge,
- keine dauerhafte technische Überwachung,
- schlechte Sicht innerhalb der Halle,
- Sicherheit hängt von den anwesenden Parteien ab,
- aktive Nachbarbetriebe können Fahrzeuge und Schüsse bemerken,
- das Dach und die Laufstege sind nur schwer vollständig zu kontrollieren,
- ein Vermittler kann beiden Seiten unterschiedliche Informationen geben.

Pacific Crown Medical Center

Anlagentyp: Privatklinik
Gesamtsicherheit: 2 – Mittel
Standort: Silver Coast
Betrieb: Rund um die Uhr

Die Klinik behandelt versicherte Konzernangestellte, wohlhabende Privatkunden und diskrete Notfälle. Die öffentlichen Bereiche wirken offen und luxuriös. Operationssäle, Apotheken, Datenarchive und Cyberwarelager sind wesentlich stärker geschützt.

Physische Sicherheit

Das Gebäude besitzt eine offene Eingangshalle, ein Parkhaus, einen Lieferhof und einen Dachlandeplatz. Öffentliche und medizinische Bereiche sind durch gesicherte Türen voneinander getrennt.

Fenster der unteren Stockwerke bestehen aus bruchsicherem Glas. Wartungsschächte, Versorgungsräume und Treppenhäuser sind abgeschlossen. Das Parkhaus bietet jedoch Zugang zu Aufzügen, Technikräumen und Müllentsorgung.

Das unbemerkte Eindringen in interne Bereiche ist gewöhnlich **sehr fordernd –2**.

Wach- und Reaktionskräfte

Vier Wachleute sichern Eingang, Notaufnahme, Parkhaus und Kontrollraum. Zwei weitere Kräfte bilden ein kleines Reaktionsteam.

Die Wachleute tragen zivile Schutzwesten, Pistolen, Elektroschlagstöcke und Dataphones. Sie sollen Patienten schützen und Gewalt aus den Behandlungsbereichen fernhalten. Bei bewaffneten Angreifern räumen sie Flure und halten wichtige Zugänge.

Verstärkung eines privaten Sicherheitsdienstes trifft nach etwa **fünf Minuten** ein.

Technische Sicherheit

Kameras überwachen Eingänge, Flure, Apotheken und Aufzüge. Patientenzimmer werden aus Versicherungs- und Haftungsgründen nur teilweise überwacht.

Personal verwendet individuelle Zugangskarten. Apotheke, Cyberwarelager und Operationsbereiche verlangen zusätzlich einen Zahlencode oder eine einfache biometrische Bestätigung.

Die Eingangsschleuse erkennt offen getragene Waffen, grössere Implantate und aktive Funkgeräte. Auffällige Ergebnisse führen zu einer manuellen Prüfung, nicht automatisch zu Alarm.

Technische Systeme werden gewöhnlich mit **Technik –2** oder **Hacking –2** manipuliert.

Operative Sicherheit

Neue Mitarbeiter werden auf Identität, Ausbildung, frühere Arbeitgeber und medizinische Zulassungen geprüft.

Patienten benötigen eine Versicherung, Vorkasse oder eine bestätigte Kostenübernahme. Notfallpatienten werden zunächst behandelt, aber unmittelbar finanziell und biometrisch erfasst.

Interne Ermittlungen konzentrieren sich vor allem auf Medikamentendiebstahl, Versicherungsbetrug und unzulässige Datenzugriffe.

Alarmreaktion

Gelb: Personal wird gewarnt, und ein Wachmann prüft die Meldung.
Orange: Aufzüge werden eingeschränkt, Medikamentenlager verriegelt und Patienten aus gefährdeten Bereichen verlegt.

Rot: Operationsbereiche werden abgeschottet, bewaffnete Kräfte übernehmen die Flure und externe Verstärkung wird angefordert.
Schwarz: Sensible Patientendaten werden verschlüsselt, gefährliche Medikamente vernichtet und besonders wichtige Patienten über den Dachlandeplatz evakuiert.

Schwachstellen

- hoher Besucher- und Lieferverkehr,
- häufig wechselnde externe Ärzte und Techniker,
- medizinisches Personal stellt Patientenversorgung über Sicherheitsprotokolle,
- Müll- und Wäschelogistik verbindet mehrere gesicherte Bereiche,
- medizinische Notfälle können Zugangskontrollen übersteuern,
- Versicherungsdaten lassen sich durch glaubwürdige Vorbereitung manipulieren.

Sapphire Room

Anlagentyp: VIP-Bereich eines exklusiven Nachtclubs
Gesamtsicherheit: 2 – Mittel
Standort: Starline
Betrieb: Täglich von 21:00 bis 05:00 Uhr

Der Sapphire Room liegt im obersten Geschoss des Nachtclubs **Blue Heaven**. Der Club gehört offiziell einer Unterhaltungsgesellschaft, wird jedoch von den Black Tigers betrieben. Politiker, Stars, Konzernberater, Fixer und Syndikatsmitglieder nutzen den VIP-Bereich für Geschäfte, Affären und Gespräche, die niemals stattgefunden haben.

Physische Sicherheit

Der VIP-Bereich ist nur über einen privaten Aufzug und eine innenliegende Treppe erreichbar. Beide Zugänge führen zunächst zu einer Empfangslounge mit Garderobe und Kontrollpunkt.

Hinter der Lounge liegen mehrere Separees, eine Bar, ein kleiner Tanzbereich und eine verglaste Galerie über dem Hauptclub. Schwere Vorhänge, schallgedämmte Wände und dunkle Spiegel schaffen private Bereiche, behindern aber auch die Übersicht.

Ein Personaltunnel verbindet Küche, Bar und einen privaten Lastenaufzug. Über diesen Weg können Gäste diskret gebracht oder aus dem Gebäude geführt werden.

Wach- und Reaktionskräfte

Zwei Türsteher kontrollieren den privaten Aufzug. Im VIP-Bereich bewegen sich drei unauffällig gekleidete Sicherheitskräfte zwischen Gästen und Personal.

Die Wachleute tragen zivile Schutzwesten, Pistolen und interne Funkgeräte. Sie greifen zunächst körperlich ein und ziehen Waffen nur bei klarer Bedrohung oder auf Befehl der Clubleitung.

Während des Besuchs besonders wichtiger Gäste können persönliche Leibwächter anwesend sein. Diese unterstehen nicht der Clubleitung und können im Alarmfall widersprüchliche Prioritäten besitzen.

Weitere Sicherheitskräfte aus dem Hauptclub erreichen den VIP-Bereich innerhalb von zwei Minuten.

Technische Sicherheit

Der Aufzug benötigt eine freigeschaltete Gästekarte oder Bestätigung durch den Empfang. Ein Metalldetektor prüft Besucher, ist jedoch bewusst unempfindlich eingestellt, damit hochwertige Cyberware und diskrete Waffen nicht ständig Fehlalarme erzeugen.

Kameras überwachen Aufzug, Treppe, Bar und Korridore. Die Separees selbst werden offiziell nicht aufgezeichnet. Mehrere besitzen jedoch versteckte Mikrofone oder Kameras, die nur von der Clubleitung oder ihren Auftraggebern aktiviert werden.

Das interne Netz des VIP-Bereichs steuert Türen, Aufzug, Beleuchtung und Kommunikation. Es ist vom öffentlichen Gästenetz getrennt, aber mit dem Verwaltungssystem des Clubs verbunden.

Operative Sicherheit

Neue Gäste benötigen eine Einladung, einen bekannten Begleiter oder die Zustimmung des Clubbesitzers. Namen werden mit Gästelisten, früheren Besuchen und aktuellen Konflikten abgeglichen.

Mitarbeiter werden auf Verbindungen zu Medien, Polizei und rivalisierenden Syndikaten geprüft. Dennoch arbeiten viele Tänzer, Barkeeper und Hostessen gleichzeitig als Informanten.

Die Clubleitung sammelt Informationen über Gespräche, Zahlungen und persönliche Beziehungen. Sie greift nur ein, wenn ein Vorfall den Ruf des Clubs oder wichtige Gäste gefährdet.

Alarmreaktion

Gelb: Ein Gast verhält sich auffällig oder wird von einer Kamera nicht erkannt. Ein Sicherheitsmann nähert sich höflich und prüft Einladung oder Begleitung.

Orange: Eine Waffe, falsche Identität oder unerlaubte Aufnahme wird bestätigt. Aufzug und Treppe werden kontrolliert, während die betroffene Person diskret in einen Nebenraum gebracht wird.

Rot: Es kommt zu Gewalt oder einem Entführungsversuch. Musik und Beleuchtung werden verändert, um Panik im Hauptclub zu vermeiden. Sicherheitskräfte räumen die VIP-Gäste über den Personaltunnel.

Schwarz: Ein wichtiger Gast wird getötet, entführt oder öffentlich kompromittiert. Aufzeichnungen werden gelöscht oder verändert, Zeugen festgehalten und die Black Tigers übernehmen die weitere Reaktion.

Schwachstellen

- grosser Wechsel bei Künstlern und Servicepersonal,

- Gäste bringen eigene Leibwächter und Geräte mit,
- Separees besitzen absichtlich begrenzte offizielle Überwachung,
- hohe Gäste können Kontrollen umgehen,
- Bestechung und persönliche Beziehungen sind wichtiger als formale Berechtigungen,
- der Personaltunnel verbindet mehrere gesicherte Bereiche,
- Clubleitung und Eigentümer verfolgen nicht immer dieselben Interessen.

OmniStar Broadcast Center West

Anlagentyp: Fernsehstudio und Medienzentrum
Gesamtsicherheit: 2 – Mittel, einzelne Bereiche 3 – Hoch
Standort: Starline
Betrieb: Rund um die Uhr

Das Broadcast Center produziert Nachrichten, Unterhaltung, Werbung und Liveübertragungen. Tausende Mitarbeiter, Gäste, Künstler und Lieferanten passieren täglich das Gelände.

Physische Sicherheit

Das Zentrum besteht aus Studios, Büros, Werkstätten, Requisitenlagern, Tiefgarage und Sendetechnik. Viele Bereiche sind absichtlich offen und repräsentativ gestaltet.

Kulissenwege, Wartungsstege und Technikgänge schaffen zahlreiche alternative Routen. Sendekontrolle, Masterarchiv und Führungsetage sind baulich getrennt und stärker gesichert.

Wach- und Reaktionskräfte

Türsteher und gewöhnliche Wachleute kontrollieren Besucherbereiche. Professionelle Teams sichern Sendekontrolle, Archive und bekannte Stars.

Bei grossen Produktionen arbeiten zusätzliche Leibwächter, Veranstaltungskräfte und Polizei auf dem Gelände. Die tatsächliche Personalstärke schwankt deshalb stark.

Technische Sicherheit

Besucherausweise sind zeitlich und räumlich beschränkt. Kameras sind überall vorhanden, dienen aber teilweise der Produktion und nicht der Sicherheit.

Metalldetektoren und Gepäckkontrollen stehen an den Haupteingängen. Technikpersonal transportiert jedoch ständig Kabel, Werkzeuge, Elektronik und Requisitenwaffen durch die Anlage.

Das Sendesystem, die Gebäudetechnik und das Archivnetz sind voneinander getrennt. Liveproduktionen besitzen Notzugänge, damit technische Probleme schnell behoben werden können.

Operative Sicherheit

Gäste, Darsteller und externe Crews werden überprüft, doch kurzfristige Produktionen erzeugen Lücken. Bekanntheit und persönliche Empfehlungen können formale Prüfungen ersetzen.

OmniStar überwacht Gerüchte, öffentliche Auftritte und mögliche Skandale. Die Gegenaufklärung konzentriert sich stärker auf Informationskontrolle als auf militärische Bedrohungen.

Alarmreaktion

Gelb: Sicherheitskräfte prüfen die Meldung möglichst diskret, um den Sendebetrieb nicht zu stören.
Orange: Studios werden Stars in sichere Räume gebracht und Livebilder verzögert.
Rot: Die Sendung wird unterbrochen, bewaffnete Kräfte übernehmen das Gebäude und Ausgänge werden kontrolliert.
Schwarz: Archive werden gelöscht, kompromittierende Aufzeichnungen vernichtet und eine vorbereitete Ersatzgeschichte ausgestrahlt.

Schwachstellen

- sehr viele Besucher und externe Mitarbeiter,
- chaotische Produktionsabläufe,
- Requisiten und Technik erschweren Scannergebnisse,
- öffentlicher Termindruck verhindert vollständige Kontrollen,
- Stars und Produzenten umgehen Regeln,
- Sicherheit priorisiert das öffentliche Bild des Konzerns.



Nakamura Advanced Systems Lab 7

Anlagentyp: Forschungs- und Entwicklungszentrum
Gesamtsicherheit: 3 – Hoch
Standort: UC Campus
Betrieb: Schichtbetrieb mit eingeschränktem Nachtbetrieb

Lab 7 entwickelt Cyberaugen, Mikrosensoren und experimentelle Neuralinterfaces. Das Gebäude liegt innerhalb eines grösseren Campus und ist bereits durch dessen äussere Sicherheit geschützt.

Physische Sicherheit

Das Labor befindet sich auf einem erhöhten Campusplateau. Fahrzeuge erreichen es nur über zwei kontrollierte Zufahrten. Zwischen Parkplatz und Gebäude liegen offene Grünflächen ohne ausreichende Deckung.

Die Fassade besitzt nur wenige schmale Fenster. Dachzugänge, Lüftung und Versorgung führen über gesicherte Technikräume. Das Gebäude ist in öffentliche, administrative, technische und hochsichere Forschungsbereiche gegliedert.

Interne Bereiche können durch Sicherheitstüren und Brandschotts voneinander getrennt werden.

Unbemerkte Annäherung oder bauliches Eindringen ist gewöhnlich **schwierig –4**.

Wach- und Reaktionskräfte

Ein Dutzend professionelle Konzernwachleute besetzt Kontrollraum, Zugänge und Patrouillen. Zwei Teams mit je vier Kräften stehen für Sicherheitsvorfälle bereit.

Die Wachleute verwenden Schutzwesten, PDWs, taktische Sensoren und verschlüsselte Kommunikation. Patrouillenwege und Kontrollzeiten wechseln täglich.

Kleine Luftdrohnen überwachen Dächer und Freiflächen. Bodendrohnen kontrollieren nachts Laborkorridore und Versorgungsebenen.

Eine taktische Verstärkungseinheit erreicht das Labor nach etwa **drei Minuten**.

Technische Sicherheit

Zugänge verlangen Firmenausweis und biometrische Bestätigung. Berechtigungen sind auf Arbeitsbereich und Schichtzeit beschränkt.

Kameras verwenden überlappende Sichtfelder, Wärmebild und automatische Verfolgung. Bewegungsmelder, Türkontakte und Zugangsprotokolle werden miteinander abgeglichen.

Die Eingangsschleusen erkennen Waffen, Sprengstoffe, aktive Cyberware und nicht registrierte Geräte. Auffälligkeiten führen zu einer manuellen Kontrolle in einem separaten Prüfbereich.

Das interne Netz ist segmentiert:

- Campusverwaltung,
- Gebäudetechnik,
- Sicherheitsnetz,
- Forschungssysteme,
- isoliertes Prototypennetz.

Technische Systeme werden gewöhnlich mit **Technik –4** oder **Hacking –4** überwunden.

Operative Sicherheit

Beschäftigte werden umfassend überprüft. Finanzielle Probleme, Kontakte zu Konkurrenten und ungewöhnliche Zugriffe werden regelmässig ausgewertet.

Forschungsgruppen kennen nur ihren eigenen Projektbereich. Einzelne Komponenten werden absichtlich getrennt entwickelt. Baupläne und Dienstpläne werden nur an zuständiges Personal ausgegeben.

Der Konzern streut veraltete Projektbezeichnungen und falsche Lieferdaten, um externe Beobachter zu täuschen.

Nach einem Vorfall arbeiten Sicherheitsanalysten, Gegenhacker und Ermittler gemeinsam an der Rekonstruktion.

Alarmreaktion

Gelb: Zutritte werden zusätzlich geprüft, Patrouillen umgeleitet und verdächtige Systeme beobachtet.
Orange: Betroffene Sektionen werden verriegelt, Forschungspersonal gesammelt und Prototypen in gesicherte Behälter gebracht.
Rot: Reaktionsteams durchsuchen die Anlage, Drohnen blockieren Fluchtwege und das Prototypennetz wird isoliert.
Schwarz: Forschungsdaten werden gelöscht, Prototypen thermisch zerstört und leitende Wissenschaftler evakuiert.

Schwachstellen

- zahlreiche externe Forschungsgruppen auf dem Campus,
- Lieferungen von Versuchsmaterial und Elektronik,
- Wissenschaftler umgehen Sicherheitsregeln aus Zeitdruck,
- ältere Versorgungstunnel verbinden mehrere Campusgebäude,
- Reinigungs- und Wartungspersonal besitzt breitere Bewegungsrechte als viele Forscher,
- das isolierte Prototypennetz verlangt gelegentliche physische Datentransfers.

Crownwell Strategic Records Repository

Anlagentyp: Zentrales Finanz- und Vertragsarchiv
Gesamtsicherheit: 4 – Sehr hoch
Standort: Liberty Island
Betrieb: Dauerbetrieb

Das Repository lagert Originalverträge, Eigentumsnachweise, Kreditinformationen und Sicherungsrechte über Konzerne, Immobilien, Cyberware und ganze Infrastrukturen. Die meisten Daten existieren auch digital, doch die rechtsverbindlichen Hauptkopien befinden sich in isolierten Archivsystemen.

Physische Sicherheit

Die Anlage liegt auf einer künstlichen Insel und ist nur über eine kontrollierte Brücke, einen Versorgungstunnel und einen Hubschrauberlandeplatz erreichbar.

Das Gebäude besteht aus mehreren ineinanderliegenden Beton- und Stahlhüllen. Der öffentliche Verwaltungsbereich liegt weit vom eigentlichen Archivkern entfernt.

Kritische Bereiche besitzen:

- gepanzerte Schleusentüren,
- unabhängige Stromversorgung,
- eigene Luftaufbereitung,
- abgeschottete Versorgung,
- gesicherte Evakuierungswege,
- getrennte Archivkammern.

Die Insel kann ihre Brückenzufahrt blockieren und den Versorgungstunnel fluten.

Bauliches Eindringen oder unbemerkte Annäherung ist gewöhnlich **sehr schwierig –6**.

Wach- und Reaktionskräfte

Der Normalbetrieb wird durch professionelle Wachmannschaften gesichert. Ein taktisches Team befindet sich dauerhaft in Bereitschaft.

Die Kräfte verfügen über schwere Schutzrüstung, automatische Waffen, taktische Cyberware, Gegenhacker und gepanzerte Einsatzfahrzeuge.

Luft- und Bodendrohnen überwachen Insel, Gebäudehülle und interne Sperrzonen. Sie arbeiten auch bei Ausfall der zentralen Leitstelle mit lokalen Befehlen weiter.

Ein externer Blackridge-Einsatzverband kann die Insel innerhalb weniger Minuten erreichen.

Technische Sicherheit

Jeder Zugang verlangt mehrere unabhängige Bestätigungen:

- Firmenausweis,
- Biometrie,
- Arbeitsauftrag,
- zeitlich begrenzte Freigabe,
- Bestätigung durch eine zweite Person.

Mitarbeiter dürfen kritische Bereiche niemals allein betreten.

Sicherheitsschleusen prüfen Waffen, Sprengstoffe, aktive Cyberware, Gerätekennungen und ungewöhnliche Körpersignaturen. Verdächtige Personen werden in einer gepanzerten Prüfzelle festgehalten.

Das Archivnetz besitzt keine dauerhafte Verbindung zum öffentlichen Netz. Daten werden über kontrollierte Terminals und physische Datenträger übertragen.

Jede Archivkammer besitzt ein eigenes lokales Netz. Das Öffnen eines Archivs erfordert gleichzeitig digitale und physische Freigaben.

Technische Systeme werden gewöhnlich mit **Technik –6** oder **Hacking –6** überwunden.

Operative Sicherheit

Alle Beschäftigten durchlaufen langfristige Hintergrundprüfungen. Finanzielle Veränderungen, neue Beziehungen und ungewöhnliche Verhaltensmuster werden fortlaufend untersucht.

Mitarbeiter wechseln regelmässig zwischen Aufgaben. Niemand kennt dauerhaft alle Zugänge, Schichtpläne und Freigabeverfahren.

Gegenaufklärung verbreitet bewusst falsche Grundrisse und unterschiedliche Angaben über die Position zentraler Archive. Beobachtete Späher werden nicht sofort festgenommen, sondern zurückverfolgt.

Das Repository unterhält eine eigene Ermittlungsabteilung. Nach einem Angriff werden Kontakte, Fahrzeuge, Kliniken, Konten und frühere Auftraggeber der mutmasslichen Täter untersucht.

Alarmreaktion

Gelb: Alle Berechtigungen werden erneut geprüft. Mitarbeiter bleiben an ihren Arbeitsplätzen, und taktische Kräfte gehen in Bereitschaft.
Orange: Die Insel wird geschlossen. Brücke und Tunnel werden gesperrt, Archivkammern verriegelt und Besucher festgesetzt.
Rot: Taktische Teams übernehmen die Anlage. Drohnen sichern Korridore, Kommunikationswege werden getrennt und Fluchtziele blockiert.
Schwarz: Ausgewählte Archive werden physisch vernichtet, Kammern versiegelt und nicht evakuierbare Bereiche aufgegeben. Der Schutz strategischer Verträge hat Vorrang vor Personal und Gebäuden.

Schwachstellen

- selbst Hochsicherheit benötigt Wartung, Reinigung und Versorgung,
- Führungskräfte können Sonderfreigaben erzwingen,
- physische Datenträger müssen gelegentlich transportiert werden,
- mehrere Sicherheitsanbieter verwenden nicht vollständig kompatible Systeme,
- Crownwell bevorzugt rechtliche und finanzielle Kontrolle gegenüber militärischer Einfachheit,
- ein echter Administrator kann mehr Schaden anrichten als ein äusserer Angreifer.

BYTE//WAR

SUMMER 20XX
$4.95
CAN $5.95

SYSTEMS. DATA. DOMINION.



HACKING
DIE WAFFE DER UNSICHTBAREN KRIEGER

DEEP DIVE
JENSEITS DER DATENOBERFLÄCHE

QUICKHACKS
KLEINER CODE. GROSSE WIRKUNG.

BLACK ICE
DIE KI SCHLÄFT NICHT.

INSIDE//

ICEBREAKER-TOOLS
DIE BESTEN PROGRAMME

DATENKRIEGE
WER KONTROLLIERT DIE INFORMATION?

GHOST IN THE SHELL
DIE ZUKUNFT DES BEWUSSTSEINS

NETARCHITEKTUR
DIE INFRASTRUKTUR DER MACHT

A DRUCKFEHLER SPIELE PUBLICATION
07 >
9 771234 567008

Hacking-Regeln

Hacking in Corporate Wars folgt dem **Knotenprinzip**. Ein Hacker kann ein Ziel nicht allein deshalb angreifen, weil er es sehen oder dessen Existenz kennen kann. Er benötigt einen technischen Weg zum Ziel.

Dieser Weg führt über Geräte, Netze und Schnittstellen. Jeder überwundene Knoten bringt den Hacker näher an sein eigentliches Ziel.

RAM-Zustände

Der gesamte RAM eines Neuralprozessors befindet sich jederzeit in einem von vier Zuständen.

Blockierter RAM

Blockierter RAM ist dauerhaft durch Cyberware, Systeme oder fest installierte Prozesse belegt. Er steht für Hacking nicht zur Verfügung und wird nicht durch Clean Up freigegeben.

Aktiver RAM

Aktiver RAM wird gegenwärtig von einem Hack, einem kontrollierten Knoten oder einem laufenden System genutzt. Solange der Effekt besteht, bleibt dieser RAM aktiv.

Endet der Hack oder das System, wird der RAM nicht sofort frei, sondern zunächst belegt.

Belegter RAM

Belegter RAM wird nicht mehr aktiv genutzt, enthält aber noch Datenreste, Prozesse und temporäre Routinen. Er kann bis zum nächsten Clean Up nicht erneut verwendet werden.

Am Ende jeder Kampfrunde wird pro Cleanup-Wert des Prozessors ein belegter RAM automatisch bereinigt und zu freiem RAM.

Freier RAM

Freier RAM ist ungenutzt und kann unmittelbar für Hacks, Systeme oder Zugriffe eingesetzt werden.

Knoten und Verbindungen

Knoten sind alle Systeme, die Daten empfangen, verarbeiten oder weiterleiten. Dazu gehören Dataphones, Zugriffspunkte, Gateways, Antennen, Provider-Systeme, Server, Fahrzeuge und andere vernetzte Geräte.

Um ein Zielgerät hacken zu können, muss der Hacker zunächst eine Datenverbindung zu diesem Gerät aufbauen. Diese Verbindung kann direkt erfolgen oder über mehrere Zwischenknoten führen.

Typische Wege sind:

- Hacker → Dataphone (via Airwire, Kabel, TouchLink)
- Hacker → lokales Netz → Dataphone
- Hacker → öffentliches Netz → Gateway → lokales Netz → Dataphone
- Hacker → Gateway → Provider → Verbindung → Dataphone
- Hacker → Antenne → Dataphone

Jeder Zwischenknoten muss kontrolliert werden, bevor der Hacker den nächsten Abschnitt des Weges nutzen kann. Ein nicht kontrollierter Knoten blockiert den weiteren Zugriff.

Der gewählte Weg bestimmt damit, wie viele Knoten gleichzeitig offen gehalten werden müssen und wie viel RAM gebunden ist. Je näher sich der Hacker am Ziel befindet, desto kürzer ist der Weg und desto weniger RAM benötigt er.

Das heisst, ein Hacker kann sich den Zugriff erleichtern, indem er sich physischen Zugang zu einem Knoten verschafft. Eine direkte Verbindung über Kabel, Airwire oder einen lokalen Zugriffspunkt verkürzt den Weg zum Ziel und bindet entsprechend weniger RAM.

Alternativ kann der Hacker auf sicherer Distanz bleiben. Dann muss er sich jedoch durch mehrere Zwischenknoten arbeiten, jeden davon kontrollieren und zusätzlichen RAM gebunden halten.

Nähe senkt damit den technischen Aufwand, erhöht aber das persönliche Risiko. Distanz schützt den Hacker, macht den Angriff jedoch aufwendiger und ressourcenintensiver.

Auf einen Knoten zugreifen

Um auf einen Knoten zuzugreifen, muss dieser entweder über eine offene Netzverbindung erreichbar sein oder der Hacker benötigt physischen Zugriff. Physischer Zugriff kann über ein Kabel, eine Wartungsschnittstelle, Airwire oder einen lokalen Zugriffspunkt erfolgen.

In einen Knoten eindringen

Jeder Knoten besitzt einen eigenen **Firewall-Wert**. Dieser bestimmt den Widerstand gegen Hacking-Proben.

Der Hacker setzt die Hacking-Aktion **In Knoten eindringen** ein. Bei erfolgreicher Hacking-Probe gegen die Firewall des Knotens erhält er Zugriff und kann dessen Funktionen nutzen.

Der Zugriff bindet 1 RAM. Dieser RAM bleibt belegt, solange der Hacker den Knoten kontrolliert.

Berechtigungen

Je höher die Berechtigung, desto tiefer kann der Hacker in das System eingreifen.

Besucherrechte

Besucherrechte erlauben nur öffentlich oder ausdrücklich freigegebene Funktionen.

Der Hacker kann:

- öffentliche Informationen lesen,
- freigegebene Systemfunktionen bedienen,
- sichtbare Verbindungen analysieren,
- öffentlich zugängliche Daten finden,
- von diesem Knoten aus verbundene Knoten angreifen.

Er kann keine internen Daten verändern und keine geschützten Funktionen auslösen.

Benutzerrechte

Benutzerrechte entsprechen einem gewöhnlichen angemeldeten Nutzer.

Der Hacker kann zusätzlich:

- persönliche und gewöhnliche interne Daten lesen,
- Daten hoch- und herunterladen,
- gewöhnliche Einstellungen verändern,
- normale Funktionen des Systems bedienen,
- eigene Prozesse und Verbindungen verwalten.

Er kann keine Sicherheitsfunktionen, fremden Benutzerkonten oder zentralen Systeme kontrollieren.

Systemrechte

Systemrechte erlauben Eingriffe in den Betrieb des Knotens.

Der Hacker kann zusätzlich:

- geschützte Systemfunktionen bedienen,
- Daten editieren, löschen oder verbergen,
- Prozesse starten und beenden,
- Datenströme überwachen oder manipulieren,
- angeschlossene Geräte und Subsysteme steuern,
- Systemfunktionen sperren oder das System herunterfahren,
- lokale Protokolle und Sicherheitsroutinen verändern.

Er kann jedoch keine grundlegenden Sicherheitsregeln, Benutzerrechte oder Administratorfunktionen verändern.

Administratorrechte

Administratorrechte gewähren vollständige Kontrolle über den Knoten.

Der Hacker kann zusätzlich:

- Benutzer und Berechtigungen verändern,
- Sicherheitsstufen und Firewall-Einstellungen beeinflussen,
- Administrator- und Wartungsfunktionen verwenden,
- Hintertüren anlegen,
- andere Benutzer trennen,
- Verbindungen dauerhaft sperren oder neu einrichten,
- sämtliche Daten und Systemprozesse kontrollieren.

Administratorrechte erlauben dennoch nur Funktionen, die der Knoten technisch besitzt.

Verbindungen analysieren

Nach dem Eindringen kann der Hacker den Knoten mit **Analysieren** untersuchen. Bei Erfolg erkennt er dessen direkte Verbindungen, angeschlossene Geräte und mögliche Wege zu weiteren Knoten.

Der Hacker kann nur jene Knoten angreifen, die über eine erkannte Verbindung erreichbar sind.

Durch das Netz bewegen

Der Hacker wiederholt diesen Ablauf, bis er das Zielgerät oder die gesuchten Daten erreicht. Jeder nicht kontrollierte Zwischenknoten blockiert den weiteren Zugriff. Wird ein kontrollierter Knoten geschlossen oder zurückgesetzt, verliert der Hacker auch alle Verbindungen, die über diesen Knoten führen.

Sicherheitsstufe

Jeder Knoten besitzt zusätzlich eine Sicherheitsstufe. Sie zeigt, wie stark das System auf verdächtige Aktivitäten reagiert. Misslungene Hacking-Proben, Patzer und auffällige Hacks können die Sicherheitsstufe erhöhen. Erfolgreiche Gegenmassnahmen oder das Löschen von Spuren können sie wieder senken.

Grün

Der Knoten arbeitet normal. Der Hacker wurde nicht erkannt und kann unbemerkt handeln.

Gelb

Das System hat ungewöhnliche Aktivitäten bemerkt. Weitere Fehler können einen Alarm auslösen.

Orange

Ein Angriff wurde erkannt. Sicherheitsprogramme reagieren, Verbindungen werden geprüft und Administratoren oder Wachpersonal alarmiert.

Rot

Der Knoten befindet sich in vollständiger Abriegelung. Verbindungen werden getrennt, Zugänge gesperrt und aktive Gegenmassnahmen eingeleitet.

Hacks ausführen

Ablauf

1. RAM zuweisen

Hat der Hack RAM-Kosten, muss mindestens diese Menge freien RAMs verfügbar sein. Der benötigte RAM wird beim Start des Hacks belegt.

Hacks mit einer unmittelbaren Wirkung geben den belegten RAM nach Abschluss des Hacks wieder frei. Bei anhaltenden Hacks bleibt der RAM belegt, bis der Effekt endet oder der Hacker das Programm abbricht.

2. Hackprobe

Jetzt wird der Hack tatsächlich ausgeführt. Der Hacker legt eine Probe auf Hacking ab. Das Ziel legt eine Gegenprobe auf Firewall ab.

Ist das Ergebnis des Hackers besser, war der Hack erfolgreich. Die QS-Differenz bestimmt die Stärke des Effekts entsprechend der Beschreibung des Hacks.

Wurde der Hack verstärkt, erhält der Hacker bei erfolgreicher Hackprobe zusätzlich +1 QS.

Bei einem Patzer des Hackers kommt es unmittelbar zu einer Rückkopplung.

Kann oder darf ein Ziel keine eigene Probe ablegen, verwendet es stattdessen seinen festen Firewall-Wert als Widerstand.

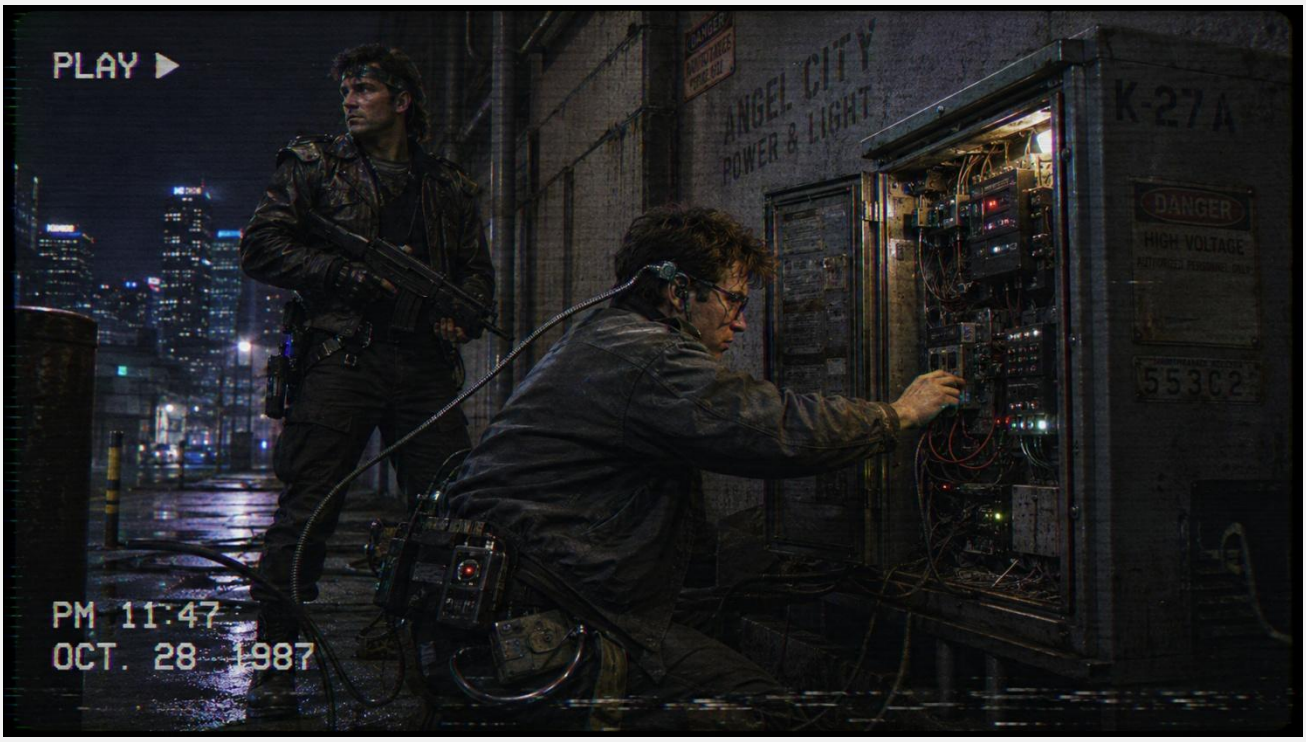
3. Wirkung ermitteln

Bei erfolgreicher Hackprobe wird der Effekt des Hacks angewendet.

Bei einem unmittelbaren Hack wird der belegte RAM nach Abschluss wieder freigegeben. Bei einem anhaltenden Hack bleibt der RAM belegt, solange der Effekt aktiv ist.

Der Hacker kann einen anhaltenden Hack jederzeit beenden und den belegten RAM dadurch wieder freigeben.

Hacking-Aktionen



RAM 0

Analysieren

Nötige Berechtigung: Besucher
RAM-Kosten: 0 RAM

Der Hacker untersucht ein sichtbares, verbundenes oder bereits zugängliches digitales System. Er erfasst dessen Eigenschaften, Verbindungen und mögliche Funktionen.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe erhält er abhängig von der erreichten QS folgende Informationen:

QS 1

- Art, Hersteller und Zweck des Systems
- öffentlich erkennbare Verbindungen
- Art der Verbindungen
- grundlegende und offen zugängliche Funktionen
- allgemeine technische Voraussetzungen

QS 2

- aktuelle Funktion und Betriebszustand

- erkennbare Schäden oder Fehlfunktionen
- angeschlossene Geräte oder aktive Cyberware
- Signalstärke, Reichweite und ungefähre Richtung einer Verbindung
- gewöhnliche Steuerfunktionen wie Öffnen, Verriegeln, Starten oder Abschalten

QS 3

- Firewall-Wert und aktuelle Firewall-Modifikatoren
- verfügbarer und belegter RAM
- laufende Prozesse und erkennbare Sicherheitsroutinen
- verbundene Geräte, Subsysteme und laufende Datenübertragungen
- verwendete Verschlüsselung
- Alarm-, Kommunikations-, Diagnose- und Wartungsfunktionen

QS 4

- verborgene Verbindungen, Relais und Zwischenknoten
- automatische oder verschleierte Prozesse
- Benutzer- und Zugangsverwaltung
- verborgene Funktionen und Notfallroutinen
- technische Schwachstellen
- Voraussetzungen für geschützte Funktionen

Analysieren löst keine Funktion aus. Die Aktion zeigt lediglich, welche Verbindungen bestehen und welche Eingriffe mit weiteren Hacking-Aktionen möglich sind.

Verschlüsselte, besonders geschützte oder gezielt verschleierte Informationen können zusätzliche QS erfordern oder ohne tieferen Zugriff unzugänglich bleiben.

Daten finden

Nötige Berechtigung: Besucher
RAM-Kosten: 0 RAM

Der Hacker durchsucht einen zugänglichen Knoten nach bestimmten Dateien, Aufzeichnungen oder Datensätzen. Die Datamining-Probe wird abhängig davon modifiziert, wie gut die gesuchten Daten abgelegt, verborgen oder beschädigt sind. Bei erfolgreicher Probe findet der Hacker die gesuchten Daten.

Datenlage	Modifikator
offen abgelegt oder eindeutig bezeichnet	+2
gewöhnlich gespeichert	±0
schlecht sortiert, archiviert oder umbenannt	–2
verborgen, verschlüsselt oder ausgelagert	–4
gelöscht, fragmentiert oder gezielt verschleiert	–6

RAM 1

Berechtigungen erweitern

Nötige Berechtigung:
RAM-Kosten: 1 RAM

Der Hacker versucht, seine vorhandenen Rechte auf einem Knoten zu erhöhen.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe steigt seine Berechtigungsstufe um **eine Stufe pro QS**, höchstens bis zu Administratorrechten.

Daten editieren

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 1 RAM

Der Hacker verändert einen bestehenden Datensatz in einem zugänglichen System.

Die Hacking-Probe wird danach modifiziert, wie aufwendig die gewünschte Manipulation ist.

Manipulation	Modifikator
kleinen Wert, Namen oder Zeitstempel ändern	+2
einzelnen Eintrag ergänzen, entfernen oder überschreiben	±0
mehrere zusammenhängende Angaben glaubwürdig anpassen	–2
verknüpfte Datensätze, Protokolle oder Prüfsummen anpassen	–4
Berechtigungen, Identitäten oder mehrfach gesicherte Daten fälschen	–6

Bei erfolgreicher Probe wird die gewünschte Manipulation durchgeführt. Der Hacker muss alle unmittelbar betroffenen Datensätze berücksichtigen. Übersieht er verknüpfte Protokolle, Sicherungen oder Prüfsummen, kann die Veränderung später entdeckt oder automatisch korrigiert werden.

Daten übertragen

Nötige Berechtigung: Besucher
RAM-Kosten: 1 RAM

Der Hacker lädt eine konkrete Datei, Aufzeichnung oder zusammengehörige Datenmenge von einem zugänglichen System herunter oder auf ein solches hoch.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe wird die Übertragung gestartet. Die erreichte QS bestimmt die Geschwindigkeit:

QS	Übertragung
QS 1	langsam; mehrere Runden oder Minuten
QS 2	gewöhnliche Geschwindigkeit
QS 3	schnell; meist innerhalb einer Runde
QS 4	nahezu sofort

Sehr grosse Datenmengen, schlechte Verbindungen oder starke Verschlüsselung können die Übertragung verlangsamen oder zusätzliche Hacking-Aktionen erfordern. Hochgeladene Daten gelten nicht automatisch als legitim, autorisiert oder glaubwürdig.

In Knoten eindringen

Nötige Berechtigung: keine
RAM-Kosten: 1 RAM, anhaltend

Der Hacker überwindet die Zugriffskontrolle eines erreichbaren Knotens. Bei erfolgreicher Hacking-Probe erhält er abhängig von der erreichten QS Zugriffsrechte:

- **QS 1 – Besucherrechte:** Öffentliche Informationen und freigegebene Funktionen nutzen.
- **QS 2 – Benutzerrechte:** Gewöhnliche Funktionen, Dateien und Verbindungen verwenden.
- **QS 3 – Systemrechte:** Einstellungen, Prozesse und angeschlossene Geräte verändern.
- **QS 4 – Administratorrechte:** Vollständige Kontrolle über Benutzer, Sicherheit und Systemfunktionen.

Der Hacker kann den Knoten analysieren und von dort aus verbundene Knoten angreifen, soweit seine Zugriffsrechte dies erlauben.

Der eingesetzte RAM bleibt belegt, solange der Zugriff aufrechterhalten wird.

System bedienen

Nötige Berechtigung: Besucher
RAM-Kosten: 1 RAM

Der Hacker löst eine Funktion eines Knotens aus, auf den er bereits Zugriff besitzt.

Abhängig von seinen Zugriffsrechten kann er beispielsweise:

- Licht, Anzeigen oder Lautsprecher steuern,
- Kameras drehen, zoomen oder abschalten,
- Türen öffnen oder verriegeln,
- Aufzüge und andere Gebäudetechnik bedienen,
- Geräte starten, stoppen oder pausieren,
- Aufzeichnungen beginnen oder beenden,
- gewöhnliche Systemeinstellungen verändern.

Der Hack kann nur Funktionen auslösen, über die das System tatsächlich verfügt und für die der Hacker ausreichende Zugriffsrechte besitzt. Besucher- oder Benutzerrechte erlauben nur gewöhnliche Funktionen. Sicherheitskritische Einstellungen können System- oder Administratorrechte erfordern.

RAM 2

Daten löschen

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 1 RAM

Der Hacker löscht eine Datei, Aufzeichnung oder einen zusammengehörigen Datensatz aus einem zugänglichen System.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe werden die ausgewählten Daten entfernt. Je nach System können jedoch Sicherungskopien, Protokolle, Caches oder extern synchronisierte Versionen bestehen bleiben.

Die Probe wird durch den Umfang der Löschung modifiziert:

Löschung	Modifikator
einzelne gewöhnliche Datei	+2
einzelner Datensatz oder Protokolleintrag	±0
mehrere zusammengehörige Daten	–2
Daten samt lokalen Sicherungen und Protokollen	–4
Daten samt verknüpften oder extern synchronisierten Kopien	–6

Daten verbergen

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 2 RAM

Der Hacker verschleiert eine Datei, Aufzeichnung oder einen zusammengehörigen Datensatz innerhalb eines Systems.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe erscheint der Datensatz nicht mehr bei gewöhnlichen Such-, Analyse- oder Diagnosevorgängen. Die Daten bleiben unverändert und können weiterhin verwendet werden, sofern ihr Speicherort bekannt ist.

Um verborgene Daten zu entdecken, muss eine erfolgreiche Probe auf **Datamining** oder **Analysieren** mindestens die QS dieses Hacks erreichen.

Wird der Datensatz verschoben, verändert oder automatisch synchronisiert, kann die Verschleierung verloren gehen.

Daten ver- oder entschlüsseln

Nötige Berechtigung: Besucher
RAM-Kosten: 2 RAM

Der Hacker verschlüsselt einen Datensatz oder versucht, eine bestehende Verschlüsselung zu brechen. Die Probe wird durch die Stärke der Verschlüsselung modifiziert:

Verschlüsselung	Modifikator
einfach oder veraltet	+2
gewöhnlich	±0
professionell	–2
militärisch oder konzernintern	–4
experimentell oder mehrfach gesichert	–6

Bei erfolgreicher Hacking-Probe kann er:

- Daten mit einer neuen Verschlüsselung schützen,
- eine bestehende Verschlüsselung entfernen,
- einen Schlüssel ersetzen,
- oder den Zugriff auf verschlüsselte Daten wiederherstellen.

Datenstrom überwachen

Nötige Berechtigung: Besucher
RAM-Kosten: 2 RAM, danach 1 RAM zum Aufrechterhalten

Der Hacker klinkt sich in einen aktiven Datenstrom ein. Dies kann Sprach-, Bild-, Sensor-, Steuer- oder sonstige übertragene Daten umfassen.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe kann er den Datenstrom empfangen und auswerten. Pro QS kann er zusätzlich:

- einen beteiligten Knoten identifizieren,
- Quelle, Ziel oder verwendeten Kanal bestimmen,
- übertragene Positions-, Status- oder Sensordaten erfassen,
- verschlüsselte Inhalte verständlich machen,
- einen weiteren zusammengehörigen Datenstrom überwachen.

Der Zugriff bleibt bestehen, solange der Hacker **1 RAM** zum Aufrechterhalten belegt.

Firewall verstärken

Nötige Berechtigung: Besucher
RAM-Kosten: 2 RAM

Der Hacker lädt zusätzliche Filter, Sicherheitsabfragen und Abwehrroutinen in ein verbundenes System.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe erhält das Ziel einen Bonus in Höhe der erreichten **QS** auf seine Firewall gegen die nächste gegen es gerichtete Hacking-Probe.

Der Bonus wird nach dieser Probe verbraucht und endet spätestens am Ende der Szene.

RAM freigeben

Nötige Berechtigung: Besucher
RAM-Kosten: 2 RAM

Der Hacker führt einen vorzeitigen Clean Up durch, beendet nicht mehr benötigte Prozesse und leert belegte Speicherbereiche.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe wird **1 belegter RAM pro QS** sofort zu freiem RAM.

Aktiver RAM und durch Cyberware blockierter RAM können auf diese Weise nicht freigegeben werden.

Systemaktion automatisieren

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 2 RAM

Der Hacker legt einen einfachen digitalen Auslöser für eine vorhandene Systemfunktion fest.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe führt das System die festgelegte Funktion aus, sobald eine klar erkennbare Bedingung eintritt, beispielsweise:

- eine Tür öffnen, sobald sich jemand nähert,
- einen Alarm auslösen, wenn ein Sensor Bewegung erkennt,
- das Licht abschalten, wenn ein bestimmtes Signal empfangen wird,
- eine Nachricht anzeigen, sobald ein Terminal benutzt wird,
- eine Maschine stoppen, wenn ein Grenzwert überschritten wird.

Die Automatisierung kann nur Funktionen verwenden, über die das System tatsächlich verfügt und für die der Hacker ausreichende Zugriffsrechte besitzt.

Sie endet nach einmaliger Auslösung oder spätestens am Ende der Szene.

Verbindung verfolgen

Nötige Berechtigung: Benutzer
RAM-Kosten: 2 RAM

Der Hacker verfolgt eine aktive Datenverbindung zu ihrem Ausgangspunkt oder Ziel.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe kann er die Verbindung um einen Knoten pro QS zurückverfolgen.

Relais, verschleierte Verbindungen, falsche Herkunftsdaten oder getrennte Teilnetze können die Probe erschweren oder einzelne Abschnitte verbergen. Die Aktion erkennt den Weg, verschafft aber noch keinen Zugriff auf die gefundenen Knoten.



RAM 3

Datenstrom manipulieren

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 3 RAM, danach 1 RAM zum Aufrechterhalten

Der Hacker verändert den Inhalt eines aktiven Datenstroms, ohne die Verbindung zu unterbrechen.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe kann er beispielsweise:

- Sprach-, Bild- oder Textdaten verändern,
- Sensorwerte oder Positionsdaten fälschen,
- Steuerbefehle ersetzen,
- Warnmeldungen unterdrücken oder erzeugen,
- übertragene Daten durch vorbereitete Inhalte austauschen.

Die Manipulation betrifft nur den gewählten Datenstrom. Sie verändert keine bereits gespeicherten Daten und gewährt keine zusätzlichen Zugriffsrechte.

Der Effekt bleibt bestehen, solange der Hacker **1 aktiven RAM** zum Aufrechterhalten belegt.

Datenstrom stören

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 3 RAM, danach 1 RAM zum Aufrechterhalten

Der Hacker blockiert, verzögert oder verfälscht einen aktiven Datenstrom.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe wählt er eine Wirkung:

- Das Ziel kann über den Datenstrom nichts senden.
- Das Ziel kann über den Datenstrom nichts empfangen.
- Übertragene Daten treffen erst bei der nächsten Aktivierung des Ziels ein.
- Die nächste Übertragung wird an einen falschen Teilnehmer desselben Netzes geleitet.
- Steuer-, Sensor- oder Kommunikationsdaten werden unbrauchbar verfälscht.

Der Hack kann Sprach-, Bild-, Sensor-, Steuer- oder sonstige übertragene Daten betreffen. Er unterbricht jedoch nicht automatisch das gesamte Gerät, sondern nur den gewählten Datenstrom.

Der Effekt bleibt bestehen, solange der Hacker **1 aktiven RAM** zum Aufrechterhalten belegt. Endet der Hack, wird dieser RAM zunächst zu belegtem RAM.

Prozess beenden

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 3 RAM

Der Hacker beendet einen aktiven digitalen Prozess auf einem sichtbaren oder verbundenen Ziel.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe endet der Prozess, wenn die erzielten QS mindestens dessen QS entsprechen. Dazu zählen beispielsweise:

- ein aktiver Hack,
- eine Automatisierung,
- eine Überwachung,
- ein laufender Steuerbefehl,
- eine digitale Manipulation,
- eine durch einen Hack ausgelöste Zustandswirkung.

Der Hack kann dadurch auch die Zustände **angeschlagen**, **eingeschränkt**, **entmutigt** oder **verwirrt** beenden, sofern sie durch einen digitalen Prozess verursacht wurden.

Physische Verletzungen, beschädigte Cyberware und Zustände anderer Ursache bleiben bestehen.

Neuralsystem stören

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 3 RAM, bei anhaltender Sensorstörung danach 1 RAM zum Aufrechterhalten

Der Hacker speist fehlerhafte, widersprüchliche oder belastende Signale in ein verbundenes Neuralinterface ein.

Vor der Hacking-Probe wählt er eine Wirkung:

- **Motorik stören:** Das Ziel erhält **angeschlagen** oder **eingeschränkt**.
- **Wahrnehmung stören:** Ein technischer Sinn des Ziels erhält **–2 pro QS** auf alle überwiegend darauf beruhenden Proben.

- **Neuralreize stören:** Das Ziel erhält **angeschlagen**, **verwirrt** oder **entmutigt**.

Zustände werden nach den gewöhnlichen Regeln abgeschüttelt. Der Malus auf einen technischen Sinn bleibt bestehen, solange der Hacker **1 aktiven RAM** zum Aufrechterhalten belegt.

Der Hack wirkt nur auf Funktionen, die über das angegriffene Neuralinterface oder angeschlossene Cyberware gesteuert werden.

System deaktivieren

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 3 RAM

Der Hacker fährt ein verbundenes Gerät, Cyberwaresystem oder einen Knoten herunter.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe wird das System deaktiviert. Alle Benutzer und Prozesse, die über den Knoten verbunden sind, werden getrennt. Laufende Hacks, Datenübertragungen und Steuerungen über diesen Knoten enden.

Das System kann anschliessend gewöhnlich neu gestartet werden.

Ab **QS 3** verursacht der Hack einen harten Absturz. Das System kann erst nach einer erfolgreichen Probe auf **Technik** wieder gestartet werden.

Lebensnotwendige Cyberware wird nicht vollständig abgeschaltet, sondern verliert nur ihre zusätzlichen Funktionen.

System überlasten

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 4 RAM

Der Hacker treibt ein verbundenes Gerät oder Cyberwaresystem über seine sicheren Leistungsgrenzen hinaus.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe erleidet das Ziel den Zustand **zehrend** durch Hitze, Strom oder neurale Überlastung. Geräte ohne LP erleiden stattdessen eine passende technische Beschädigung.

Lebensnotwendige Systeme werden nicht vollständig zerstört, können aber vorübergehend ausfallen oder nur noch eingeschränkt funktionieren.

Systemfunktion sperren

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 3 RAM, danach 1 RAM zum Aufrechterhalten

Der Hacker blockiert eine einzelne Funktion eines verbundenen Systems.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe kann die gewählte Funktion nicht mehr verwendet werden. Dies kann beispielsweise betreffen:

- eine Steuerfunktion,

- ein Sensor- oder Kommunikationsmodul,
- eine Waffenfunktion,
- einen Antrieb,
- eine Sicherheitsroutine,
- ein Cyberware-Modul,
- oder einen einzelnen automatischen Prozess.

Grundlegende passive Funktionen bleiben erhalten, sofern sie nicht ausdrücklich von der gesperrten Funktion abhängen. Ein Cyberarm kann beispielsweise weiterhin bewegt werden, auch wenn sein Kraftmodul oder eine integrierte Waffe gesperrt wurde.

Der Effekt bleibt bestehen, solange der Hacker **1 aktiven RAM** zum Aufrechterhalten belegt.

Verbindung trennen

Nötige Berechtigung: System
RAM-Kosten: 3 RAM

Der Hacker kappt eine aktive digitale Verbindung.

Bei erfolgreicher Hackingprobe endet die ausgewählte Verbindung sofort. Alle Hacks, Übertragungen und Steuerungen, die ausschliesslich über diese Verbindung aufrechterhalten werden, enden ebenfalls.

Die physische oder drahtlose Schnittstelle bleibt grundsätzlich funktionsfähig und kann später erneut verbunden werden.

Verbindung trennen kann als **Reaktion** auf einen Hack eingesetzt werden. In diesem Fall verhindert sie den auslösenden Hack nur, wenn die erzielten QS mindestens dessen QS entsprechen.

RAM 4

Motorischer Befehl

Nötige Berechtigung: Admin
RAM-Kosten: 4 RAM

Der Hacker überschreibt kurzzeitig die motorische Steuerung einer Person.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe führt das Ziel sofort eine einfache Bewegung oder Handlung nach Wahl des Hackers aus, beispielsweise:

- sich bis zur halben Bewegungsweite bewegen,
- einen Gegenstand fallen lassen,
- sich hinknien, umdrehen oder hinlegen,
- eine Tür öffnen oder schliessen,
- einen Schalter betätigen

Wird das Ziel gegen ein Hindernis, in eine Gefahrenzone oder über instabilen Untergrund bewegt, kann es zusätzlich **niedergeworfen** werden.

Ab **QS 3** kann eine komplexere Handlung erzwungen werden, sofern sie mit einer einzelnen Aktion ausführbar ist. Dies können eine zusätzliche Probe des Hackers auf eine passende Fertigkeit erfordern.

Neuraler Schock

Nötige Berechtigung: Admin
RAM-Kosten: 4 RAM

Der Hacker überlastet die neuronale Signalverarbeitung eines verbundenen Ziels mit einem kurzen aggressiven Datenimpuls.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe erleidet das Ziel **1W10 Schaden** und den Zustand **benommen**.

Neuraler Schock funktioniert nur gegen Ziele mit Neuralprozessor, Neuralinterface oder einer vergleichbaren direkten Verbindung zum Nervensystem.

RAM blockieren

Nötige Berechtigung: Admin
RAM-Kosten: 4 RAM, danach 1 RAM zum Aufrechterhalten

Der Hacker markiert Speicherbereiche eines verbundenen Neuralprozessors als fehlerhaft oder unzugänglich.

Bei erfolgreicher Hacking-Probe wird **1 RAM des Ziels pro QS blockiert**.

Bereits aktive Hacks, Systeme und Cyberware werden dadurch nicht beendet. Kann das Ziel jedoch die RAM-Kosten eines neu aktivierten Systems nicht mehr bezahlen, kann es dieses nicht verwenden.

Der Effekt bleibt bestehen, solange der Hacker **1 aktiven RAM** zum Aufrechterhalten belegt.

Cyberdecks



Optionen

Benutzerfreundlich: Der Nutzer erhält +1 auf Hackingproben für gewöhnliche Diagnose-, Analyse- und Wartungsaktionen.

Breitband: Das Deck verdoppelt seine Geschwindigkeit beim Hoch- und Herunterladen grosser Datenmengen.

Diagnosezugang: Der Nutzer erhält +1 auf Hackingproben gegen gewöhnliche kommerzielle Geräte und Netzwerke.

Frei konfigurierbar: Eine installierte Option darf bei ausreichender Zeit gegen eine andere Option ausgetauscht werden.

Gegenangriff: Verpatzt ein Gegner einen Hacking-Angriff gegen das Deck, wird er automatisch lokalisiert oder erhält eine vom Tycoon bestimmte Systemstörung.

Gehärtet: Das Cyberdeck ist gegen Wasser, Staub, Stürze und gewöhnliche elektromagnetische Störungen geschützt.

Ghostware: Proben, um das Cyberdeck oder seinen Nutzer über das Netz aufzuspüren, erhalten –2.

Industrieanschlüsse: Der Nutzer erhält +2 auf Hackingproben bei einer direkten Verbindung zu Fahrzeugen, Maschinen und Industrieanlagen.

Kompakt: Das Deck kann unter einer Jacke oder in einer kleinen Tasche verborgen werden.

Medienarchiv: Bild-, Ton- und Sensordaten beanspruchen nur die Hälfte ihrer gewöhnlichen Speicherkapazität.

Modular: Das Cyberdeck kann eine zusätzliche Option aufnehmen.

Overclocking: Einmal pro Szene kann der Nutzer +2 auf eine Hackingprobe erhalten. Danach verliert das Deck bis zum Ende der Szene 2 RAM.

Secure Storage: Bis zu einem Viertel der Data-Kapazität ist zusätzlich verschlüsselt und wird durch Firewall +2 geschützt.

Tarngehäuse: Das Cyberdeck ist äusserlich nicht als Hackingausrüstung erkennbar.

Blackridge Security

Blackridge-Cyberdecks sind schwer, kantig und für den Einsatz unter Gefechtsbedingungen gebaut. Sie besitzen gepanzerte Gehäuse, mechanische Schalter und Anschlüsse, die auch mit Handschuhen bedient werden können.

Blackridge Breacher

Der Breacher wird von taktischen Hackerteams und militärischen Pionieren verwendet. Das Deck übersteht Stürze, Staub, Wasser und kleinere Explosionen, ist aber schwerer als zivile Modelle.

Blackridge Breacher: RAM 8, Cleanup 3, Data 5 TB, Firewall 12, Gehärtet, Preis 8’000 Dollar

Blackridge Warlock

Das Warlock ist für elektronische Kriegsführung und den direkten Kampf gegen feindliche Hacker entwickelt worden. Seine Sicherheitssysteme können Angreifer automatisch markieren und Gegenprogramme starten.

Blackridge Warlock: RAM 12, Cleanup 4, Data 10 TB, Firewall 14, Gehärtet, Gegenangriff, Preis 20’000 Dollar

Ghostware

Ghostware ist kein einzelner Hersteller. Der Name steht für illegale Werkstätten, kopierte Schaltpläne und Cyberdecks aus gestohlenen oder ausgeschlachteten Komponenten. Zwei Geräte desselben Modells können völlig unterschiedlich aussehen.

Ghostware Trashbox

Die Trashbox wird aus gebrauchten Terminals, Industrieprozessoren und illegal kopierter Firmware gebaut. Sie ist billig, leistungsfähig und ungefähr so sicher wie eine Wohnungstür ohne Wand.

Ghostware Trashbox: RAM 8, Cleanup 3, Data 5 TB, Firewall 6, Frei konfigurierbar, Preis 2’500 Dollar

Ghostware Zero Day

Das Zero Day ist ein übertaktetes Hochleistungsdeck für Hacker, die Geschwindigkeit höher bewerten als langfristige Lebenserwartung. Kühlventilatoren, Warnlampen und gelegentlicher Rauch gehören zum normalen Betrieb.

Ghostware Zero Day: RAM 12, Cleanup 5, Data 10 TB, Firewall 8, Overclocking, Preis 12’000 Dollar

Kessler-Maibach Industriegruppe

Kessler-Maibach baut Cyberdecks nicht für elegante Datendiebstähle, sondern für Fabriken, Kraftwerke und schwere Maschinen. Die Geräte sind gross, wartungsfreundlich und besitzen Anschlüsse für beinahe jedes industrielle System.

Kessler-Maibach Servicemeister

Der Servicemeister ist ein robuster Werkzeugkoffer mit Bildschirm, Tastatur und mehreren Rollen Kabel. Er ist langsam, aber zuverlässig und kann fast jede Maschine direkt ansprechen.

Kessler-Maibach Servicemeister: RAM 6, Cleanup 1, Data 10 TB, Firewall 10, Modular, Industrieanschlüsse, Preis 4’000 Dollar

Kessler-Maibach Leitstand

Der Leitstand ist ein tragbares Kontrollzentrum für Fabriken, Fahrzeuge und Energieanlagen. Das Deck besitzt enorme Speicherkapazität und besonders schnelle Anschlüsse für grosse Datenmengen.

Kessler-Maibach Leitstand: RAM 10, Cleanup 2, Data 50 TB, Firewall 12, Modular, Breitband, Preis 15’000 Dollar

Macrosoft

Macrosoft ist eine Tochter von Aegis Data Systems und gilt als führender Hersteller professioneller Cyberdecks. Die Geräte besitzen ausgezeichnete Sicherheitsarchitekturen und zahlreiche versteckte Diagnosefunktionen. Aegis weist entschieden zurück, dass diese Funktionen als Hintertüren bezeichnet werden könnten.

Macrosoft Access

Das Access ist das Standardgerät für Netzwerkadministratoren, Sicherheitsprüfer und Aegis-Vertragstechniker. Es erkennt automatisch verbreitete Systemarchitekturen und besitzt Wartungszugänge für zahlreiche kommerzielle Netzwerke.

Macrosoft Access: RAM 6, Cleanup 2, Data 5 TB, Firewall 11, Diagnosezugang, Preis 4’000 Dollar

Macrosoft Intruder

Offiziell handelt es sich beim Intruder um ein Werkzeug für offensive Sicherheitstests. Inoffiziell ist es eines der verbreitetsten professionellen Cyberdecks unter erfolgreichen Runnern.

Macrosoft Intruder: RAM 8, Cleanup 3, Data 10 TB, Firewall 13, Ghostware, Preis 10’000 Dollar

Macrosoft Dominion

Das Dominion wird an Konzernsicherheit, Nachrichtendienste und besonders zahlungskräftige Spezialisten verkauft. Es kann mehrere komplexe Hacking-Aktionen gleichzeitig ausführen und schützt sensible Daten in einem abgeschirmten Speicherbereich.

Macrosoft Dominion: RAM 12, Cleanup 4, Data 25 TB, Firewall 15, Ghostware, Secure Storage, Preis 25’000 Dollar

Nakamura Consumer Systems

Nakamura Sunny Pocket

Das Sunny Pocket ist ein günstiges Cyberdeck für Studenten, Servicetechniker und neugierige Jugendliche. Es besteht aus farbigem Kunststoff, besitzt ein ausklappbares Display und wird in Kaufhäusern direkt neben Spielkonsolen verkauft.

Nakamura Sunny Pocket: RAM 4, Cleanup 1, Data 1 TB, Firewall 7, Kompakt, Preis 1’000 Dollar

Nakamura Sunny Pro

Das Sunny Pro richtet sich an freiberufliche Techniker und unabhängige Systemberater. Es ist zuverlässig, leicht zu bedienen und wird mit einer umfangreichen Sammlung legaler Diagnoseprogramme ausgeliefert.

Nakamura Sunny Pro: RAM 6, Cleanup 2, Data 4 TB, Firewall 9, Benutzerfreundlich, Preis 2’500 Dollar

Nakamura Sunny Executive

Die Executive-Ausführung sieht wie ein hochwertiger Aktenkoffer aus und wird vor allem von Konzernberatern, Ermittlern und Industriespionen genutzt. Unter der Lederverkleidung befindet sich jedoch ein vollwertiges professionelles Cyberdeck.

Nakamura Sunny Executive: RAM 8, Cleanup 2, Data 10 TB, Firewall 11, Tarngehäuse, Preis 5’000 Dollar

OmniStar Communications

OmniStar-Cyberdecks sind für Nachrichtenproduktion, Übertragungen und die Bearbeitung riesiger Mengen an Bild- und Tonmaterial ausgelegt. Ihre Sicherheit ist nur durchschnittlich. Laut OmniStar ist Offenheit schliesslich eine Voraussetzung glaubwürdiger Berichterstattung.

OmniStar Spotlight

Das Spotlight wird von Reportern, Kamerateams und unabhängigen Medienproduzenten verwendet. Es kann umfangreiche Aufzeichnungen speichern, analysieren und nahezu in Echtzeit bearbeiten.

OmniStar Spotlight: RAM 6, Cleanup 2, Data 25 TB, Firewall 8, Medienarchiv, Preis 4’000 Dollar

OmniStar Revelation

Das Revelation ist ein professionelles Produktions- und Recherchedeck. Investigativjournalisten schätzen seine Speicherkapazität, während Konzernsicherheit vor allem wissen möchte, weshalb Reporter überhaupt so viele Daten benötigen.

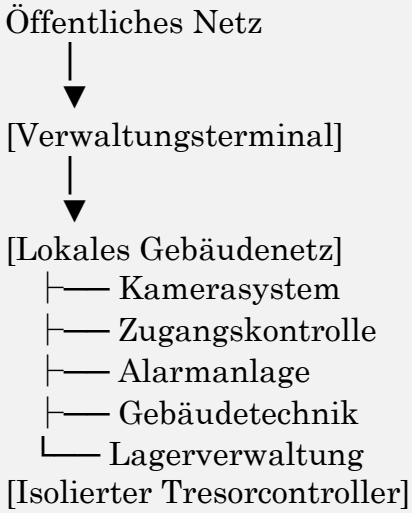
OmniStar Revelation: RAM 10, Cleanup 3, Data 100 TB, Firewall 10, Breitband, Medienarchiv, Preis 15’000 Dollar

Beispielnetzwerke

Lagerhaus 17 – Netzwerk

Anlagentyp: Logistik- und Übergabelager
Netzsicherheit: Mittel
Netzbetreiber: Aegis Facility Systems
Zugang: Kurze Funkreichweite innerhalb des Gebäudes; Kabelanschlüsse an Wartungsterminals
Firewall: 12
Alarmreaktion: Sicherheitszentrale wird informiert; Türen können verriegelt und Kamerabilder markiert werden

Netzwerkstruktur



Verwaltungsterminal

Das Verwaltungsterminal steht im Büro des Lagerleiters. Es besitzt eine reguläre Verbindung zum öffentlichen Netz und dient für Lieferpläne, Personalverwaltung und Kommunikation.

Erreichbar: Von aussen über das öffentliche Netz
Firewall: 10
Enthält: Dienstpläne, Lieferlisten, Kontaktdaten, Rechnungen und Zugangshistorie
Berechtigungen: Nur lesender Zugriff auf das lokale Gebäudenetz

Ein erfolgreicher Angriff liefert Informationen über das Lager. Er öffnet aber noch keine Türen. Der Hacker kann hier beispielsweise herausfinden, wann die nächste Schicht beginnt oder welche Spedition heute Nacht erwartet wird.

Lokales Gebäudenetz

Das Gebäudenetz ist nur innerhalb des Lagerhauses oder über das Verwaltungsterminal erreichbar. Vom Verwaltungsterminal aus sind jedoch nur eingeschränkte Befehle möglich.

Firewall: 12
Zugänge: Verwaltungsterminal, Wachraum, zwei Wartungsbuchsen und Funkverbindung innerhalb des Gebäudes
Überwachte Bereiche: Ladehalle, Bürotrakt, Kühlräume und Zufahrt

Wer über eine Wartungsbuchse eindringt, erhält einen direkteren Zugriff als über das öffentliche Netz.

Kamerasystem

Das Kamerasystem umfasst zwölf fest montierte Kameras und zwei bewegliche Kameraköpfe. Eine auffällige Manipulation kann vom Wachraum entdeckt werden. Ein einzelner kurzer Bildausfall wirkt wie ein technischer Fehler; mehrere gleichzeitig ausgefallene Kameras lösen eine Überprüfung aus.

Zugangskontrolle

Die Zugangskontrolle verwaltet die Aussentüren, Büroräume und Zufahrtstore. Die Türen besitzen weiterhin mechanische Verriegelungen. Ein Hack ersetzt daher nicht grundsätzlich Dietrich, Brecheisen oder Sprengladung. Besonders das Tresortor lässt sich über dieses Teilnetz nicht öffnen.

Alarmanlage

Die Alarmanlage verarbeitet Bewegungsmelder, Türkontakte und stille Überfallalarme. Die vollständige Abschaltung der Alarmanlage sollte schwierig und auffällig sein. Eleganter ist es, nur jene Sensoren zu manipulieren, welche die Crew tatsächlich passieren muss.

Gebäudetechnik

Dieses Teilnetz kontrolliert Beleuchtung, Lüftung, Brandschutz und Stromverteilung. Das Gebäudenetz kann nicht die gesamte Anlage dauerhaft stromlos machen. Dafür müsste die Crew den Hauptverteiler physisch sabotieren.

Lagerverwaltung

Die Lagerverwaltung kennt Position, Empfänger und Zustand der eingelagerten Waren.

Enthält: Frachtlisten, Stellplätze, Temperaturdaten und Abholcodes
Besonderheit: Die gesuchte Kiste ist als gewöhnliche Maschinenkomponente getarnt

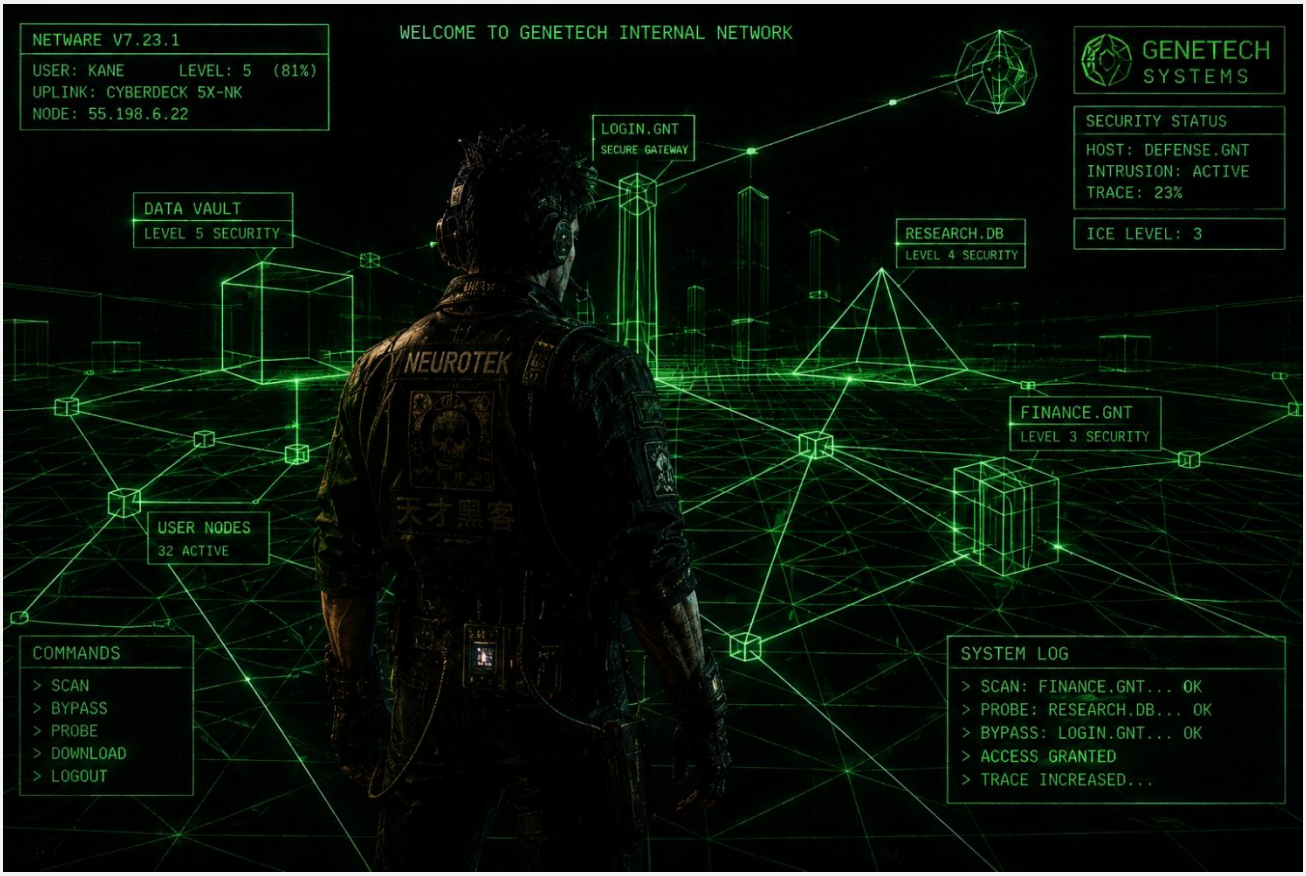
Ein erfolgreicher Hack kann den genauen Stellplatz ermitteln, einen gefälschten Abholauftrag eintragen oder eine andere Palette als Ziel der Wachmannschaft markieren.

Isolierter Tresorcontroller

Der Tresorcontroller ist nicht mit dem übrigen Gebäudenetz verbunden. Er kontrolliert einen gepanzerten Lagerraum, in dem besonders wertvolle Fracht aufbewahrt wird.

Firewall: 15
Zugang: Kabelbuchse hinter einer verriegelten Wartungsklappe neben dem Tresortor
Kontrolliert: Tresorschloss, Innensensoren und Zeitschaltung
Alarm: Jeder gescheiterte Zugriff wird lokal gespeichert; bei zwei Fehlversuchen wird der Wachraum alarmiert

Der Hacker muss unmittelbar vor dem Tresor arbeiten. Damit bleibt die Szene gefährlich: Während er den Controller angreift, muss die Crew den Korridor sichern.



Velvet Crown VIP-Club

Anlagentyp: Exklusiver Nachtclub mit VIP-Bereich
Netzsicherheit: Mittel
Netzbetreiber: OmniStar Hospitality Systems
Zugang: Öffentliches Gästenetz, lokales Clubnetz, direkte Wartungsbuchsen
Firewall: 12
Alarmreaktion: Türsteher und Sicherheitszentrale erhalten eine diskrete Meldung; VIP-Ausgänge werden verriegelt

OmniStar betreibt Unterhaltung nicht nur als Geschäft, sondern als vollständige Infrastruktur aus Studios, Kommunikationsnetzen, Stars und personalisierten Inhalten. Ein Clubnetz darf deshalb zugleich Sicherheitssystem, Kundendatenbank und Überwachungsapparat sein.

Netzwerkstruktur



Gästenetz

Das Gästenetz ist frei erreichbar und bietet Reservierungen, Getränkebestellungen, Werbung und kostenpflichtige Unterhaltungsprogramme.

Firewall: 8
Enthält: Reservierungen, öffentliche Veranstaltungen, Rechnungen und Gästekonten
Bedeutung: Der Zugang ist leicht, führt aber nur indirekt weiter

Ein gefälschtes VIP-Ticket allein reicht nicht. Der Name muss zusätzlich in der Gästedatenbank und an der Zugangskontrolle erscheinen.

Clubverwaltung

Die Clubverwaltung verbindet Kassen, Personalterminals, Kameras und Zugangssysteme.

Firewall: 12
Zugänge: Büro des Managers, Barkassen, DJ-Pult und Wartungsterminal hinter der Bühne
Besonderheit: Viele Geräte sind während des Betriebs aktiv und erzeugen ständig Datenverkehr

Kamerasystem

Der Club besitzt zahlreiche Kameras, aber schlechte Sicht durch Rauch, Lichtwechsel und Menschenmengen. Ein kompletter Ausfall ist auffällig. Einzelne Störungen wirken während einer vollen Nacht dagegen glaubwürdig.

Zugangskontrolle

Das System kontrolliert Personalbereiche, Künstlergarderoben, Büros und VIP-Zonen. Die Tür zum privaten Salon besitzt zusätzlich ein mechanisches Schloss.

Licht und Sound

Lichtanlage, Bühnensteuerung und Lautsprecher sind Teil des Clubnetzes. Dieses Teilnetz eignet sich vor allem für Ablenkung. Es ersetzt keine vollständige Kontrolle über den Club.

Gästedatenbank

Die Datenbank speichert Vorlieben, Rechnungen, Aufenthalte und Beziehungen der Gäste.

Enthält: Konsumprofile, Begleitpersonen, reservierte Räume und frühere Zwischenfälle
Besonderheit: Prominente Gäste verwenden Decknamen

Ein Hack kann zeigen, wer mit wem gekommen ist, welche Räume gebucht wurden und welche Gäste bevorzugt diskret behandelt werden.

Isoliertes VIP-Netz

Das VIP-Netz ist physisch vom übrigen Club getrennt. Es kontrolliert den privaten Salon und dessen Aufzeichnungen.

Firewall: 15
Zugang: Wartungsbuchse im Sicherheitsraum oder unter der Bar des privaten Salons
Kontrolliert: Innenkameras, Panikknopf, schallisolierte Türen und interne Aufzeichnung
Alarm: Ein Fehlversuch informiert den diensthabenden Sicherheitschef

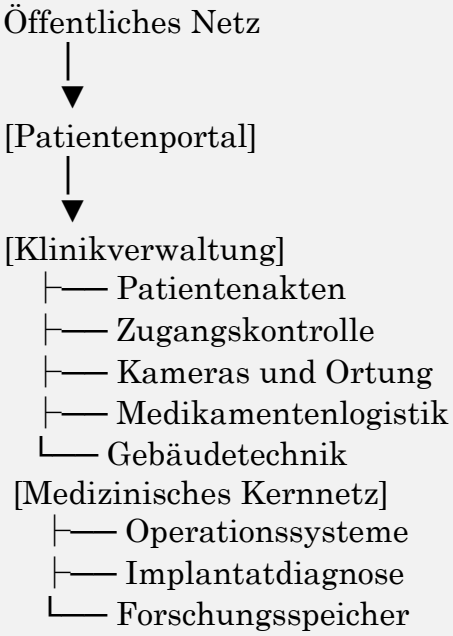
Hier liegen die wertvollen Daten: kompromittierende Gespräche, Zahlungsnachweise und Aufzeichnungen über geheime Treffen.

Helix Meridian Clinic

Anlagentyp: Private Cyberware- und Spezialklinik
Netzsicherheit: Hoch
Netzbetreiber: Helix Dynamics
Zugang: Patientenportal, internes Kliniknetz, isolierte Operationssysteme
Firewall: 14
Alarmreaktion: Sicherheit verriegelt medizinische Bereiche; kritische Systeme wechseln in den manuellen Betrieb

Helix verbindet Implantate, Diagnosen, Medikamente, Software und langfristige Überwachung zu einem geschlossenen Versorgungssystem. Dadurch ist das Kliniknetz nicht nur Verwaltung, sondern ein direkter Zugang zu Körpern, Verträgen und medizinischen Abhängigkeiten.

Netzwerkstruktur



Patientenportal

Das Portal dient für Termine, Zahlungen, Diagnosedaten und Wartungsverträge.

Firewall: 10
Enthält: Termine, Rechnungen, Versicherungsstatus und einfache Patientendaten
Beschränkung: Kein direkter Zugriff auf medizinische Systeme

Ein falscher Termin bringt die Crew ins Gebäude, aber nicht in die gesicherten Behandlungsbereiche.

Klinikverwaltung

Die Klinikverwaltung koordiniert Personal, Räume, Patienten und Material.

Firewall: 14
Zugänge: Empfang, Stationsbüros, Sicherheitsraum und Serviceterminals
Besonderheit: Jede ungewöhnliche Änderung wird protokolliert

Patientenakten

Die Patientenakten enthalten Diagnosen, Implantate, Medikamente und Vertragsbedingungen. Besonders wertvoll sind Hinweise auf illegale Implantate, psychische Probleme oder Vertragsverletzungen prominenter Kunden.

Zugangskontrolle

Die Klinik verwendet Karten, biometrische Scanner und persönliche Freigaben. Operationssäle und Forschungslabore besitzen zusätzliche lokale Verriegelungen.

Kameras und Ortung

Patienten, Mitarbeiter und wertvolle medizinische Geräte werden innerhalb der Klinik verfolgt. Das System kann Bewegung erkennen, aber nicht zuverlässig beurteilen, warum sich jemand bewegt.

Medikamentenlogistik

Automatische Lager verwalten Medikamente, Implantatteile und Betäubungsmittel. Kontrollierte Substanzen besitzen zusätzliche mechanische Sicherungen und werden nachgezählt.

Gebäudetechnik

Die Gebäudetechnik steuert Lüftung, Notstrom, Reinigung und Brandschutz. Lebenswichtige Systeme sind gegen vollständige Abschaltung geschützt.

Medizinisches Kernnetz

Das medizinische Kernnetz ist nur über gesicherte Klinikterminals erreichbar.

Firewall: 16
Zugang: Operationssäle, Diagnosezentrum und zentrale Technik
Kontrolliert: Operationsgeräte, Implantatdiagnose und sensible Forschungsdaten
Alarm: Jeder unautorisierte Zugriff löst eine stille Meldung aus

Operationssysteme

Die Operationssysteme kontrollieren Robotik, Anzeigen und medizinische Unterstützung. Eine direkte Steuerung laufender Operationen ist nur lokal möglich und extrem riskant.

Implantatdiagnose

Dieses System kommuniziert mit Helix-Implantaten innerhalb der Klinik. Dauerhafte Veränderungen an einem Implantat benötigen einen direkten Anschluss oder besondere Herstellerrechte.

Forschungsspeicher

Der Forschungsspeicher ist vom übrigen Kernnetz getrennt.

Firewall: 18
Zugang: Direktanschluss im Forschungslabor
Enthält: Prototypen, Versuchsreihen, Patiententests und vertrauliche Verträge
Alarm: Ein Fehlversuch sperrt den Anschluss und benachrichtigt die Konzernsicherheit

Der Speicher ist das eigentliche Ziel für Datendiebstahl. Er zwingt die Crew tief in die Klinik, statt den Auftrag über das Patientenportal zu erledigen.

TYCOON

POWER. INFLUENCE. CONTROL.

CORPORATE WARS
CHAPTER FOR THE GAME MASTER

SUMMER 20XX
$4.95
CAN $5.95

HOSTILE TAKEOVERS
THE NEW BOARDROOM BLOODSPORT

PRIVATE POWER
SECURITY IN AN UNSTABLE WORLD

PEOPLE ARE ASSETS
THE ART OF ACQUISITION AND DISCIPLINE

INFORMATION IS LEVERAGE
CONTROL THE DATA. CONTROL THE FUTURE.

EXECUTIVE ORDER
WHEN LAW GETS IN THE WAY

BONUS SECTION
CORPORATE ASSETS: EQUIPMENT, FACILITIES & PERSONNEL ROSTER FOR YOUR CAMPAIGN



SEACORP
WE DON'T COMPETE.
WE OWN.

07 >
0 74808 02649 6

Tipps & Tricks

Corporate Wars lebt davon, dass die Welt hart genug ist, um ernst genommen zu werden, aber offen genug bleibt, um ständig neue Möglichkeiten zu bieten. Angel City ist gefährlich, ungerecht und von Konzernen, Syndikaten und bewaffneten Interessengruppen beherrscht. Trotzdem ist es keine tote Stadt, die nur auf ihren Untergang wartet.

Neue Unternehmen entstehen, Werkstätten bauen alte Technik um, Nachbarschaften organisieren sich, Schmuggler öffnen neue Routen und jeden Tag kommen Menschen in die Stadt, die reich, berühmt oder wenigstens unabhängig werden wollen. Runner finden Arbeit, weil ständig jemand ein Problem besitzt, das nicht über offizielle Kanäle gelöst werden kann.

Angel City darstellen

Angel City sollte greifbar wirken. Beschreibe nicht nur Arkologien, Konzernkriege und künstliche Intelligenzen, sondern zuerst das, was die Runner unmittelbar wahrnehmen: heissen Asphalt, Abgase, billiges Desinfektionsmittel, nasse Lederjacken, flackernde Reklamen, überfüllte Aufzüge, kalten Automatenkaffee und das leise Summen eines überlasteten Neuralprozessors.

Zeige die grossen Strukturen durch kleine Einzelheiten. Ein Konzern kontrolliert ein Viertel nicht nur durch ein Logo auf einem Hochhaus. Seine Automaten akzeptieren nur Firmenkredit. Seine Sicherheitskräfte tragen dieselben Uniformen. Die Bewohner benutzen dieselben subventionierten Cyberaugen. Selbst die Kinder kennen den Werbejingle.

Technik sollte in **Corporate Wars** sichtbar, körperlich und benutzt wirken. Computer besitzen Lüfter, Kabel und schwere Gehäuse. Cyberware benötigt Wartung. Waffen tragen Kratzer, Herstellerstempel und Warnhinweise. Selbst hochwertige Systeme sind Produkte, keine Magie. Sie können ausfallen, veraltet sein, gehackt werden oder nur funktionieren, solange die Lizenz bezahlt wird.

Alltag und Zukunft liegen direkt nebeneinander. Eine Strassenküche verwendet einen dreissig Jahre alten Grill unter einer Werbetafel für künstliche Organe. Ein Obdachloser schläft neben einer vollautomatischen Lieferstation. Eine schwer bewaffnete Konzernpatrouille wartet an derselben roten Ampel wie ein rostiger Lieferwagen.

Angel City wird interessant, wenn das Aussergewöhnliche gewöhnlich geworden ist.

Hart, aber fair bleiben

Sei hart, aber fair. Gefahren dürfen tödlich sein, aber sie sollten nicht beliebig wirken.

Wenn ein Gebäude einsturzgefährdet ist, beschreibe vorher den Staub, die verbogenen Träger und das Knacken im Beton. Wenn eine Strasse von einer Gang kontrolliert wird, zeige ihre Farben, ihre Beobachter und die Geschäfte, die plötzlich ihre Rollläden schliessen. Wenn ein System besonders gut

geschützt ist, lass den Hacker ungewöhnliche Verschlüsselung, isolierte Leitungen oder aggressive ICE-Routinen erkennen.

Die Spieler müssen nicht immer alles verstehen. Sie sollten aber die Chance erhalten, Risiken zu erkennen und darauf zu reagieren.

Fairness bedeutet nicht, dass jede Entscheidung sicher ist. Sie bedeutet, dass Folgen nachvollziehbar bleiben. Wer ohne Aufklärung in eine Blackridge-Anlage eindringt, riskiert automatisierte Geschütztürme. Wer seine Cyberware ständig drahtlos verbunden lässt, kann gehackt werden. Wer einen Fixer öffentlich betrügt, wird nicht unbedingt sofort erschossen, aber Aufträge, Kredite und sichere Kontakte können verschwinden.

Vorbereitung soll etwas bringen. Informationen, passende Ausrüstung, ein guter Fluchtweg und sorgfältige Beobachtung müssen die Chancen der Crew spürbar verbessern.

Geschichte entsteht aus Entscheidungen

Die Geschichte entsteht aus den Entscheidungen der Spieler, nicht aus einem festgelegten Ablauf.

Bereite Orte, Konflikte, Personen und Interessen vor. Lass die Crew entscheiden, wem sie vertraut, welchen Auftrag sie annimmt, welchen Zugang sie benutzt und wann sie lieber verschwindet. Wenn die Runner eine schlechte Entscheidung treffen, reagiert die Welt. Wenn sie einen guten Plan entwickeln, lass ihn funktionieren.

Das bedeutet nicht, dass alles glattgehen muss. Ein guter Plan kann erfolgreich sein und trotzdem Spuren hinterlassen. Vielleicht gelangt die Crew unbemerkt in das Gebäude, aber der benutzte Zugang gehört einem Syndikat. Vielleicht werden die Daten gestohlen, aber der Download ist protokolliert. Vielleicht wird das Ziel gerettet, aber der Auftraggeber weigert sich zu zahlen.

Regeln bleiben dabei wichtig. Ausrüstung, Proben, Schaden, Zustände, RAM, Mumm und Stabilität geben Entscheidungen Gewicht. Sie sollen die Situation schärfen, nicht den Spielfluss ersticken.

Würfle, wenn das Ergebnis unsicher ist, ein Risiko besteht oder ein Scheitern interessante Folgen hätte. Würfle nicht, um einfache Handlungen künstlich aufzuhalten.

Nichts tötet einen Einsatz schneller als eine Tür, die nur deshalb verschlossen bleibt, weil der vorbereitete Ablauf noch nicht so weit ist. Wenn die Runner einen brauchbaren Weg gefunden haben, verdienen sie eine echte Chance.

Vielleicht wird es sauber. Wahrscheinlicher wird es laut, teuer und hinterlässt verwertbare Überwachungsaufnahmen.

Probleme statt Lösungen vorbereiten

Bereite keine festen Lösungswege vor. Bereite Probleme vor.

Ein Konzerntransport ist verschwunden. Ein Zeuge wird von drei Parteien gesucht. Eine Klinik braucht gestohlene Medikamente. Ein Wohnblock soll geräumt werden. Eine künstliche Intelligenz kontrolliert ein verlassenes Gebäude. Zwei Konzerne beanspruchen dieselben Forschungsdaten. Eine Gang besitzt etwas, das offiziell niemals existiert hat.

Zu jedem Problem sollten mehrere Zugänge möglich sein: reden, beobachten, hacken, schleichen, kämpfen, täuschen, bestechen, erpressen, stehlen, sabotieren, jemanden anwerben oder rechtzeitig fliehen. Die Spieler werden ohnehin Lösungen finden, die nicht vorbereitet wurden. Das ist kein Problem. Das ist der eigentliche Zweck des Spiels.

Überlege bei der Vorbereitung deshalb nicht nur: „Wie lösen die Runner das?“ Frage stattdessen: Wer will was? Was geschieht, wenn niemand eingreift? Welche Hindernisse stehen im Weg? Wer profitiert von einer Eskalation?

Damit hast du genug Material, um auf beinahe jeden Plan reagieren zu können.

Kleine Aufträge ernst nehmen

Corporate Wars braucht nicht immer einen Konzernkrieg oder eine entfesselte künstliche Intelligenz.

Ein verschwundener Kurier, ein gestohlenes Cyberdeck, ein sabotierter Wasseranschluss, ein ausstehender Kredit oder ein Informant, der aus einem bewachten Apartment geholt werden muss, reichen für einen vollständigen Einsatz.

Kleine Aufträge funktionieren besonders gut, wenn sie konkrete Folgen besitzen. Wird der Kurier nicht gefunden, beginnt ein Bandenkrieg. Werden die Medikamente nicht geliefert, schliesst eine illegale Klinik. Wird die Sabotage nicht verhindert, verliert ein ganzer Wohnblock Strom und Wasser. Wird ein Schuldner nicht geschützt, übernimmt Crownwell sein Geschäft.

Grosse Konflikte können aus kleinen Aufträgen wachsen. Der gestohlene Datenträger enthält vielleicht Beweise für ein geheimes Forschungsprogramm. Der verschwundene Kurier arbeitete für mehrere Auftraggeber. Die angebliche Gang-Sabotage war in Wirklichkeit eine Operation eines Sicherheitskonzerns. Der gerettete Informant kennt nur einen Teil der Wahrheit, aber genug, um mehrere Fraktionen nervös zu machen.

So bleibt das Spiel bodenständig, ohne klein zu werden.

Konzerne nicht nur als Bösewichte darstellen

Konzerne sind die bestimmenden Mächte der Welt. Sie sollten nicht nur als gesichtslose Gegner auftreten. Ein Konzern beschäftigt Millionen Menschen, betreibt Krankenhäuser, produziert Lebensmittel, baut Verkehrsnetze und schützt ganze Bezirke. Viele Bewohner verdanken ihm Wohnung, Ausbildung,

Sicherheit und medizinische Versorgung. Gleichzeitig kontrolliert derselbe Konzern ihre Schulden, Daten, Arbeitsverträge und Implantatlizenzen.

Konzerne handeln nicht aus Wahnsinn oder grundloser Grausamkeit. Sie handeln aus Profitinteresse, Machtpolitik, interner Konkurrenz und institutioneller Selbsterhaltung.

Eine brutale Entscheidung kann für den verantwortlichen Manager vollkommen vernünftig erscheinen. Ein Wohnviertel wird geräumt, weil dort eine neue Bahnlinie mehr Gewinn verspricht. Ein Medikament wird zurückgehalten, um einen Vertrag durchzusetzen. Eine Einsatzgruppe beseitigt Zeugen, weil ein Skandal Milliarden kosten würde.

Zeige zugleich die Menschen innerhalb der Konzerne. Manche glauben ehrlich an ihre Arbeit. Manche wollen nur ihre Familie ernähren. Manche versuchen, Schaden zu begrenzen. Andere geniessen ihre Macht.

Je glaubwürdiger ein Konzern wirkt, desto stärker werden Konflikte mit ihm.

Fraktionen handeln lassen

Angel City ist voller Akteure mit eigenen Interessen. Konzerne wollen Märkte und Kontrolle. Syndikate wollen profitable Geschäfte. Gangs verteidigen Reviere. Sicherheitsfirmen brauchen Bedrohungen, die ihre Verträge rechtfertigen. Medienkonzerne brauchen Bilder. Aktivisten wollen Veränderungen. Fixer wollen, dass alle Seiten weiter Aufträge vergeben. Diese Gruppen warten nicht darauf, dass die Runner bereit sind.

Lass Fraktionen handeln, auch wenn die Crew nichts unternimmt. Ein Zeuge verschwindet. Ein Vertrag wird vergeben. Ein Gangboss wird ersetzt. Eine Firma erhöht ihre Sicherheitsstufe. Ein Preis steigt. Ein Datenleck erreicht die Medien. Eine andere Crew übernimmt den Auftrag und hinterlässt ein Massaker. Dadurch wirkt Angel City lebendig. Entscheidungen erhalten Gewicht, weil Abwarten ebenfalls eine Entscheidung ist.

Fraktionen sollten ausserdem auf die Taten der Crew reagieren. Wer zuverlässig arbeitet, erhält bessere Aufträge. Wer ständig Kollateralschäden verursacht, wird für andere Arbeiten angeheuert. Wer mehrere Auftraggeber gegeneinander ausspielt, kann schnell reich werden – bis jemand die Zusammenhänge erkennt.

Informationen sind Munition

In **Corporate Wars** sind Informationen häufig wertvoller als Waffen.

Namen, Zugangscodes, Arbeitspläne, Lieferwege, Schulden, Gewohnheiten und interne Konflikte können einen Einsatz vollständig verändern. Gib den Spielern deshalb Möglichkeiten, Informationen zu sammeln: über Datamining, Connections, Überwachung, Hacking, Gespräche oder physische Erkundung.

Informationen sollten selten nur aus einem einzigen notwendigen Wurf stammen. Ein misslungener Datamining-Wurf darf einen Einsatz erschweren, aber nicht zwangsläufig verhindern. Die Crew kann vielleicht einen Kontakt bezahlen, einen Mitarbeiter beobachten, ein Terminal stehlen oder den Zugriff direkt vor Ort versuchen.

Gute Informationen müssen nicht immer vollständig oder korrekt sein. Quellen besitzen Interessen. Konzernakten können manipuliert sein. Informanten lügen. Kameras zeigen nur einen Ausschnitt. Ein erfolgreicher Wurf liefert brauchbare Erkenntnisse, aber nicht automatisch die objektive Wahrheit der Spielwelt.

Wer Informationen besitzt, sollte jedoch echte Vorteile erhalten: bessere Zugänge, geringere Risiken, zusätzliche Verhandlungsoptionen oder die Möglichkeit, einen Kampf ganz zu vermeiden.

Hacking körperlich und sichtbar machen

Hacking ist keine getrennte Zauberwelt. Es verändert die reale Umgebung.

Ein erfolgreicher Hack öffnet Türen, stoppt Aufzüge, übernimmt Kameras, stört Kommunikation oder legt Cyberware lahm. Zeige diese Auswirkungen deutlich. Lampen wechseln auf Rot. Ein Geschützturm dreht sich ruckartig. Eine digitale Anzeige flackert. Ein gehackter Cyberarm verkrampft. Eine Sicherheitstür öffnet sich mit einem schweren metallischen Schlag.

Auch Hacking hinterlässt Spuren. Systeme protokollieren Zugriffe. Sicherheitsprogramme reagieren. Verbindungen können verfolgt werden. Ein Hacker muss sich deshalb ebenso Gedanken über Deckung, Reichweite, Fluchtwege und Konsequenzen machen wie ein Schütze.

Lass Hacker nicht nur würfeln, während der Rest der Gruppe wartet. Digitale und physische Handlungen sollten möglichst gleichzeitig ablaufen. Während der Hacker eine Firewall überwindet, hält die Crew eine Stellung, sucht den nächsten Zugang oder versucht, einen Techniker am Auslösen des Alarms zu hindern.

Der beste Hack ist Teil des Einsatzes, nicht eine Pause davon.

Kämpfe schnell und gefährlich halten

Gewalt ist ein Geschäftsmittel, kein Selbstzweck. Kämpfe sollten schnell, brutal und folgenreich sein.

Gegner wollen meist nicht sterben. Sicherheitskräfte ziehen sich zurück, rufen Verstärkung oder sichern wichtige Bereiche. Gangs fliehen, wenn ihr Anführer fällt. Konzernsoldaten erfüllen ihren Auftrag, statt bis zum letzten Mann in einem belanglosen Korridor zu kämpfen.

Gib Kämpfen Ziele, die über das Ausschalten aller Gegner hinausgehen: einen Aufzug erreichen, Daten hochladen, eine Person schützen, einen Konvoi stoppen, drei Runden durchhalten oder verschwinden, bevor eine schwere Einheit eintrifft.

Nutze Deckung, Sichtlinien, Fahrzeuge, Türen, Höhenunterschiede und technische Systeme. Ein Feuergefecht in einem leeren Raum ist selten interessant. Ein Feuergefecht zwischen laufenden Maschinen, flackernden Werbetafeln und einem anfahrenden Güterzug erinnert man dagegen länger.

Nach einem Kampf sollte die Welt nicht sofort wieder auf Ausgangszustand springen. Verletzte brauchen Behandlung. Munition wurde verbraucht. Zeugen haben gefilmt. Sicherheitssysteme besitzen Aufzeichnungen. Tote Menschen haben Arbeitgeber, Verwandte und Verträge.

Konsequenzen statt Strafen

Bestrafe Spieler nicht dafür, dass sie kreativ, vorsichtig oder eigensinnig handeln. Lass die Welt ehrlich reagieren.

Wer einen Auftraggeber betrügt, erhält vielleicht zusätzliches Geld, verliert aber Ruf und zukünftige Arbeit. Wer einen Gegner verschont, gewinnt vielleicht einen Informanten oder lässt ein Problem weiterleben. Wer eine Anlage zerstört, verhindert möglicherweise ein gefährliches Projekt, vernichtet aber zugleich Arbeitsplätze, Beweise und die Stromversorgung eines Viertels.

Gute Konsequenzen sind selten einfach positiv oder negativ. Sie verändern die Lage.

Die Runner sollen merken, dass ihre Handlungen Bedeutung besitzen. Das funktioniert besser durch neue Beziehungen, Feinde, Schulden und Möglichkeiten als durch willkürliche Strafen.

Stabilität ernst nehmen

Stabilität ist keine Moralpunktzahl und keine Strafe für Cyberware. Sie beschreibt, wie gut eine Figur Gewalt, Verlust, Angst und Entfremdung verarbeitet.

Nutze Stabilitätsverlust bei Ereignissen, die für der Charakter tatsächlich traumatisch sind. Nicht jeder Schusswechsel benötigt eine Prüfung. Ein Massaker, Folter, Verrat oder der Tod einer nahestehenden Person können dagegen langfristige Spuren hinterlassen.

Stabilitätsgewinn ist ebenso wichtig. Freundschaften, Sicherheit, Erholung, Liebe, Erfolg und echte Selbstbestimmung erinnern die Runner daran, wofür sie kämpfen.

Gib solchen Szenen Raum. Ein gemeinsames Essen, eine ruhige Nacht, ein Gespräch mit einem alten Freund oder ein Besuch bei der Familie sind keine Zeitverschwendung. Sie machen sichtbar, was ein Runner verlieren kann.

Traumafolgen sollten Figuren interessant machen, nicht unspielbar. Nutze konkrete Auslöser und passende Reaktionen statt dauerhafter pauschaler Nachteile. Stabilität ist ein Werkzeug für Charakterentwicklung, kein Mechanismus, um Spielern die Kontrolle über ihre Figuren wegzunehmen.

Aufträge persönlich machen

Ein Auftrag wird interessanter, wenn mindestens ein Teil davon für die Crew persönlich relevant ist.

Das bedeutet nicht, dass jeder Einsatz eine verschwundene Schwester oder einen ermordeten Mentor benötigt. Persönliche Verbindungen können kleiner sein: Der Zielort liegt im alten Viertel eines Runners. Ein Wachmann ist ein früherer Kollege. Die verwendete Cyberware stammt aus derselben Serie wie das eigene Implantat. Der Fixer schuldet der Crew noch Geld. Eine betroffene Familie hat beim letzten Einsatz geholfen.

Solche Verbindungen schaffen Entscheidungen, ohne den Spielern eine bestimmte Reaktion vorzuschreiben.

Achte darauf, persönliche Hintergründe nicht ständig nur als Schwachstellen zu verwenden. Kontakte, Familie und Freundschaften sollten ebenso Vorteile, Schutz und Unterstützung bieten. Sonst lernen Spieler schnell, ihren Figuren keinerlei Beziehungen zu geben.

Stil vor technischer Perfektion

Corporate Wars ist Retro-Cyberpunk. Die Welt folgt nicht immer den wahrscheinlichsten technischen Entwicklungen. Sie folgt einer Zukunft, wie sie sich Konzerne, Actionfilme und Söldnermagazine der 1980er Jahre vorgestellt hätten: schwere Computer, sichtbare Kabel, kantige Fahrzeuge, mechanische Cyberware und riesige Firmenlogos.

Nutze diesen Stil konsequent. Ein Computer darf eine ganze Wand füllen. Ein Datenträger darf in einer schweren Kassette stecken. Ein Konzernvorstand darf eine Lagebesprechung mit Dias, Röhrenmonitoren und einem zwei Meter breiten Leuchttisch führen.

Nicht jede technische Frage benötigt eine perfekte realistische Erklärung. Wichtig ist, dass die Technik innerhalb der Spielwelt nachvollziehbar bleibt und klare Möglichkeiten sowie Grenzen besitzt.

Humor zulassen

Angel City ist brutal, aber nicht humorlos. Ein Konzernslogan im völlig falschen Moment, ein überforderter Wachmann, eine penetrante Werbeeinblendung im Cyberauge oder ein Kampfroboter mit höflicher Kundenservice-Stimme machen die Welt menschlicher.

Humor funktioniert am besten trocken und aus der Situation heraus. Die Welt selbst muss nicht zur Parodie werden.

Ein guter Witz nimmt der Gefahr nicht ihr Gewicht. Er sorgt nur dafür, dass die Spieler Orte und Personen besser behalten. Und manchmal ist der Unterschied zwischen düsterem Cyberpunk und **Corporate Wars** einfach ein schwer bewaffneter Söldner, dessen Cyberarm erst nach einem obligatorischen Firmware-Update wieder funktioniert.

Aufträge



Phasen eines Auftrags

Ein Auftrag muss nicht jede Phase vollständig ausspielen. Manche Aufträge beginnen mit einem Anruf, andere mit einem fertigen Zielpaket oder mitten in einer Verfolgungsjagd. Die folgenden Phasen helfen dem Tycoon, einen Auftrag zu strukturieren, Informationen sinnvoll zu verteilen und den Spielern klare Entscheidungen zu geben.

Kontaktaufnahme

Die Kontaktaufnahme bringt die Crew mit dem Auftrag in Verbindung. Meist erfolgt sie über den gemeinsamen Vermittler, einen persönlichen Kontakt oder einen früheren Auftraggeber.

Der Tycoon sollte hier drei Dinge klären:

- Wer bietet den Auftrag an?
- Warum wird gerade diese Crew ausgewählt?
- Wie dringend, vertraulich oder ungewöhnlich ist die Anfrage?

Die Kontaktaufnahme sollte knapp bleiben. Sie dient nicht dazu, bereits alle Informationen offenzulegen, sondern Interesse zu wecken und den Ton des Auftrags festzulegen. Typische Formen sind ein Anruf, eine verschlüsselte Nachricht, ein Besuch beim Vermittler, eine Einladung in einen Club oder die direkte Ansprache durch einen Konzernvertreter.

Eine ungewöhnliche Kontaktaufnahme kann bereits Teil des Problems sein. Der Vermittler ist verschwunden, der Auftraggeber benutzt einen falschen Namen oder mehrere Parteien versuchen gleichzeitig, dieselbe Crew anzuwerben.

Treffen und Verhandlung

Beim Treffen begegnet die Crew dem Auftraggeber oder dessen Vertreter. Hier werden Ziel, Bezahlung, Frist und grundsätzliche Bedingungen vereinbart.

Die Spieler sollten ausreichend Informationen erhalten, um über die Annahme des Auftrags entscheiden zu können. Der Auftraggeber muss jedoch nicht ehrlich sein. Er kann Risiken verschweigen, Tatsachen beschönigen oder nur den Teil des Plans kennen, der für ihn relevant ist.

Typische Verhandlungspunkte sind:

- Bezahlung und Vorschuss,
- Frist und Zeitdruck,
- Haftungsdeckung,
- erlaubte Gewalt,
- gewünschte Diskretion,
- verfügbare Unterstützung,
- Übergabemodalitäten,
- Folgen bei Scheitern oder Vertragsbruch.

Eine erfolgreiche Verhandlung kann die Bezahlung erhöhen, einen Vorschuss sichern oder zusätzliche Unterstützung beschaffen. Sie sollte jedoch nicht jeden Auftrag in eine reine Preisverhandlung verwandeln. Der Auftraggeber besitzt meist Alternativen und die Crew einen Ruf, den sie nicht beliebig riskieren kann. Der Tycoon sollte vor dem Treffen festlegen, wo der Auftraggeber nachgeben kann und welche Bedingungen unverhandelbar sind.

Briefing

Im Briefing erhält die Crew alle Informationen, die der Auftraggeber freiwillig bereitstellt. Dazu gehören Zielort, Zielperson, bekannte Sicherheitsmassnahmen, Zeitfenster und erwartete Widerstände.

Ein gutes Briefing beantwortet die grundlegenden Fragen, lässt aber Raum für Beinarbeit. Es sollte den Spielern ermöglichen, erste Pläne zu entwickeln, ohne bereits jede Gefahr vorwegzunehmen.

Das Briefing kann enthalten:

- Karten, Grundrisse oder Luftbilder,
- Personenprofile,
- Zugangscodes oder Ausweise,
- bekannte Wachpläne,
- Flucht- oder Übergabepunkte,
- Beschreibung des gewünschten Ergebnisses,

- Hinweise auf besondere Einschränkungen.

Der Tycoon sollte zwischen drei Arten von Informationen unterscheiden:

Gesicherte Informationen sind zuverlässig und aktuell.

Unvollständige Informationen sind grundsätzlich richtig, lassen aber wichtige Details aus.

Falsche Informationen beruhen auf Irrtum, Manipulation oder veralteten Daten.

Nicht jede Abweichung muss Verrat bedeuten. Ein Wachplan kann geändert worden sein, ein Ziel kann früher eintreffen oder eine Anlage kann kurzfristig verstärkt worden sein.

Beinarbeit

In der Beinarbeit sammelt die Crew zusätzliche Informationen, beschafft Ausrüstung und bereitet ihr Vorgehen vor. Diese Phase soll Entscheidungen ermöglichen, nicht jeden Auftrag vollständig entschärfen.

Typische Formen der Beinarbeit sind:

- Beobachtung des Zielorts,
- Befragung von Kontakten,
- Beschaffung von Uniformen oder Ausweisen,
- Hacking externer Systeme,
- Prüfung von Fluchtwegen,
- Bestechung von Mitarbeitern,
- Organisation von Fahrzeugen und Waffen,
- Suche nach Schwachstellen der Sicherheit.

Jede erfolgreiche Vorbereitung sollte einen konkreten Vorteil bringen. Das kann ein zusätzlicher Zugang, ein günstiger Zeitpunkt, ein reduzierter Modifikator oder eine frühzeitige Warnung vor einer Gefahr sein.

Der Tycoon sollte keine Proben verlangen, wenn die Crew genügend Zeit, passende Kontakte und eine vernünftige Vorgehensweise besitzt. Gewürfelt wird, wenn Unsicherheit, Zeitdruck, Gegenwehr oder ein echtes Risiko bestehen.

Beinarbeit kostet Zeit. Je länger die Crew vorbereitet, desto eher kann sich die Lage verändern, ein Kontakt misstrauisch werden oder der Auftraggeber ungeduldig reagieren.

Eigentlicher Auftrag

Der eigentliche Auftrag beginnt, sobald die Crew aktiv gegen das Ziel vorgeht. Das kann der Eintritt in eine Anlage, ein Überfall, eine Entführung, eine Übergabe oder der Beginn einer Verfolgung sein.

Der Tycoon sollte die Sicherheitsstruktur und mögliche Reaktionen vorab kennen. Wichtig sind vor allem:

- Zugänge und Hindernisse,

- Wach- und Reaktionskräfte,
- technische Sicherheit,
- Alarmstufen,
- wichtige Personen,
- mögliche Verstärkungen,
- alternative Wege zum Ziel.

Der Auftrag sollte nicht nur aus einer Reihe von Proben bestehen. Jede Szene sollte eine Entscheidung, ein Risiko oder eine Veränderung der Lage enthalten.

Ein Fehlschlag muss den Auftrag nicht sofort beenden. Er kann einen Alarm auslösen, Zeit kosten, eine Ressource verbrauchen oder die Crew zu einem riskanteren Vorgehen zwingen.

Der Tycoon sollte auf die Handlungen der Crew reagieren, aber den Auftrag nicht nachträglich so verändern, dass jede Vorbereitung nutzlos wird. Gute Planung darf wirken. Schlechte Planung darf wehtun.

Rückzug

Der Auftrag endet nicht mit dem Erreichen des Ziels. Die Crew muss den Einsatzort verlassen, Verfolger abschütteln und das Ergebnis sichern.

Der Rückzug kann kurz abgehandelt werden, wenn die Crew unentdeckt bleibt und einen vorbereiteten Fluchtweg besitzt. Bei Alarm, Verfolgung oder beschädigten Fahrzeugen wird er zu einer eigenen Phase.

Typische Probleme sind:

- blockierte Ausgänge,
- eintreffende Verstärkung,
- verletzte Runner,
- verlorene Ausrüstung,
- beschädigte Fahrzeuge,
- identifizierte Gesichter oder Kennzeichen,
- Verfolgung durch Drohnen oder Sicherheitskräfte.

Der Rückzug sollte nicht automatisch zu einer zweiten vollständigen Kampfsequenz werden. Häufig genügt eine klare Entscheidung: schnell und auffällig fliehen, langsam Spuren verwischen oder sich vorübergehend verstecken.

Ein Auftrag kann erfolgreich sein, obwohl der Rückzug chaotisch verläuft. Die Folgen zeigen sich dann bei Haftung, Ruf und zukünftigen Gegnern.

Übergabe

Bei der Übergabe liefert die Crew das Ziel, die Daten oder den Nachweis des Erfolgs ab. Erst jetzt zeigt sich, ob der Auftraggeber seinen Teil der Vereinbarung erfüllt.

Die Übergabe kann persönlich, über einen Mittelsmann oder digital erfolgen. Sie sollte an einem Ort stattfinden, an dem beide Seiten ein gewisses Mass an Kontrolle besitzen.

Der Tycoon klärt dabei:

- Ist das Ergebnis vollständig?
- Wurde die vereinbarte Frist eingehalten?
- Sind unerwünschte Folgen entstanden?
- Hat die Crew gegen Bedingungen verstossen?
- Zahlt der Auftraggeber wie vereinbart?

Ein seriöser Auftraggeber zahlt. Selbst skrupellose Konzerne benötigen verlässliche Auftragnehmer und können es sich nicht leisten, jede Crew zu betrügen. Konflikte entstehen eher durch unterschiedliche Auslegung, fehlende Beweise oder nicht erfüllte Bedingungen.

Nach der Übergabe werden Bezahlung, Haftungskosten und weitere Folgen bestimmt. Kontakte können sich verbessern oder verschlechtern, neue Feinde entstehen und aus einem scheinbar abgeschlossenen Auftrag kann der nächste erwachsen.

Auftrag beenden

Nach der Übergabe sollte der Tycoon den Auftrag kurz auswerten:

- Was hat die Crew erreicht?
- Welche Spuren hat sie hinterlassen?
- Wer profitiert davon?
- Wer wurde geschädigt?
- Welche Konsequenzen bleiben bestehen?

Nicht jede Folge muss sofort auftreten. Manche werden erst Wochen später sichtbar, wenn eine Kameraaufnahme auftaucht, ein überlebender Wachmann die Crew erkennt oder ein Konzern die Rechnung weiterverkauft.

Ein guter Auftrag endet deshalb nicht nur mit Geld. Er verändert die Stellung der Crew in der Welt.

Bezahlung

Die Bezahlung eines Auftrags gilt pro Runner. Massgeblich ist der durchschnittliche Mumm aller Runner der Crew. Addiert den Mumm aller Runner, teilt die Summe durch ihre Anzahl und rundet das Ergebnis ab.

Durchschnittlicher Mumm	Bezahlung pro Runner
5 oder weniger	2’000 Dollar
6	5’000 Dollar
7	10’000 Dollar
8	25’000 Dollar
9	50’000 Dollar
10 oder mehr	100’000 Dollar

Die angegebenen Beträge gelten für einen gewöhnlichen Auftrag. Ein besonders einfacher Auftrag zahlt die Hälfte. Ein besonders gefährlicher, zeitkritischer oder politisch sensibler Auftrag zahlt das Doppelte.

Der Tycoon legt die Schwierigkeit des Auftrags vor der Verhandlung fest. Spätere Entwicklungen verändern die vereinbarte Bezahlung nur, wenn Auftraggeber und Crew dies ausdrücklich neu aushandeln.

Erfahrungspunkte

Jeder Spieler erhält für seinen Runner:

- 1 XP für die Teilnahme an einer Spielsitzung
- 1 XP für den erfolgreichen Abschluss eines Auftrags

Action-XP

Schafft die Crew während des Auftrags mindestens einen besonders spektakulären und riskanten Actionmoment, erhält jeder Runner **1 zusätzlichen XP**. Als Actionmoment. gelten beispielsweise waghalsige Stunts, halsbrecherische Verfolgungsjagden oder eindrucksvolle Explosionen.

Der Action-XP wird höchstens einmal pro Auftrag vergeben.

Gegner



Bloodsport-Arenakämpfer

Fertigkeiten:
Coolness 14, Fernkampf 11, Infiltration 9, Kampfkunst 16, Operations 11, Reflexe 15, Technik 9, Unbeugsamkeit 16, Wahrnehmung 13, Hacking 7

Nebenwerte:
Initiative 19 + 4W10, Bewegung 5, Ausweichen 15, Firewall 7, Reaktionen 4, LP 32

Ausrüstung:
Monokatana (ANG +2, SCH +2, PF 0,5), Kettenaxt (ANG +0, SCH +4, PF 0,5), Arenarüstung (RS 7), Reflexbooster, Muskelverstärkung, Knochenverstärkung, Adrenalinpumpe

Cyber-Wachhund

Fertigkeiten:
Coolness 11, Infiltration 13, Kampfkunst 14, Reflexe 15, Unbeugsamkeit 13, Wahrnehmung 16, Hacking 6

Nebenwerte:
Initiative 17 + 4W10, Bewegung 6, Ausweichen 14, Firewall 8, Reaktionen 4, LP 24

Ausrüstung:
Verstärktes Gebiss (ANG +2, SCH +2, PF 0,75), subdermale Panzerung (RS 3), Ortungssender, Cyberaugen, Funkinterface

Besonderheiten:
Geruchssinn: +3 Wahrnehmung zum Aufspüren von Personen, Drogen, Sprengstoff und Blutspuren. Kann eine gebissene Person festhalten; diese gilt als Eingeschränkt. Schmerzunempfindlich und immun gegen Entmutigt.

Eingriffsbeamter

Fertigkeiten:
Coolness 12, Fernkampf 13, Infiltration 11, Kampfkunst 12, Operations 12, Reflexe 12, Technik 10, Unbeugsamkeit 13, Wahrnehmung 13, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 14 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 11, Firewall 8, Reaktionen 3, LP 24

Ausrüstung:
Maschinenkarabiner (HA/3S/DF, RK 1,5, RW 60 m, ANG +2, SCH +2, PF 0,5, Magazin 30), schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Blendgranate, Rauchgranate, schwere Kampfrüstung (RS 7), taktischer Schild, Dataphone, verschlüsseltes Funkgerät

Elitesoldat

Fertigkeiten:
Coolness 14, Fernkampf 15, Infiltration 12, Kampfkunst 14, Operations 14, Reflexe 15, Technik 11, Unbeugsamkeit 15, Wahrnehmung 14, Hacking 9

Nebenwerte:
Initiative 21 + 5W10, Bewegung 4, Ausweichen 14, Firewall 9, Reaktionen 5, LP 28

Ausrüstung:
Schweres Sturmgewehr (HA/3S/DF, RK 2, RW 120 m, ANG +2, SCH +4, PF 0,5, Magazin 30), schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Splittergranate, Rauchgranate, schwere Kampfrüstung (RS 8), Dataphone, Reflexbooster, taktischer Subprozessor

Gangmitglied

Fertigkeiten:
Coolness 9, Fernkampf 10, Infiltration 9, Kampfkunst 10, Operations 8, Reflexe 10, Technik 8, Unbeugsamkeit 9, Wahrnehmung 9, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 10 + 2W10, Bewegung 3, Ausweichen 8, Firewall 5, Reaktionen 2, LP 18

Ausrüstung:
Maschinenpistole (HA/3S/DF, RK 1, RW 20 m, ANG +1, SCH +1, PF 0,5, Magazin 30), Kampfmesser (ANG +1, SCH +0, PF 0,75), Lederpanzerung (RS 2), Dataphone

Gang-Vollstrecker

Fertigkeiten:
Coolness 10, Fernkampf 9, Infiltration 8, Kampfkunst 13, Operations 8, Reflexe 11, Technik 7, Unbeugsamkeit 13, Wahrnehmung 9, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 11 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 10, Firewall 5, Reaktionen 3, LP 24

Ausrüstung:
Schrotflinte (EM, RK 2, RW 15 m, ANG +1, SCH +4, PF 0,75, Magazin 8), Baseballschläger (ANG +0, SCH +1, PF 1), Schutzweste (RS 4), Dataphone

Gefechtsroboter

Fertigkeiten:
Coolness 14, Fernkampf 15, Infiltration 8, Kampfkunst 15, Operations 14, Reflexe 13, Technik 10, Unbeugsamkeit 18, Wahrnehmung 15, Hacking 9

Nebenwerte:
Initiative 15 + 3W10, Bewegung 4, Ausweichen 11, Firewall 14, Reaktionen 3, LP 40

Ausrüstung:
Schweres Sturmgewehr (HA/3S/DF, RK 2, RW 120 m, ANG +2, SCH +4, PF 0,5, Magazin 60), integrierter Granatwerfer mit 6 Splittergranaten, verstärkte Greifarme (ANG +1, SCH +4, PF 0,5), Panzergehäuse (RS 8), Multispektrum-Sensoren, taktisches Funkgerät

Besonderheiten:
Immun gegen Benommen, Entmutigt, Verwirrt, Gifte und Blutverlust. Kann nicht niedergerungen oder durch gewöhnliche Nahkampfangriffe Niedergeworfen werden. Verliert bei 20 LP oder weniger eine Reaktion.

Infanterieunterstützung

Fertigkeiten:
Coolness 13, Fernkampf 15, Infiltration 8, Kampfkunst 13, Operations 13, Reflexe 12, Technik 11, Unbeugsamkeit 16, Wahrnehmung 13, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 14 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 9, Firewall 9, Reaktionen 3, LP 30

Ausrüstung:
Ironclad IHMG-127 Juggernaut (HA/3S/6S/DF, RK 4, RW 250 m, ANG +1, SCH +8, PF 0, Gurtkasten 120), schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Splittergranate, Rauchgranate, schweres Infanterieexoskelett, schwere Kampfrüstung (RS 8), Dataphone, taktisches Funkgerät

Besonderheiten:
Das Exoskelett erlaubt das mobile Abfeuern schwerer Maschinengewehre und hebt deren Mindestanforderungen auf. Der Soldat kann nicht durch gewöhnliche Nahkampfangriffe Niedergeworfen werden. Wird das Exoskelett durch einen gezielten Angriff beschädigt, sinkt Bewegung auf 1 und der Rückstoss aller Waffen steigt um 2.

Kampfcyborg

Fertigkeiten:
Coolness 14, Fernkampf 16, Infiltration 11, Kampfkunst 16, Operations 14, Reflexe 16, Technik 11, Unbeugsamkeit 17, Wahrnehmung 15, Hacking 9

Nebenwerte:
Initiative 22 + 5W10, Bewegung 5, Ausweichen 15, Firewall 12, Reaktionen 5, LP 38

Ausrüstung:
Schweres Sturmgewehr (HA/3S/DF, RK 2, RW 120 m, ANG +2, SCH +4, PF 0,5, Magazin 60), integrierte Maschinenpistole (HA/3S/DF, RK 1, RW 20 m, ANG +1, SCH +1, PF 0,5, Magazin 30), verstärkte Cyberarme (ANG +1, SCH +4, PF 0,5), schwere Kampfrüstung und subdermale Panzerung (RS 9), Reflexbooster, taktischer Subprozessor, Muskelverstärkung, Cyberaugen

Besonderheiten:
Schmerzunempfindlich. Ignoriert die Auswirkungen von Angeschlagen und kann nicht durch gewöhnliche Nahkampfangriffe Niedergeworfen werden. Bei 19 LP oder weniger sinken Bewegung und Reaktionen jeweils um 1.

Kampfdrohne

Fertigkeiten:
Fernkampf 15, Infiltration 9, Operations 15, Reflexe 14, Technik 10, Unbeugsamkeit 16, Wahrnehmung 15, Hacking 10

Nebenwerte:
Initiative 16 + 4W10, Bewegung 6 fliegend, Ausweichen 12, Firewall 13, Reaktionen 4, LP 25, PZ 6

Ausrüstung:
Schweres Sturmgewehr (HA/3S/DF, RK 2, RW 120 m, ANG +2, SCH +4, PF 0,5, Magazin 30), Granatwerfer mit 4 Splittergranaten, Multispektrum-Sensoren, Smartsteuerung

Besonderheiten:
Mittelgrosse militärische Drohne. Immun gegen Benommen, Entmutigt, Verwirrt, Gifte und Blutverlust. Kann zwei Waffensysteme tragen und autonom mit Operations 15 handeln. Entspricht der militärischen Kampfdrohne mit STR 25 und PZ 6.

Kampfhacker

Fertigkeiten:
Coolness 11, Fernkampf 11, Infiltration 12, Kampfkunst 9, Operations 12, Reflexe 13, Technik 14, Unbeugsamkeit 11, Wahrnehmung 13, Hacking 14

Nebenwerte:
Initiative 16 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 11, Firewall 14, Reaktionen 4, LP 20

Ausrüstung:
PDW (HA/3S/DF, RK 0,75, RW 25 m, ANG +2, SCH +1, PF 0,5, Magazin 40), Cyberdeck, Neuralprozessor, RAM-Erweiterung, taktischer Subprozessor, Schutzweste (RS 4), Dataphone

Konzernermittler

Fertigkeiten:
Coolness 13, Fernkampf 11, Infiltration 12, Kampfkunst 10, Operations 13, Reflexe 11, Technik 10, Unbeugsamkeit 12, Wahrnehmung 14, Hacking 10

Nebenwerte:
Initiative 13 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 10, Firewall 10, Reaktionen 3, LP 21

Ausrüstung:
Schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Elektroschocker (ANG +0, SCH –4, PF 1; verursacht Verwirrt, Akku 10), Panzerkleidung (RS 3), Dataphone, Aufnahmegerät, gefälschte Ausweise

Konzernhacker

Fertigkeiten:
Coolness 9, Fernkampf 8, Infiltration 10, Kampfkunst 8, Operations 11, Reflexe 10, Technik 13, Unbeugsamkeit 9, Wahrnehmung 11, Hacking 14

Nebenwerte:
Initiative 11 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 8, Firewall 13, Reaktionen 3, LP 18

Ausrüstung:
Kompaktpistole (HA, RK 0,75, RW 15 m, ANG +1, SCH +1, PF 0,75, Magazin 12), Cyberdeck, Neuralprozessor, RAM-Erweiterung, leichte Panzerkleidung (RS 2), Dataphone

Konzernschütze

Fertigkeiten:
Coolness 12, Fernkampf 14, Infiltration 13, Kampfkunst 9, Operations 12, Reflexe 12, Technik 10, Unbeugsamkeit 11, Wahrnehmung 14, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 14 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 10, Firewall 7, Reaktionen 3, LP 20

Ausrüstung:
Maibach MPR-80 Falke (HA, RK 2, RW 250 m, ANG +2, SCH +5, PF 0,5, Magazin 10, Fernoptik), Maschinenpistole (HA/3S/DF, RK 1, RW 20 m, ANG +1, SCH +1, PF 0,5, Magazin 30), Schutzweste (RS 4), Multispektrum-Fernglas, Dataphone

Konzernsoldat

Fertigkeiten:
Coolness 11, Fernkampf 13, Infiltration 11, Kampfkunst 12, Operations 12, Reflexe 13, Technik 9, Unbeugsamkeit 13, Wahrnehmung 12, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 16 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 12, Firewall 7, Reaktionen 4, LP 24

Ausrüstung:
Sturmgewehr (HA/3S/DF, RK 1,5, RW 100 m, ANG +2, SCH +3, PF 0,5, Magazin 30), Kampfmesser (ANG +1, SCH +0, PF 0,75), Splittergranate, Kampfrüstung (RS 6), Dataphone, einfacher Reflexbooster

Kopfgeldjäger

Fertigkeiten:
Coolness 13, Fernkampf 14, Infiltration 13, Kampfkunst 13, Operations 14, Reflexe 14, Technik 11, Unbeugsamkeit 13, Wahrnehmung 15, Hacking 10

Nebenwerte:
Initiative 17 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 13, Firewall 11, Reaktionen 4, LP 24

Ausrüstung:
Kampfgewehr (HA/3S, RK 2, RW 150 m, ANG +2, SCH +4, PF 0,5, Magazin 20), schwere Pistole (HA,

RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Elektroschocker, Panzerkleidung (RS 4), Dataphone, Ortungssender, Kabelkamera, Handschellen, Reflexbooster

Leibwächter

Fertigkeiten:
Coolness 14, Fernkampf 13, Infiltration 12, Kampfkunst 14, Operations 12, Reflexe 14, Technik 9, Unbeugsamkeit 14, Wahrnehmung 15, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 17 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 13, Firewall 8, Reaktionen 4, LP 26

Ausrüstung:
Schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Elektroschocker (ANG +0, SCH –4, PF 1; verursacht Verwirrt, Akku 10), Panzerkleidung (RS 4), Dataphone, Reflexbooster, verschlüsseltes Funkgerät

Besonderheiten:
Personenschutz: Kann eine Reaktion einsetzen, um einen Angriff gegen eine unmittelbar benachbarte Schutzperson auf sich umzuleiten. Er darf danach sofort einen Schritt mit der Schutzperson ausführen.

Runner–Rookie

Fertigkeiten:
Coolness 9, Fernkampf 11, Infiltration 10, Kampfkunst 9, Operations 10, Reflexe 11, Technik 10, Unbeugsamkeit 10, Wahrnehmung 10, Hacking 9

Nebenwerte:
Initiative 11 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 9, Firewall 8, Reaktionen 3, LP 19

Ausrüstung:
Maschinenpistole (HA/3S/DF, RK 1, RW 20 m, ANG +1, SCH +1, PF 0,5, Magazin 30), Kampfmesser (ANG +1, SCH +0, PF 0,75), Schutzweste (RS 4), Dataphone, einfaches Werkzeugset

Runner

Fertigkeiten:
Coolness 11, Fernkampf 13, Infiltration 12, Kampfkunst 11, Operations 12, Reflexe 13, Technik 11, Unbeugsamkeit 12, Wahrnehmung 12, Hacking 10

Nebenwerte:
Initiative 15 + 3W10, Bewegung 4, Ausweichen 12, Firewall 10, Reaktionen 3, LP 22

Ausrüstung:
Sturmgewehr (HA/3S/DF, RK 1,5, RW 100 m, ANG +2, SCH +3, PF 0,5, Magazin 30), schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Kampfmesser, Panzerkleidung (RS 3), Dataphone, Reflexbooster, zwei zum Auftrag passende Ausrüstungsgegenstände

Runner-Veteran

Fertigkeiten:
Coolness 14, Fernkampf 15, Infiltration 14, Kampfkunst 14, Operations 14, Reflexe 15, Technik 13, Unbeugsamkeit 14, Wahrnehmung 15, Hacking 12

Nebenwerte:
Initiative 19 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 14, Firewall 13, Reaktionen 4, LP 26

Ausrüstung:
Schweres Sturmgewehr (HA/3S/DF, RK 2, RW 120 m, ANG +2, SCH +4, PF 0,5, Magazin 30), schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Monokatana (ANG +2, SCH +2, PF 0,5), Kampfrüstung (RS 6), Dataphone, Reflexbooster, taktischer Subprozessor, Cyberaugen, drei zum Auftrag passende Ausrüstungsgegenstände

Sicherheitsdrohne

Fertigkeiten:
Fernkampf 12, Infiltration 10, Operations 13, Reflexe 13, Technik 8, Unbeugsamkeit 12, Wahrnehmung 13, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 13 + 3W10, Bewegung 5 fliegend, Ausweichen 12, Firewall 10, Reaktionen 3, LP 12, PZ 3

Ausrüstung:
Kompakte Maschinenpistole (HA/3S/DF, RK 1, RW 20 m, ANG +1, SCH +1, PF 0,5, Magazin 30), Kamera, Scheinwerfer, Funkgerät

Besonderheiten:
Kleine fliegende Drohne. Immun gegen Benommen, Entmutigt, Verwirrt, Gifte und Blutverlust. Kann autonom mit Operations 13 handeln oder ferngesteuert werden. Entspricht der im Fahrzeugkapitel beschriebenen fliegenden Sicherheitsdrohne mit STR 12 und PZ 3.

Sicherheitsmann

Fertigkeiten:
Coolness 9, Fernkampf 11, Infiltration 9, Kampfkunst 9, Operations 9, Reflexe 11, Technik 9, Unbeugsamkeit 11, Wahrnehmung 11, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 13 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 9, Firewall 7, Reaktionen 3, LP 20

Ausrüstung:
PDW (HA/3S/DF, RK 0,75, RW 25 m, ANG +2 SCH +1, PF 0,5, Magazin 40), Rauchgranate, Schutzweste (RS 4), Dataphone

Sicherheitsroboter

Fertigkeiten:
Coolness 10, Fernkampf 11, Infiltration 7, Kampfkunst 12, Operations 10, Reflexe 10, Technik 8, Unbeugsamkeit 14, Wahrnehmung 12, Hacking 7

Nebenwerte:
Initiative 10 + 2W10, Bewegung 3, Ausweichen 8, Firewall 10, Reaktionen 2, LP 26

Ausrüstung:
PDW (HA/3S/DF, RK 0,75, RW 25 m, ANG +2, SCH +1, PF 0,5, Magazin 40), Elektroschlagstock (ANG +1, SCH –4, PF 1; verursacht Verwirrt, Akku 10), Panzergehäuse (RS 5), Kamera, Lautsprecher, Funkgerät

Besonderheiten:
Primitive humanoide Intelligenz. Immun gegen Benommen, Entmutigt, Verwirrt, Gifte und Blutverlust. Folgt festgelegten Patrouillenwegen, Zugangslisten und Einsatzregeln; ausserhalb dieser Vorgaben reagiert er langsam und vorhersehbar.

Söldner

Fertigkeiten:
Coolness 12, Fernkampf 13, Infiltration 12, Kampfkunst 12, Operations 13, Reflexe 13, Technik 10, Unbeugsamkeit 13, Wahrnehmung 12, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 15 + 3W10, Bewegung 4, Ausweichen 12, Firewall 8, Reaktionen 3, LP 24

Ausrüstung:
Sturmgewehr (HA/3S/DF, RK 1,5, RW 100 m, ANG +2, SCH +3, PF 0,5, Magazin 30), schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Splittergranate, Rauchgranate, Kampfrüstung (RS 6), Dataphone, verschlüsseltes Funkgerät

Streifenpolizist

Fertigkeiten:
Coolness 10, Fernkampf 11, Infiltration 8, Kampfkunst 10, Operations 11, Reflexe 10, Technik 9, Unbeugsamkeit 11, Wahrnehmung 12, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 11 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 9, Firewall 7, Reaktionen 3, LP 20

Ausrüstung:
Dienstpistole (HA, RK 1, RW 25 m, ANG +1, SCH +2, PF 0,75, Magazin 15), Elektroschlagstock (ANG +1, SCH –4, PF 1; verursacht Verwirrt, Akku 10), Schutzweste (RS 4), Dataphone, Handschellen

Syndikatskämpfer

Fertigkeiten:
Coolness 11, Fernkampf 12, Infiltration 11, Kampfkunst 12, Operations 10, Reflexe 12, Technik 8, Unbeugsamkeit 12, Wahrnehmung 11, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 12 + 3W10, Bewegung 3, Ausweichen 11, Firewall 7, Reaktionen 3, LP 22

Ausrüstung:
Maschinenpistole (HA/3S/DF, RK 1, RW 20 m, ANG +1, SCH +1, PF 0,5, Magazin 30), schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Kampfmesser (ANG +1, SCH +0, PF 0,75), Schutzweste (RS 4), Dataphone

Syndikatskiller

Fertigkeiten:
Coolness 13, Fernkampf 13, Infiltration 14, Kampfkunst 13, Operations 11, Reflexe 14, Technik 9, Unbeugsamkeit 12, Wahrnehmung 13, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 18 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 13, Firewall 8, Reaktionen 4, LP 22

Ausrüstung:
Schallgedämpfte Pistole (HA, RK 1, RW 25 m, ANG +2, SCH +2, PF 0,75, Magazin 15), Monokatana (ANG +2, SCH +2, PF 0,5), Panzerkleidung (RS 3), Dataphone, Reflexbooster

Taktischer Offizier

Fertigkeiten:
Coolness 15, Fernkampf 13, Infiltration 12, Kampfkunst 12, Operations 15, Reflexe 14, Technik 11, Unbeugsamkeit 14, Wahrnehmung 15, Hacking 10

Nebenwerte:
Initiative 18 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 13, Firewall 11, Reaktionen 4, LP 25

Ausrüstung:
PDW (HA/3S/DF, RK 0,75, RW 25 m, ANG +2, SCH +1, PF 0,5, Magazin 40), schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Kampfrüstung (RS 6), Reflexbooster, taktischer Subprozessor, verschlüsseltes Funkgerät, Dataphone

Besonderheiten:
Koordination: Solange der Offizier handlungsfähig ist, erhalten verbündete Konzernsoldaten in Funkreichweite +1 Initiative und +1 auf Coolness.

Wachhund

Fertigkeiten:
Coolness 9, Infiltration 12, Kampfkunst 12, Reflexe 13, Unbeugsamkeit 10, Wahrnehmung 14

Nebenwerte:
Initiative 13 + 3W10, Bewegung 5, Ausweichen 12, Reaktionen 3, LP 16

Ausrüstung:
Biss (ANG +1, SCH +1, PF 1)

Besonderheiten:
Geruchssinn: +3 Wahrnehmung zum Aufspüren von Personen, Drogen, Sprengstoff und Blutspuren. Kann eine gebissene Person festhalten; diese gilt als Eingeschränkt, bis sie sich mit Kraftakt oder Kampfkunst befreit.

Yakuza-Offizier

Fertigkeiten:
Coolness 13, Fernkampf 12, Infiltration 12, Kampfkunst 14, Operations 13, Reflexe 13, Technik 9, Unbeugsamkeit 14, Wahrnehmung 12, Hacking 8

Nebenwerte:
Initiative 16 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 12, Firewall 7, Reaktionen 4, LP 25

Ausrüstung:
Schwere Pistole (HA, RK 1,5, RW 30 m, ANG +1, SCH +3, PF 0,75, Magazin 12), Monokatana (ANG +2, SCH +2, PF 0,5), Panzerkleidung (RS 3), Dataphone, Reflexbooster, verschlüsseltes Funkgerät

FIELD REPORT 01 – SECOND OPINION

Schauplatz: Neon Mercado und Old Angel
Auftrag: Beweismittel sichern und eine illegale Klinik stilllegen
Auftraggeber: Helix Dynamics
Dauer: Eine Spielsitzung
Schwerpunkte: Ermittlung, Infiltration, Cyberware, moralische Entscheidung
Empfohlene Crew: Drei bis fünf Runner mit durchschnittlichem Edge 6–7

Helix überwacht die Funktionen seiner Implantate, stellt Medikamente und Software bereit und betrachtet Cyberware als dauerhafte Beziehung zwischen Patient, Medizin und Hersteller. Genau diese Abhängigkeit bildet den Kern des Auftrags.

Spielerinformation

MEDIZINISCHE SICHERHEITSWARNUNG

HELIX DYNAMICS INFORMIERT

In Angel City befinden sich derzeit illegal veränderte Helix-Implantate im Umlauf. Diese Systeme wurden ohne zertifizierte Diagnose, sterile Installation oder autorisierte Softwareanpassung weiterverkauft.

Helix Dynamics arbeitet mit lokalen Gesundheitsdienstleistern zusammen, um betroffene Produkte sicherzustellen und gefährdete Patienten zu behandeln.

Die Kontaktaufnahme

Der Vermittler der Crew erhält eine Nachricht von **Marissa Cole**, Risikomanagerin bei Helix Dynamics. Cole lädt die Runner in eine private Lounge des Silver Crown Hotels in Old Angel ein.

Sie trägt ein weisses Kostüm, eine silberne Helix am Revers und betrachtet jeden Runner kurz, als würde sie bereits dessen medizinischen Wert berechnen.

„Helix hat kein Problem mit unabhängigen Kliniken. Wettbewerb verbessert den Markt. Wir haben ein Problem mit Diebstahl, Produktfälschung und vermeidbaren Todesfällen."

Cole erklärt, dass eine illegale Klinik gestohlene Helix-Implantate einbaut. Drei Patienten seien nach Eingriffen gestorben. Helix wolle verhindern, dass weitere Menschen gefährdet werden.

Der Auftrag

Die Runner sollen die illegale Klinik finden und dort drei Dinge erledigen:

1. den gestohlenen Implantatbestand sichern,
2. sämtliche Patienten- und Lieferdaten kopieren,
3. die verantwortliche Chirurgin lebend an Helix übergeben.

Die Klinik darf beschädigt werden. Patienten sollen nach Möglichkeit nicht verletzt werden.

Bezahlung

10.000 Dollar pro Runner

Die Crew erhält 20 % bei Vertragsabschluss und den Rest nach Übergabe der Chirurgin, der Daten und des Implantatbestands.

Haftung

Begrenzte Haftungsdeckung

Helix übernimmt Schäden innerhalb der illegalen Klinik. Schäden an benachbarten Geschäften, Wohngebäuden, Fahrzeugen oder Passanten werden nicht gedeckt.

Zeitfenster

Die Runner haben **zwölf Stunden**. Danach soll die Klinik ihren Standort wechseln.

Informationen für den Tycoon

Was wirklich geschehen ist

Die Klinik ist real. Die gestohlenen Implantate sind real. Die drei Toten ebenfalls.

Helix verschweigt jedoch, dass die Implantate nicht gestohlen wurden. Es handelt sich um ältere Standardmodelle, die Helix nach einem Softwareproblem zurückgerufen hatte. Der Rückruf erfolgte nicht öffentlich. Die Geräte wurden als Industrieschrott verkauft, gelangten über Zwischenhändler nach Neon Mercado und wurden dort wieder funktionsfähig gemacht.

Die verantwortliche Chirurgin **Dr. Isabel Vega** hat mehrere Implantate erfolgreich eingebaut. Sie versorgt Menschen, die keine Helix-Versicherung besitzen und sich weder Premiumprodukte noch langfristige Wartungsverträge leisten können.

Die drei Todesfälle entstanden nicht durch fehlerhafte Operationen. Helix deaktivierte die Implantate aus der Ferne, nachdem sie eine Verbindung zu offiziellen Diagnosegeräten hergestellt hatten.

Vega hat dies erkannt. Sie besitzt Beweise dafür, dass Helix zwei der drei Patienten gezielt sterben liess. Beim dritten Patienten ist die Lage unklar.

Helix will:

- Vega beseitigen oder zum Schweigen bringen,
- die Implantate zurückholen,
- die Patientendaten sichern,
- alle Beweise für die Fernabschaltungen vernichten.

Cole verwendet bewusst das Wort „übergeben“. Sie sagt nicht, was danach mit Vega geschehen wird.

Die Beteiligten

Marissa Cole

Cole leitet die Schadensbegrenzung für Helix Dynamics. Sie ist höflich, kontrolliert und vollständig davon überzeugt, dass ihr Vorgehen richtig ist.

Ziel: Verhinderung eines öffentlichen Skandals.
Mittel: Geld, Helix-Sicherheit, medizinische Daten und rechtliche Drohungen.
Grenze: Keine offene Schiesserei mit Helix-Personal vor laufenden Kameras.
Reaktion: Sobald sie glaubt, dass die Runner die Wahrheit entdeckt haben, schickt sie ein Bereinigungsteam.

Cole betrachtet Vega nicht als Ärztin, sondern als Produkthaftungsrisiko.

Dr. Isabel Vega

Vega war früher Chirurgin in einer Helix-Vertragsklinik. Sie wurde entlassen, nachdem sie Patienten ohne ausreichenden Versicherungsschutz behandelte und Materialien falsch abrechnete.

Heute betreibt sie die illegale Klinik **Second Opinion**.

Ziel: Patienten behandeln und die Helix-Abschaltungen öffentlich beweisen.
Mittel: medizinisches Fachwissen, lokale Kontakte und die Loyalität ehemaliger Patienten.
Grenze: Sie setzt keine Patienten als Geiseln ein und verlässt keinen Schwerverletzten.
Reaktion: Sie versucht zunächst zu verhandeln. Wird die Klinik angegriffen, verteidigt sie ihre Patienten.

Vega ist keine Heilige. Sie arbeitet mit gestohlenen Medikamenten, manipuliert Implantatlizenzen und hat mehrere riskante Eingriffe durchgeführt. Sie ist jedoch eine hervorragende Chirurgin.

Gabriel Rojas

Rojas ist ein Vermittler aus Neon Mercado und hat die Implantate beschafft. Er verkauft medizinische Geräte, Medikamente, Waffen und gelegentlich Menschen.

Ziel: Seine Lieferkette und seine Gewinne schützen.
Mittel: Gangkontakte, Informanten und bewaffnete Kuriere.
Grenze: Er kämpft nicht persönlich, solange andere dafür bezahlt werden können.
Reaktion: Sobald er von den Ermittlungen erfährt, verkauft er Informationen an Helix und Vega.

Helix-Bereinigungsteam

Das Team wartet in einem medizinischen Transporter zwei Strassenblöcke von der Klinik entfernt.

Ziel: Vega, Daten und Implantate sichern; Zeugen kontrollieren.
Mittel: Konzernsoldaten, medizinische Ausrüstung und Zugang zu Helix-Implantaten.
Grenze: Keine sichtbare Verbindung zu Helix.
Reaktion: Es greift ein, sobald Alarm ausgelöst wird oder Cole den Runnern nicht mehr vertraut.

Der Ablauf

Szene 1: Das Treffen

Cole erläutert den Auftrag, zeigt Bilder der drei verstorbenen Patienten und übergibt der Crew die Seriennummern von zwölf Implantaten.

Mit einer erfolgreichen Probe auf **Wahrnehmung** erkennt ein Runner, dass die medizinischen Berichte stark gekürzt wurden.

Mit **Connections** oder **Datamining** lässt sich später feststellen, dass mindestens zwei der Toten zuvor stabile Vitalwerte besassen.

Cole beantwortet Fragen professionell, aber ausweichend.

Was Cole zugibt

- Die Implantate sind ältere Helix-Modelle.
- Die Geräte wurden aus dem offiziellen Bestand entfernt.
- Vega arbeitete früher für Helix.
- Die Klinik besitzt keine anerkannte Zulassung.
- Helix kann bestimmte Funktionen seiner Implantate aus der Ferne diagnostizieren.

Was Cole verschweigt

- Helix kann die Geräte vollständig deaktivieren.
- Die Implantate wurden legal als Schrott verkauft.
- Helix wusste vor den Todesfällen, wo sie eingebaut waren.
- Das Bereinigungsteam steht bereits bereit.

Szene 2: Die Suche

Die Runner kennen die genaue Adresse der Klinik nicht. Sie wissen nur, dass sie sich in Neon Mercado befindet und unter dem Namen **Second Opinion** arbeitet.

Die Crew kann verschiedene Spuren verfolgen.

Die Verstorbenen

Die Leichen liegen in einem privaten Kühlhaus in Old Angel. Ein Bestatter bewahrt sie für eine mögliche Sammelklage auf.

Eine Untersuchung zeigt:

- saubere chirurgische Eingriffe,
- keine schweren Infektionen,
- gleichzeitigen Ausfall mehrerer Implantatfunktionen,
- eine verschlüsselte Helix-Systemmeldung kurz vor dem Tod.

Die Seriennummern

Eine Probe auf **Datamining** zeigt, dass die Implantate vor sechs Monaten an **Westshore Industrial Recycling** verkauft wurden.

Westshore wurde zwei Wochen später aufgelöst. Das Lager ging bei einem angeblichen Elektrobrand verloren.

Neon Mercado

Strassenärzte, Apotheker und Cyberwarehändler kennen Second Opinion, verraten den Standort aber nicht ohne Grund.

Die Runner können:

- einen Kontakt im medizinischen Milieu nutzen,
- Rojas' Kuriere verfolgen,
- sich als Patienten ausgeben,
- Medikamentenlieferungen beobachten,
- lokale Gangmitglieder bezahlen oder bedrohen.

Ergebnis

Second Opinion befindet sich im Untergeschoss eines geschlossenen Familienrestaurants. Der Eingang liegt hinter einer unauffälligen Tür in einer Wäscherei.

Über der Tür hängt kein Schild. An der Wand steht lediglich:

NO INSURANCE? NO PROBLEM.

Second Opinion

Eindruck

Die Klinik ist eng, warm und überfüllt. Alte Helix-Geräte stehen neben Nakamura-Terminals, gebrauchten Operationsrobotern und Metallregalen voller Medikamente.

Röhrenmonitore zeigen Vitalwerte. Kabel verlaufen über die Decke. Der Boden ist sauberer als der Rest des Gebäudes, aber mehrere Wände tragen Wasserflecken und alte Einschusslöcher.

Im Wartebereich sitzen Arbeiter, Gangmitglieder, Sexarbeiterinnen, Veteranen und Familien.

Second Opinion wirkt illegal. Sie wirkt nicht unseriös.

Räume

Wäscherei

Die Wäscherei dient als Tarnung und erster Kontrollpunkt. Zwei Mitarbeiter beobachten die Strasse und verständigen die Klinik bei Gefahr.

Ein Lastenaufzug führt in den Keller. Die Steuerung kann mechanisch blockiert oder über ein lokales Netz manipuliert werden.

Wartebereich

Bis zu zwölf Patienten warten hier. Einige besitzen sichtbare Cyberware. Die meisten sind unbewaffnet, einzelne tragen Pistolen oder Messer.

Ein bewaffneter Angriff erzeugt sofort Panik. Flüchtende Patienten blockieren Türen und Treppen.

Behandlungsraum

Hier führt Vega Untersuchungen und kleinere Eingriffe durch. Medikamente, Diagnosesysteme und zwei gebrauchte Operationsarme stehen bereit.

Ein bewusstloser Patient liegt während des Einsatzes auf dem Tisch. Sein künstliches Herz wird instabil, sobald Helix das Gebäude lokalisiert.

Operationssaal

Der Operationssaal ist improvisiert, aber professionell geführt. Vega operiert hier mit Unterstützung des medizinischen Technikers **Jonah Price**.

Die zentrale Diagnoseeinheit enthält die Beweise für die Fernabschaltungen.

Lager

Im Lager befinden sich:

- sieben nicht eingebaute Helix-Implantate,

- fünf leere Transportbehälter,
- Medikamente im Wert von 15.000 Dollar,
- zwei militärische Neurostabilisatoren,
- mehrere gefälschte Implantatlizenzen.

Die Runner finden nur sieben der zwölf gesuchten Implantate. Die übrigen fünf wurden bereits eingesetzt.

Serverraum

Ein kleiner, schlecht gekühlter Raum enthält das lokale Netzwerk der Klinik.

Dort befinden sich:

- Patientenakten,
- Operationsprotokolle,
- Lieferdaten,
- Kopien der Helix-Systemmeldungen,
- eine vorbereitete Nachricht an Cassandra Morales.

Vega plant, die Daten an die Investigativreporterin zu übermitteln.

Hinterausgang

Ein Wartungstunnel führt in die Kanalisation und zu einer Tiefgarage zwei Gebäude weiter.

Rojas kennt diesen Weg. Helix ebenfalls.

Sicherheit

Second Opinion besitzt **Sicherheitsstufe 2: Mittel**.

Die Klinik schützt sich gegen Gangs, Diebe und Vertragsvollstrecker, nicht gegen einen militärischen Angriff.

Physische Sicherheit

- verstärkte Eingangstür,
- mechanisch blockierbarer Lastenaufzug,
- vergitterte Wartungszugänge,
- verborgener Hinterausgang,
- abschliessbares Medikamentenlager.

Personelle Sicherheit

- zwei bewaffnete Wachleute,
- drei bewaffnete ehemalige Patienten,
- Klinikpersonal,
- mehrere Patienten, die Vega verteidigen würden.

Technische Sicherheit

- Kameras in Wäscherei, Flur und Lager,
- Bewegungsmelder am Wartungstunnel,
- lokales Alarmsystem,
- unabhängiges Kliniknetz,
- automatische Datensicherung.

Operative Sicherheit

- kein öffentliches Klinikzeichen,
- wechselnde Lieferzeiten,
- Barzahlung oder Tauschhandel,
- keine vollständigen Namen im Wartebereich,
- Patientenakten unter medizinischen Kennnummern.

Alarmstufen

Alarmstufe 0: Routine

Die Klinik arbeitet normal. Patienten kommen und gehen. Die Wachleute tragen verdeckte Waffen.

Alarmstufe 1: Verdacht

Die Eingangstür wird blockiert. Vega beendet den laufenden Eingriff. Sensible Daten werden verschlüsselt.

Alarmstufe 2: Gefahr

Patienten werden in den Wartungstunnel geführt. Bewaffnete Verteidiger beziehen Positionen. Das Netzwerk beginnt mit einer externen Datensicherung.

Alarmstufe 3: Angriff

Vega versucht, die Beweisdaten zu Cassandra Morales zu senden. Rojas' Leute erscheinen am Hinterausgang. Kurz darauf greift das Helix-Bereinigungsteam ein.

Alarmstufe 4: Bereinigung

Helix übernimmt die Kommunikationsverbindungen im Gebäude. Implantate mit aktiver Helix-Verbindung können diagnostiziert, eingeschränkt oder deaktiviert werden.

Das Bereinigungsteam versucht, alle Beteiligten zu trennen und die Situation als medizinische Rettungsoperation darzustellen.

Die Konfrontation

Wenn die Runner Vega erreichen, hält sie keinen langen Vortrag. Sie zeigt ihnen die entscheidenden Daten.

Auf einem Monitor erscheinen die letzten Sekunden eines Patienten:

HELIX DEVICE MANAGEMENT
LICENSE STATUS: INVALID
REMOTE SAFETY PROCEDURE INITIATED
MOTOR SUPPORT: OFFLINE
CARDIAC SUPPORT: OFFLINE
CONTACT AUTHORIZED SERVICE PROVIDER

Vega behauptet, Helix habe zwei Menschen sterben lassen, um den illegalen Markt abzuschrecken.

In diesem Moment verschlechtert sich der Zustand des Patienten im Behandlungsraum. Sein künstliches Herz empfängt denselben Befehl.

Die Crew muss handeln.

Mögliche Lösungen

Ein Hacker kann versuchen, die Verbindung zu blockieren oder den Abschaltbefehl zu überschreiben.

Ein Techniker kann das Implantat physisch vom Helix-Interface trennen.

Ein medizinisch ausgebildeter Runner kann den Patienten stabilisieren.

Die Crew kann Helix kontaktieren und mit Veröffentlichung der Daten drohen.

Die Runner können den Patienten sterben lassen und den Auftrag fortsetzen.

Der Patient überlebt nicht automatisch. Die Entscheidung soll unter Zeitdruck fallen.

Das Bereinigungsteam

Cole ruft die Runner kurz vor dem Angriff an.

„Die Lage hat sich verändert. Bleiben Sie, wo Sie sind. Ein medizinisches Team übernimmt ab jetzt."

Wenige Minuten später fährt ein weisser Krankenwagen ohne sichtbare Helix-Kennzeichnung vor. Vier Einsatzkräfte steigen aus.

Sie tragen medizinische Schutzkleidung über leichter Kampfrüstung und führen kompakte Maschinenpistolen, Elektroschocker und Injektoren mit sich.

Ihr Anführer stellt sich als **Dr. Marcus Trent** vor.

„Wir sind nicht hier, um gegen Sie zu kämpfen. Wir sind hier, um einen medizinischen Zwischenfall zu kontrollieren. Legen Sie die Waffen ab und lassen Sie die Fachkräfte arbeiten."

Trent bietet den Runnern die vollständige Bezahlung an, wenn sie Vega, Daten und Implantate übergeben und sofort verschwinden.

Gegner

Klinik-Wachmann

Verwende die Werte eines **Gangmitglieds**. Er trägt eine Pistole, einen Elektroschlagstock und eine zivile Rüstung.

Die Wachleute kämpfen defensiv. Sie schützen Türen und Patienten und verfolgen keine fliehenden Gegner.

Ehemaliger Patient

Verwende die Werte eines **Gangmitglieds**, erhöhe jedoch Unbeugsamkeit und Wahrnehmung jeweils um 1.

Die ehemaligen Patienten besitzen gebrauchte Cyberware und kämpfen aus Loyalität zu Vega.

Helix-Bereinigungsspezialist

Fertigkeiten: Coolness 13, Fernkampf 13, Infiltration 12, Kampfkunst 12, Operations 11, Reflexe 13, Technik 12, Unbeugsamkeit 13, Wahrnehmung 13, Hacking 10
Nebenwerte: Initiative 17 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 12, Firewall 10, Reaktionen 4, LP 24
Ausrüstung: Maschinenpistole, schwere Pistole, Elektroschocker, Rauchgranate, medizinische Injektoren, leichte Kampfrüstung RS 6, Dataphone, Airwire Interface, taktischer Subprozessor

Die Spezialisten versuchen zuerst, Gegner zu entwaffnen, zu betäuben oder mit Rauch voneinander zu trennen.

Dr. Marcus Trent

Fertigkeiten: Coolness 14, Fernkampf 11, Infiltration 10, Kampfkunst 10, Operations 12, Reflexe 12, Technik 14, Unbeugsamkeit 13, Wahrnehmung 14, Hacking 13
Nebenwerte: Initiative 16 + 4W10, Bewegung 4, Ausweichen 11, Firewall 13, Reaktionen 4, LP 22
Ausrüstung: schwere Pistole, Elektroschocker, zivile Rüstung RS 4, medizinisches Werkzeug, Cyberdeck, Helix-Diagnosesystem, Airwire Interface

Trent ist Arzt und Einsatzleiter. Er betrachtet die Abschaltung der Implantate als legitime Produktsicherung.

Mögliche Ausgänge

Die Runner erfüllen den Auftrag

Vega wird übergeben, die Implantate gehen an Helix und die Daten werden vernichtet.

Die Crew erhält ihre vollständige Bezahlung. Helix betrachtet sie als verlässliche Auftragnehmer.

Zwei Tage später berichtet OmniStar über die erfolgreiche Schliessung einer gefährlichen illegalen Klinik. Vega erscheint nicht in der Meldung. Mehrere Patienten werden in Helix-Einrichtungen verlegt.

Die Runner erhalten zukünftig einen Bonus auf Kontakte zu Helix. Medizinische Untergrundkontakte begegnen ihnen dagegen mit Misstrauen.

Die Runner retten Vega

Vega entkommt mit den Beweisen. Helix verweigert die Restzahlung und macht die Runner für den Verlust verantwortlich.

Cassandra Morales veröffentlicht Teile der Daten. Helix bestreitet jede Manipulation und erklärt die Systemmeldungen zu Fälschungen.

Vega wird zu einem wertvollen Kontakt für Medizin, Cyberware und illegale Operationen.

Helix setzt die Crew auf eine interne Beobachtungsliste.

Die Runner verkaufen beide Seiten

Die Crew kann Vega entkommen lassen, Helix gefälschte Daten übergeben und einen Teil der Implantate behalten.

Dies funktioniert nur, wenn niemand die Täuschung unmittelbar erkennt.

Die Runner erhalten Geld und mögliche Beute, schaffen sich aber zwei Parteien, die später Beweise für ihren Verrat finden können.

Die Wahrheit wird öffentlich

Werden die vollständigen Daten veröffentlicht, entsteht ein Skandal. Helix argumentiert, die Abschaltungen seien automatische Sicherheitsmassnahmen gewesen, die durch illegale Veränderungen ausgelöst wurden.

Die Öffentlichkeit spaltet sich:

- Versicherte Helix-Kunden unterstützen den Konzern.
- Unabhängige Kliniken protestieren.
- Crownwell prüft Schadensersatzansprüche.
- OmniStar produziert eine Sondersendung über die Gefahren nicht lizenzierter Cyberware.
- Helix verliert kurzfristig Ansehen, aber keine wesentlichen Verträge.

Die Klinik wird zerstört

Werden Klinik, Daten und Beteiligte vernichtet, erhält die Crew ihr Geld, sofern die Ursache Helix nicht öffentlich zugerechnet werden kann.

Rojas übernimmt den verbleibenden Markt. Innerhalb weniger Wochen eröffnet eine neue Klinik mit schlechteren Ärzten und billigeren Implantaten.

Das Problem wurde nicht gelöst. Es wurde lediglich profitabler.

Nachwirkungen

Second Opinion kann als einzelner Auftrag gespielt werden oder mehrere weitere Field Reports vorbereiten.

Offene Rechnung

Helix beauftragt die Crew, Cassandra Morales aufzuspüren und die restlichen Daten sicherzustellen.

Schlechte Medizin

Mehrere Patienten mit den zurückgerufenen Implantaten bitten die Runner um Schutz vor Helix-Vertragsvollstreckern.

Eigentumsvorbehalt

Crownwell erklärt, dass ein Teil der Implantate noch finanziert werde und rechtlich der Bank gehöre.

Klinische Studie

Vega entdeckt, dass die Abschaltungen nicht nur der Marktbereinigung dienten. Helix testete, wie schnell sich implantierte Menschen zentral kontrollieren lassen.

Tycoon-Hinweis

Second Opinion besitzt keine eindeutig gute Seite.

Helix schützt seine Produkte, Verträge und Kunden. Vega rettet Menschen, verwendet dabei aber gestohlene Medikamente, illegale Technik und riskante Eingriffe. Rojas versorgt die Armen, weil sie einen lukrativen Markt darstellen. Die Patienten brauchen Hilfe, können aber selbst bewaffnet, verschuldet oder gefährlich sein.

Die Kernfrage lautet daher nicht, wer recht hat.

Die Kernfrage lautet: **Wem gehört ein Implantat, sobald es Teil eines Menschen geworden ist?**


HELDEN & HALUNKEN
DRUCKFEHLER SPIELE