

LISTEN

Namen: Aziz, Cartman, Cowboy, Demon, Frank, Furiosa, Luka, Max, Roadkill, Roo, Rook, Squirrel, Tower oder (vorzugsweise englischsprachige, gewaltverherrlichende oder anmaßende) Namen

Aussehen: Augen (Verschmutzt, Ruhig, Hart, Kalt, Distanziert, Künstlich), **Gesicht** (Leer, Maskiert, Attraktiv, Verziert, Rau, Schmal), **Körper** (Gestählt, Geschmeidig, Kompakt, Vernarbt, Aufgemotzt, Schwabbelig, Untauglich), **Kleidung** (Schrill, Formell, Leger, Zweckmäßig, Zusammengeschnorrt, Abgewetzt, Leder, Militärisch, Konzern), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

FAHRZEUGE

- ▶ Wähle eine **Karosserie:** Motorrad, Auto, Hovercraft, Boot, Schwebepanzer, Starrflügler, Helikopter, Amphibienfahrzeug
- ▶ Wähle ein **Design:** Rennsport, Freizeit, Passagiertransport, Frachttransport, Militär, Luxus, Zivil, Geschäftsfahrzeug, Kurier
- ▶ Wähle ein **Profil** (Leistung/Aussehen/Mangel/Panzerung):
 - ▷ L+2, A+1, M+1, 1-P ▷ L+2, A+2, M+1, 0-P ▷ L+1, A+2, M+1, 1-P ▷ L+2, A+1, M+2, 2-P

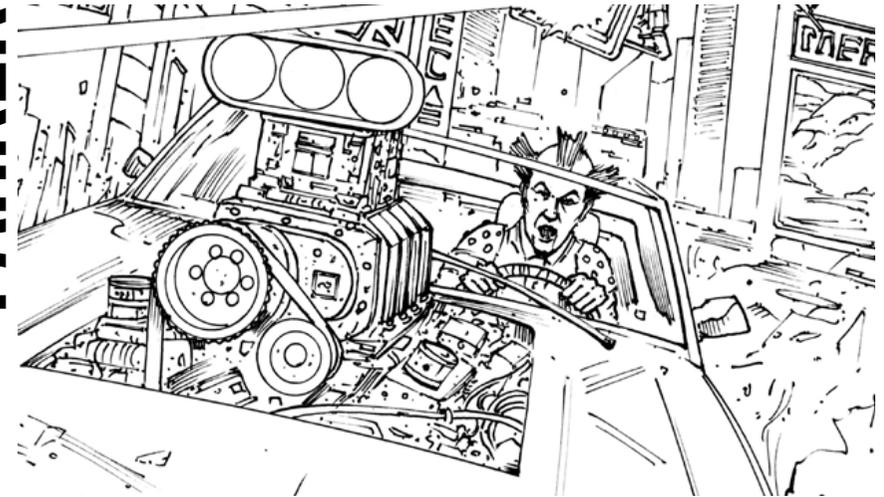
Für jeden Punkt Leistung kannst du einen Vorteil wählen; für jeden Punkt Aussehen einen Stil, und für jeden Punkt Mangel einen Nachteil.

- ▷ **Vorteile:** +Aggressiv, +Geländefähig, +Geräumig, +Klaglos, +Kräftig, +Leicht zu Reparieren, +Leise, +Reaktionsschnell, +Riesig, +Robust, +Schnell
- ▷ **Stile:** +Altmodisch, +Aufgemotzt, +Bewaffnet, +Gepanzert, +Geschmacklos, +Kräftig, +Luxuriös, +Makellos, +Schick, +Schnittig, +Schrill, +Schrullig, +Unauffällig
- ▷ **Nachteile:** +Anfällig, +Eng, +Heikel, +Klapprig, +Langsam, +Laut, +Schluckspecht, +Träge, +Unzuverlässig
- ▶ **Waffen** (bei Leistung +2 eins, Militärfahrzeuge 2): Maschinenkanone (3-Schaden +Kurz/Weit +Flächendeckend +Laut +Dreckig +Automatik), Granatwerfer (4-Schaden +Kurz/Weit +Flächendeckend +Laut +Dreckig), Raketenwerfer (5-Schaden +Weit +Flächendeckend +Dreckig +Brechend), Automatische Kanone (4-Schaden +Kurz/Weit +Flächendeckend +Dreckig +Brechend)

DROHNEN

- ▶ Wähle einen **Antrieb:** Rotor, Starrflügler, Vierbeiner, Achtbeiner, Ketten, Räder, Aquatisch, Amphibisch, Unterwasser
- ▶ Wähle die **Größe:**
 - ▷ **Winzig** (Insektengröße): +Klein, +Zerbrechlich, +Heimlich, wähle einen Sensor.
 - ▷ **Klein** (Ratten- bis Katzensgröße): Wähle einen Vorteil, einen Sensor, einen Nachteil und noch etwas (egal aus welcher Kategorie). Mögliche Bewaffnung: 2-Schaden oder B-Schaden, Reichweite max. +Nah, kein +Automatik-Tag.
 - ▷ **Mittel** (Hundegröße): Wähle einen Vorteil, einen Sensor, einen Nachteil und noch zwei weitere (egal aus welcher Kategorie). Mögliche Bewaffnung: bis 3-Schaden, Reichw. max. +Kurz.
 - ▷ **Groß** (Bärengröße): +Unübersehbar, wähle zwei Vorteile, einen Sensor, einen Nachteil und noch zwei weitere (egal aus welcher Kategorie). Mögliche Bewaffnung: bis 4-Schaden
- ▶ **Vorteile:** +Autonom, +Bewaffnet, +Geländefähig, +Heimlich, +Klaglos, +Leicht zu Reparieren, +Reaktionsschnell, +Roboterarm, +Robust, +Satellitenverbindung, +Schnell, +Starke Verschlüsselung
- ▶ **Sensoren:** +Analysesoftware, +Bildverbesserung, +Infrarot, +Medizinisch, +Sonar, +Störsender, +Vergrößerung
- ▶ **Nachteile:** +Langsam, +Laut, +Schwache Verschlüsselung, +Unübersehbar, +Unzuverlässig, +Zerbrechlich

FAHRER



Steuermann, Transporter, Asphaltcowboy, Drohnenjockey. Ob schnittiger Sportwagen, polternde Blechbüchse, mit Drohnen gespickter Van oder ausgemustertes Militärfahrzeug – wenn du dich einklinkst und den Wind auf der Karosserie spürst, wirst du zur Gottheit und der Wagen zu deinem Avatar. Wenn der Job glatt läuft, ist es die einfachste Sache der Welt – eine Sonntagsspazierfahrt mit der Oma – aber wenn es bergab geht und das Team plötzlich ganz schnell weg muss ... nun, damit verdienst du deine Kreds.

NAME

AUSSEHEN

EIGENSCHAFTEN

Vorteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Ruhe sollte +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

KREDS

STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH
------	---------	---------	----------	------	-------

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

Wähle zwei Direktiven:

- ◆ **Ausgestoßen:** Wenn deine ehemalige Mitgliedschaft bei die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Nachtragend:** Wenn du oder seine Interessen verletzt, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Rampensau:** Wenn dein Verlangen nach Aufmerksamkeit ungewollte Blicke auf die Mission zieht, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Vertrauter:** Wenn du deinen Freund über die Mission stellst, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE Du bekommst:

Neurale Schnittstelle mit Fernbedienungsmodul: Erlaubt die direkte neurale Kontrolle über entsprechend ausgerüstete Fahrzeuge und Drohnen. Das Fernbedienungsmodul erweitert die Schnittstelle um drahtlose Sende- und Empfangsmöglichkeiten zur Fernsteuerung.

► Wähle zwei der folgenden Tags: +Verschlüsselt, +Multi-Tasking, +Versteckte Partition

VERBINDUNGEN

	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>

KONTAKTE

	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch

◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch

◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2)

Akt. Erfahrung:

◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3)

◆ Einen +Feind oder +Besitz streichen

◆ Einen zweiten Charakter erschaffen

◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln

◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds)

◆ Ruhestand (20 Kreds)

CHARAKTERZÜGE Du bekommst diese beiden:

Maßgeschneiderte Karre: Du beginnst das Spiel mit einem vercyberten Fahrzeug (siehe Rückseite).

Zweite Haut: Wenn du mit deiner Neuralen Schnittstelle in dein vercybertes Fahrzeug eingestöpselt bist:

- Wenn du **Unter Druck Handelst** (S. 53), würfele **Ruhe + Leist. des Fahrzeugs**
- Beim **Aufmischen** (S. 34) würfele **Synth** (statt Fleisch) + **Leist. des Fahrzeugs**
- Wenn du **Mit Harten Bandagen Kämpfst** (S. 47), würfele **Schneid + Leist. des Fahrzeugs**
- Wenn du jemandem **Hilfst** oder dich **Einmischst** (S. 44), würfele **Verbindungen + Leist. des Fahrzeugs**
- Wenn sich einer bei dir **Einmischst** (S. 44), wirkt sich der Mangel-Wert deines Fahrzeugs als Bonus auf seinen Wurf aus (zusätzlich zu Verbindungen)

Wähle noch einen weiteren Zug:

◆ **Auge am Himmel:** Wenn du jemandem beim Steuern einer Drohne **Hilfst** oder dich **Einmischst**, würfele **Schneid** statt Verbindungen.

◆ **Die Richtige Karre für den Job:** Du hast zwei weitere vercyberte Fahrzeuge. Baue jedes nach den gleichen Regeln wie dein erstes.

◆ **Draufgänger:** Wenn du dich Hals über Kopf in die Action stürzt, bekommst du Panzerung +1. Erleidest du dabei Schaden, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Drohnenjockey:** Du erhältst zwei Drohnen (siehe Rückseite).

◆ **Eiskalt:** Wenn du jemanden **Überzeugen** (S. 52) willst, würfele **Ruhe**.

◆ **Geiler Schlitten:** Wenn du mit deinem Fahrzeug **Auf Die Straße Gehst**, würfele **Stil + Aussehen des Fahrzeugs**.

◆ **Gerissener Fahrer:** Wenn du dich mit deinem vercyberten Fahrzeug in einer Extremsituation befindest, würfele **Schneid**. Bei 10+ bekommst du 3 Halt, bei 7-9 1 Halt. Du kannst für 1 Halt eine der folgenden Optionen wählen:

- Einer externen Bedrohung ausweichen (Raketen, feindlichem Beschuss, Kollisionen usw.)
- Du kannst einem Verfolger entkommen
- Du behältst das Fahrzeug unter Kontrolle
- Du kannst jemanden beeindrucken, erschrecken oder ihm Angst einjagen

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

AUSRÜSTUNG

Wähle eine Waffe:

◆ **Automatische Schrotflinte:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Dreckig +Automatik

◆ **Machete:** 3-Schaden +Hand +Dreckig

◆ **Schwere Pistole:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Laut

Wähle eine Option:

◆ **Panzerjacke:** 1-Panzerung

◆ **Synthleder:** 0-Panzerung, +Unauffällig, -1 auf **Schaden Einstecken**, S. 50

◆ **Trauma-Derms:** Erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44

LISTEN

Namen: Case, Core, Crowley, Dead Rob, Dschinn, Frozz, Gaius Lupo, Hazer, Johnny, Nezumi, Patch, Wyldstyle, ein raffinierter Name, ein technischer Name, ein mystischer Name

Aussehen: Augen (Ungeduldig, Zuckend, Selbstgefällig, Jung, Spottend, Ruhig), **Gesicht** (Vernarbt, Höhnisch, Glatt, Verziert, Verdeckt), **Körper** (Klein, Dünn, Unbeholfen, Schwabbelig, Jung), **Kleidung** (Abgetragene, Konzern, Punkig, Straße, Zusammengeschnorr), **Haut** (Künstlich, Asia-tisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

CYBERDECKS

◆ **Defensives Deck** (Härte 2, Firewall 2, Prozessor 1, Tarnung 1) und zwei Programme aus der folgenden Liste.

◆ **Performantes Deck** (Härte 1, Firewall 1, Prozessor 2, Tarnung 2) und drei Programme aus der folgenden Liste:

- ▷ Absichern (wenn du erfolgreich die **Sicherheit Kompromittierst** (S. 197), bekommst du +1 Halt)
- ▷ Alarmieren (wenn du in der Matrix erfolgreich **Einschätzt** (S. 42), darfst du eine zusätzliche Option wählen)
- ▷ Auswerfen (Einmalig +1, um dich **Auszuklinken**)
- ▷ Durchsieben (du bekommst Dauerhaft +1, um **Nachforschungen Anzustellen**, S. 48, oder in sicheren Datenbanken **Nach Wertvollen Daten zu Suchen**, S. 296)
- ▷ Effizienzroutinen (+2 Prozessor)
- ▷ Identitäts-Schutz (+2 Tarnung)
- ▷ Manipulieren (wenn du erfolgreich ein **System Manipulierst** (S. 198), bekommst du +1 Halt)
- ▷ Verteidigen (+2 Firewall)

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch

◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch

◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2)

Akt. Erfahrung: □□□□□□□□□□

◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3)

◆ Einen +Feind oder +Besitz streichen

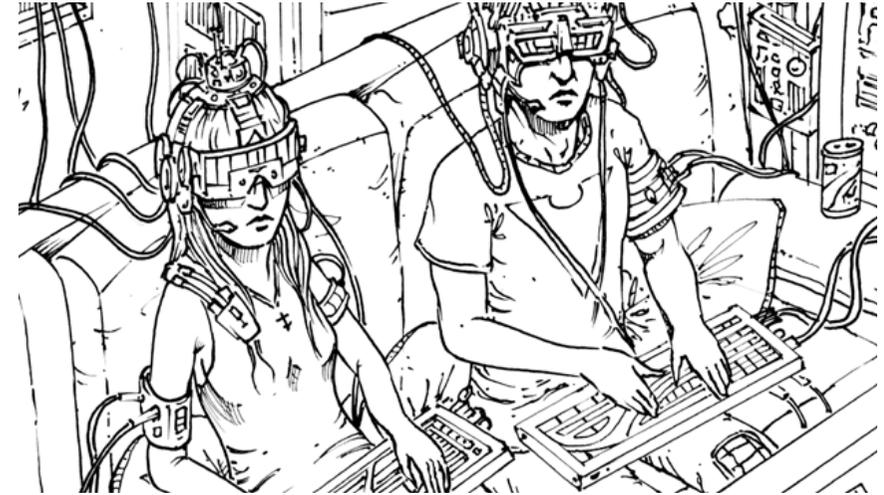
◆ Einen zweiten Charakter erschaffen

◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln

◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds)

◆ Ruhestand (20 Kreds)

HACKER



Konsolen-Cowboy, Netrunner, Decker: alles nur Worte. Wen interessiert das? Zahlen hingegen haben Substanz. Einsen und Nullen, Baby – und wenn es um wertvolle Daten geht, sind mehr Nullen immer besser! Du bist ein Schatten in den Netzwerken des Cyberspace, du gehst, wohin du willst, und nimmst dir, was du brauchst. Kein Konzern-System ist vor deinen EIS-Brechern sicher. Schwarzes EIS? Da fängt der Spaß erst an...

NAME

AUSSEHEN

EIGENSCHAFTEN

Verteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Synth und Verstand sollten +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

						KREDS
STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH	

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

◆ **Falsch:** Wenn deine Lügen über deine Identität oder deine Vergangenheit die Mission gefährden, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Netzwerk:** Wenn deine Mitgliedschaft bei die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Rampensau:** Wenn dein Verlangen nach Aufmerksamkeit ungewollte Blicke auf die Mission zieht, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Schnüffler:** Wenn du neue Informationen über herausfindest, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE Du bekommst:

Neurale Schnittstelle mit Datenspeicher: Erlaubt die direkte neurale Kommunikation zwischen Gehirn und einem matrixfähigen Computersystem und enthält einen brauchbar dimensionierten Headware-Datenspeicher. Wenn du **Nachforschungen Anstellst** (S. 48) und dabei interne oder externe Daten durchforstest, bekommst du zusätzliche **[Infos]** pro Erfolg.

- ▶ Wähle zwei der folgenden Tags: *+Hohe Geschwindigkeit, +Hohe Kapazität, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition*

VERBINDUNGEN

	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>

KONTAKTE

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

CHARAKTERZÜGE Du bekommst diese beiden:

Einklinken: Sobald du in der Matrix bist, stehen dir die Matrix-Züge aus **Kapitel 8: Die Matrix** (S. 196) zur Verfügung.

Konsolen-Cowboy: Wenn du mit einem sicheren System verbunden bist, würfelle **Verstand**. Bei 10+ bekommst du 3 Halt, bei 7-9 1 Halt. Während du im System bist, kannst du 1 Halt für je einen der folgenden Effekte ausgeben:

- ▶ Verhindern, dass ein Konstrukt Alarm auslöst.
- ▶ Einer EIS-Routine ausweichen, die gegen dich, dein Deck oder deine Programme gerichtet ist.
- ▶ Deinen Halt über das kompromittierte oder manipulierte System um +1 erhöhen.

Wähle noch einen weiteren Zug:

◆ **Adaptive Programmierung:** Du kannst deine Programme an die speziellen Eigenheiten und Schwachpunkte der Matrix-Konstrukte anpassen, die dir begegnen. Wenn du erfolgreich die **Sicherheit Kompromittierst** (S. 197) oder das **System Manipulierst** (S. 198), bekommst du +1 Halt.

◆ **EIS-Brecher:** Du weißt, wie du EIS schnell und leise ausschaltest. Jedes Mal, wenn du in der Matrix unterwegs bist, kannst du einmalig eine Routine abwehren, die gegen dich, dein Deck oder deine Programme gerichtet ist.

◆ **Genullt:** Deine Identität ist ein Geheimnis, das du mit allen Mitteln verteidigst. Dein Deck hat +2 Tarnung.

◆ **Neurale Narben:** Du hast 1-Panzerung gegen Schwarzes EIS.

◆ **Ruf:** Wenn du in der Matrix mit einem wiedererkennbaren Avatar unterwegs bist, würfelle **Synth** statt **Stil** um zu **Überzeugen** (S. 52) oder um **Mit Harten Bandagen Zu Kämpfen** (S. 47). Wenn dich dein Ruf in Schwierigkeiten bringt, gewinnst Du an Erfahrung.

◆ **Schwarzes EIS-Experte:** Wenn Schwarzes EIS eine Routine gegen dich ausführt, wählt der SysOp nur zwei Optionen.

◆ **Suchoptimierung:** Wenn du in der Matrix **Nachforschungen Anstellst** (S. 48), kannst du eine zusätzliche Frage stellen. Bei einem Ergebnis von 10+ bekommst du zusätzliche **[Infos]**.

◆ **Tech-Support:** Wenn du jemand anderem in der Matrix **Hilfst** (S. 44), während du eingeklinkt bist, würfelle **Verstand** statt Verbindungen.

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

AUSRÜSTUNG Du bekommst:

Cyberdeck: Wähle ein Cyberdeck (siehe Rückseite) und gib ihm einen Namen.

Wähle eine Waffe:

◆ **Flechete-Pistole:** 3-Schaden *+Nah/Kurz +Schnell +Flechete*

◆ **Maschinenpistole:** 2-Schaden *+Nah/Kurz +Laut +Automatik*

Wähle zwei Optionen:

◆ **+Auffälliges Motorrad**

◆ **Gepanzerte Kleidung:** 0-Panzerung, *+Unauffällig*, -1 auf **Schaden Einstecken**, S. 50

◆ **Gepanzertes Kühlschranks:** 3-Panzerung, *+Unbeweglich*

◆ **Mikrotronik-Werkzeug:** Du kannst jederzeit Reparaturen an Cyberware und sonstiger Elektronik durchführen.

◆ **Panzerjacke:** 1-Panzerung

◆ **Verkleidungskünstler:** Du kannst eine Rolle so überzeugend spielen, dass die Wachposten ruhig bleiben. Du kannst den Action-Countdown um ein Segment runterzählen, wenn du verkleidet bist, deine Tarnung nicht aufgefliegen ist und du 12+ auf **Überzeugen** (S. 52) würfelst.

AUSRÜSTUNG

Wähle drei Waffen:

- ◆ **Hand-Taser:** B-Schaden +Hand +Nachladen
- ◆ **Maschinenpistole:** 2-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Automatik
- ◆ **Monofilament-Peitsche:** 4-Schaden +Hand +Dreckig +Flächendeckend +Gefährlich
- ◆ **Schallgedämpfte Maschinenpistole:** 2-Schaden +Nah/Kurz +Automatik
- ◆ **Schallgedämpfte Halbautomatische Pistole:** 2-Schaden +Nah/Kurz +Schnell
- ◆ **Scharfschützengewehr:** 3-Schaden +Weit/Extrem +Laut
- ◆ **Schwert:** 3-Schaden +Hand +Dreckig
- ◆ **Wurfsterne oder Wurfmesser:** 2-Schaden +Nah +Zahlreich

Wähle zwei Optionen:

- ◆ **Aufzeichnungsausrüstung**
- ◆ **Infiltrations-Deck:** (Härte 1, Firewall 1, Prozessor 1, Tarnung 2) und zwei Programme aus der folgenden Liste: Identitäts-Schutz (+2 Tarnung), Absichern (wenn du erfolgreich die **Sicherheit Kompromittierst**, bekommst du +1 Halt), Manipulieren (wenn du erfolgreich ein **System Manipulierst**, bekommst du +1 Halt)
- ◆ **Tarnanzug:** Dauerhaft +1, um nicht entdeckt zu werden, wenn du alleine und versteckt bist
- ◆ **Trauma-Derms:** erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44
- ◆ **Verkleidungskiste:** Dauerhaft +1, um in deiner gespielten Rolle nicht erkannt zu werden

LISTEN

Namen: Bertrand, Blue, Kit, Low Qi, Max, Nef, Smoke, Spectre, Zero, ein raffinierter Name, ein cooler Name, ein effizienter Name

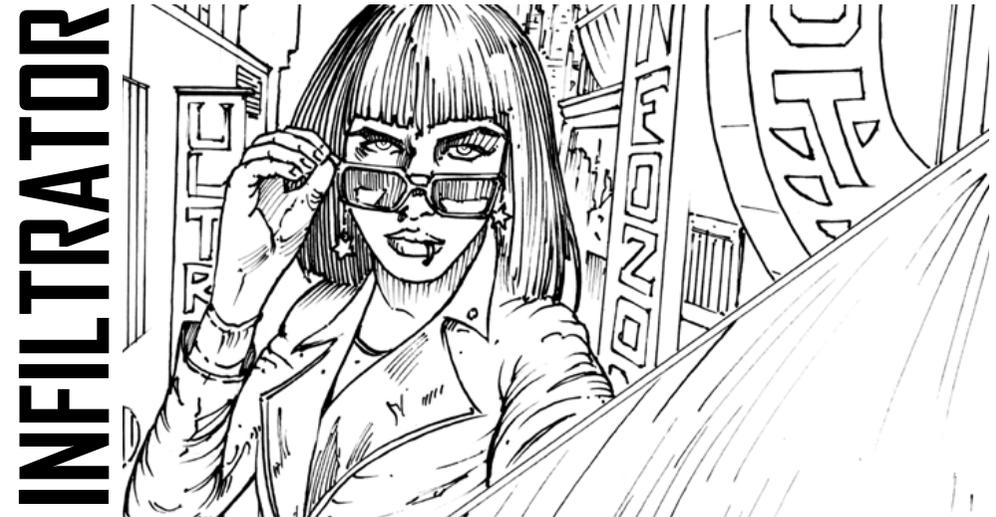
Aussehen: Augen (Dunkel, Fokussiert, Schwarz, Künstlich, Durchtrieben, Ruhelos), **Gesicht** (Verdeckt, Zweideutig, Unscheinbar, Höhnisch, Ruhig, Wettergegerbt), **Körper** (Geschmeidig, Verbessert, Drahtig, Athletisch, Schmal), **Kleidung** (Zweckmäßig, Militärisch, Konzern, Straße, Zusammengeschnorrt), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch ◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch ◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3) ◆ Einen +Feind oder +Besitz streichen ◆ Einen zweiten Charakter erschaffen ◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln ◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds) ◆ Ruhestand (20 Kreds) |
|--|--|

Akt. Erfahrung:



Der *Sprawl* besteht aus einem Netzwerk aus Wänden und Zäunen – mal, um das Volk einzusperren; mal, um es auszusperren. Dein Job ist es, diese Barrieren zu überwinden – lautlos. Du hältst deine Anwesenheit verborgen. Wenn du gesehen werden musst, bleibt deine Identität ein Rätsel. Du versteckst dich in den Schatten, verschwindest in der Masse, vermeidest es, entdeckt zu werden, und sorgst dafür, dass alles glatt läuft. Ob du ein schwarz gekleideter Techno-Ninja bist oder ein freundlicher Schwindler – als Infiltrator hast du eine Schlüsselrolle in jedem Team.

NAME

AUSSEHEN

EIGENSCHAFTEN

Verteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Ruhe und Schneid sollten +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

					KREDS
STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

Wähle zwei Direktiven:

- ◆ **Gewalttätig:** Wenn du absichtlich Gewalt wählst, um ein Problem zu lösen, obwohl eine gewaltfreie Lösung möglich wäre, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Gierig:** Wenn du die Mission gefährdest, weil du eine Chance witterst, mehr Profit zu machen, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Netzwerk:** Wenn deine Mitgliedschaft bei die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Vertrauter:** Wenn du deinen Freund über die Mission stellst, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE Wähle eine Option:

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

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

◆ **Expertensystem:** Du kannst dir Expertenchips einstecken, um bestimmte Fertigkeiten zu bekommen. Solange die Expertenchips stecken, bekommst du Dauerhaft +1 auf alle Züge, die von der programmierten Fertigkeit unterstützt werden. Expertensysteme haben zwei Steckplätze, sodass du zwei verschiedene Fertigkeiten-Chips gleichzeitig aktiv haben kannst. Wenn du das Spiel mit einem Expertensystem beginnst, erhältst du einen Expertenchip pro Steckplatz. Im Spiel kannst du weitere Expertenchips erwerben, genau wie andere Ausrüstung auch. Beispiele für Expertenchips: Kampfkunst, Einbrechen, Klettern, Fallschirmspringen, Tauchen, Planung & Logistik, Feuergefechte, Extremes Fahren, Parkour, Erste Hilfe, Militärgeschichte und Taktik.

◆ **Neurale Schnittstelle mit Datenspeicher:** Erlaubt die direkte neurale Kommunikation zwischen Gehirn und einem matrixfähigen Computersystem und enthält einen brauchbar dimensionierten Headware-Datenspeicher. Wenn du **Nachforschungen Anstellst** (S. 48) und dabei interne oder externe Daten durchforstest, bekommst du zusätzliche **[Infos]** pro Erfolg. Du bekommst zudem den Hacker-Zug **Einklinken:** Sobald du in der Matrix bist, stehen dir die Matrix-Züge aus **Kapitel 8: Die Matrix** (S. 196) zur Verfügung.

▶ Wähle zwei der folgenden Tags: *+Hohe Geschwindigkeit*, *+Hohe Kapazität*, *+Verschlüsselt*, *+Versteckte Partition*

◆ **Synthetische Nerven:** Du reagierst so schnell, dass du beinahe Kugeln ausweichen kannst. Wenn keiner deiner Gegner Synthetische Nerven hat, bekommst du Einmalig +1, um sie **Aufzumischen** (S. 34). In Situationen, in denen deine Reaktionszeit von kritischer Bedeutung ist, bekommst du Einmalig +1, um **Unter Druck Zu Handeln** (S. 53).

VERBINDUNGEN

KONTAKTE

CHARAKTERZÜGE Du bekommst diesen:

◆ **Heimliches Eindringen:** Wenn du alleine in ein überwachtes Gebiet eindringst, würfelle **Ruhe**. Bei 10+ bekommst du 3 Halt. Bei 7-9 bekommst du 1 Halt. Wenn der SysOp dein Eindringen und die von dir zu überwindenden Sicherheitsmaßnahmen beschreibt, kannst du 1 Halt ausgeben, um das Hindernis zu überwinden und:

- ▶ Ein Sicherheitssystem oder einen Wachposten zu umgehen.
- ▶ Ein umgangesenes Sicherheitssystem auszuschalten.
- ▶ Einen Wachposten auszuschalten.
- ▶ Nicht bemerkt zu werden.

Wähle einen dieser beiden Züge:

◆ **Fassadenkletterer:** Du hast dich auf den Einbruch durch unkonventionelle Zugänge spezialisiert und bewegst dich auf entsprechenden Wegen durch dein Zielobjekt. Während eines Einbruchs hast du Gelegenheit, bewegliche Gegenstände einzustecken, die später nützlich sein könnten. Nachdem du deinen **Heimliches-Eindringen**-Halt ausgegeben hast, um geschickt und heimlich in eine überwachte Anlage einzubrechen, bekommst du **[Ausrüstung]**.

◆ **Schwindler:** Du hast dich beim Einbrechen darauf spezialisiert, so auszusehen, als gehörtest du dazu. Du versteckst dich nicht, du spielst eine Rolle. Während eines Einbruchs hast du Gelegenheit, Gespräche mitzuhören und Informationen zu sammeln, die später nützlich sein könnten. Nachdem du deinen **Heimliches-Eindringen**-Halt ausgegeben hast, um höflich und charmant in eine überwachte Anlage einzubrechen, bekommst du **[Infos]**.

Wähle noch einen weiteren Zug:

◆ **Attentäter:** Wenn du unerwartet angreiffst, darfst du umsonst eine Frage der **Einschätzen**-Liste (S. 42) stellen.

◆ **Den Laden Ansehen:** Wenn du dir die Zeit nimmst, das Zielobjekt auf ausnutzbare Sicherheitslücken zu untersuchen, würfelle **Schneid**. Bei 10+ bekommst du 3 **[Infos]**. Bei 7-9 bekommst du **[Infos]**. Du kannst **[Infos]** ganz regulär ausgeben, um Fragen aus den Listen der Züge **Einschätzen** (S. 42) oder **Nachforschungen Anstellen** (S. 48) zu stellen.

◆ **Heimlicher Eindringling:** Dir liegen die Rhythmen einer überwachten Anlage im Blut, und du kannst Aktionen unternehmen, um die Wachposten ruhig zu halten. Du kannst den Action-Countdown um ein Segment runterzählen, wenn du nicht aufgefliegen bist, 12+ auf **Einschätzen** (S. 42) würfelst und 1 Halt aus gibst.

◆ **Einklinken:** Sobald du in der Matrix bist, stehen dir die Matrix-Züge aus **Kapitel 8: Die Matrix** (S. 196) zur Verfügung. **Hinweis:** Du benötigst eine Neurale Schnittstelle und ein Cyberdeck, um diesen Zug vollständig nutzen zu können.

◆ **Mutter Ente:** Wenn du in ein Zielobjekt eindringst, kannst du dein Team mit reinbringen. Wenn du Halt aus gibst, um *Ein Sicherheitssystem oder einen Wachposten zu umgehen* oder um *Nicht bemerkt zu werden*, kann dich dein Team begleiten.

◆ **Plan B:** Wenn die Kacke am Dampfen ist und du schnell raus musst, benennst du deine Fluchtroute und würfelst **Ruhe**. Bei 10+ bist du weg. Bei 7-9 kannst du rauskommen oder bleiben, aber wenn du gehst, wird dich das was kosten: Du lässt etwas zurück oder nimmst etwas mit – in beiden Fällen wird dir der SysOp sagen, was es ist. Bei 6– wirst du in einer verwundbaren Position erwischt, auf halbem Wege nach draußen. Der SysOp wird einen Zug ausführen.

◆ **Psychologische Kriegsführung:** Wenn du versuchst, die Moral deiner Gegner zu beeinflussen (z.B. indem du unbemerkt Spuren von Gewalteinwirkung hinterlässt), würfelle **Schneid**. Bei 7+ sind deine Gegner beeindruckt und reagieren übervorsichtig. Sie sind entweder eingeschüchtert und demoralisiert oder verärgert und unvorsichtig. Die Entscheidung liegt beim SysOp. Bei 10+ liegt die Entscheidung bei dir.

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

AUSRÜSTUNG

Wähle zwei Waffen:

- ◆ **Flechete-Pistole:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Schnell +Flechete
- ◆ **Hand-Taser:** B-Schaden +Hand +Nachladen
- ◆ **Holdout-Pistole:** 2-Schaden +Hand/Nah +Unauffällig +Schnell +Nachladen +Laut
- ◆ **Scharfschützengewehr:** 3-Schaden +Weit/Extrem +Laut
- ◆ **Schwerer Revolver:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Nachladen +Laut

Wähle zwei Optionen:

- ◆ **Brille:** Wähle eine Option: +Aufnahmefähig, +Restlichtverstärkung, +Vergrößerung
- ◆ **Gepanzerte Kleidung:** 0-Panzerung, +Unauffällig, -1 auf **Schaden Einstecken**, S. 50
- ◆ **Gepanzertes Mantel:** 1-Panzerung
- ◆ **Trauma-Derms:** erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44
- ◆ **+Unscheinbarer Wagen**

LISTEN

Namen: Archer, Boone, Deckard, Frost, Marid, Markham, Mr. Black, Python, Quade, Richards, Ritter, Seamus Riley, Taylor, ein echter Name, ein anonymer Name, ein räuberischer Name

Aussehen: Augen (Suchend, Ruhelos, Künstlich, Durchdringend, Gleichgültig, Abgestumpft, Verdeckt), **Gesicht** (Vernarbt, Teilnahmslos, Freundlich, Unscheinbar, Wettergegerbt), **Körper** (Muskulös, Geschmeidig, Verbessert, Drahtig, Kompakt, Übergewichtig), **Kleidung** (Abgetragen, Verblasst, Konzern, Leger, Straße, Zusammengeschnorrt), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

- | | |
|---|--|
| ◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch | ◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3) |
| ◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch | ◆ Einen +Feind oder +Besitz streichen |
| ◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2) | ◆ Einen zweiten Charakter erschaffen |
| ◆◆◆ Akt. Erfahrung: □□□□□□□□□□ | ◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln |
| | ◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds) |
| | ◆ Ruhestand (20 Kreds) |

JÄGER



Millionen Menschen bevölkern den *Sprawl*, und sie haben Millionen Geheimnisse, versteckt unter einem gewaltigen Mantel aus Glas, Stahlbeton, PlasStahl und Haut. Deine Kontakte, deine Fertigkeiten und deine Erfahrung geben dir genug Kraft, den Mantel anzuheben und nachzusehen, was sich darunter verbirgt. Was dann passiert ... nun, das kommt ganz drauf an, wie viel sie dir bezahlt haben, nicht wahr?

NAME

.....

AUSSEHEN

.....

EIGENSCHAFTEN

Verteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Schneid sollte +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH	KREDS

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

Wähle zwei Direktiven:

- ◆ **Anteilnehmend:** Wenn du den Machtlosen hilfst und das die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Nachtragend:** Wenn du oder seine Interessen verletzt, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Pflichtbewusst:** Wenn du den Rat von über die Mission stellst, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Verhalten:** Beschreibe deinen Ehrenkodex. Wenn dein Ehrenkodex der Mission im Weg steht, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE Wähle eine Option:

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

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

◆ **Expertensystem:** Du kannst dir Experten-chips einstecken, um bestimmte Fertigkeiten zu bekommen. Solange die Experten-chips stecken, bekommst du Dauerhaft +1 auf alle Züge, die von der programmierten Fertigkeit unterstützt werden. Expertensysteme haben zwei Steckplätze, sodass du zwei verschiedene Fertigkeiten-Chips gleichzeitig aktiv haben kannst. Wenn du das Spiel mit einem Expertensystem beginnst, erhältst du einen Experten-chip pro Steckplatz. Im Spiel kannst du weitere Experten-chips erwerben, genau wie andere Ausrüstung auch. Beispiele für Experten-chips: Kampf-kunst, Einbrechen, Klettern, Fallschirmspringen, Tauchen, Planung & Logistik, Feuergefechte, Extremes Fahren, Parkour, Erste Hilfe, Militärgeschichte und Taktik.

◆ **Taktischer Computer:** Wenn du in einer taktischen Situation **Einschätzt** (S. 42), bekommst du +1 Halt, selbst wenn der Zug danebengeht.

VERBINDUNGEN

KONTAKTE

CHARAKTERZÜGE Du bekommst diese beiden:

◆ **Ein Offenes Ohr:** Du hast ein Händchen dafür, Leute zum Reden zu bringen und Informationen aus ihnen herauszubekommen. Wenn du in einem Stadtviertel rumhängst oder dich in einer Gruppe von Leuten befindest, kannst du **Nachforschungen Anstellen** (S. 48), um Informationen zu sammeln.

◆ **Es Passt Alles Zusammen!** Du bist Meister darin, zwischen scheinbar eigenständigen Geschehnissen Zusammenhänge zu entdecken. Am Anfang einer Mission würfelle **Schneid**. Bei 10+ bekommst du 3 Halt. Bei 7-9 bekommst du 1 Halt. Während du im Verlauf der Mission alles zusammenfügst, kannst du 1 Halt ausgeben, um eine Frage aus der **Nachforschungen-Anstellen**-Liste (S. 48) zu stellen.

Wähle noch zwei weitere Züge:

◆ **Anderer Blickwinkel:** Zu Beginn der Aktionsphase bekommst du **[Infos]** und **[Ausrüstung]**.

◆ **Auf der Spur:** Wenn du jemanden oder etwas finden willst, benenne dein Ziel. Wenn du **[Infos]** erhältst, kannst du vermerken, dass es dein Ziel betrifft. Wenn du drei so markierte **[Infos]** aus gibst, wird dir der SysOp beschreiben, wo dein Ziel ist, und du erzählst, welche Hinweise dich zum Ziel geführt haben und warum es dir gegenüber nun im Nachteil ist.

◆ **Auge fürs Detail:** Personen verfolgen und Orte auskundschaften kannst du am besten. Wenn du eine Person oder einen Ort überwacht, bekommst du **[Infos]** und würfelst **Einschätzen** (S. 42).

◆ **Das Ganze Betrachten:** Wenn du Informationen auswertest, bekommst du **[Infos]** und würfelst **Nachforschungen Anstellen** (S. 48) mit **Schneid** statt Verstand.

◆ **Faulpelz:** Jeder weiß, dass du deinen Freunden nur dann hilfst, wenn es dir gerade in den Kram passt. Wenn du **Auf Die Straße Gehst** (S. 32), bekommst du den Dauerhaften -1-Abzug nicht, wenn du deinem Kontakt die Hilfe verwehrt. Die Option kannst du natürlich trotzdem wählen, was Auswirkungen auf die Erzählung haben kann.

◆ **Großwildjäger:** Wenn die Falle, die du einer deiner Zielpersonen gestellt hast, zuschnappt, würfelle **Schneid**. Bei 7+ sitzt das Ziel in der Falle. Der einzige Weg raus führt an dir vorbei. Bei 10+ ist das Ziel in deiner Gewalt. Unternimmt es einen Fluchtversuch, würfelle **Schneid** statt Fleisch, um es **Aufzumischen** (S. 34).

◆ **Menschliches Terrain:** Wenn du eine Gruppe untersuchst und **[Infos]** aus gibst, kannst du die Gruppe als dein Ziel benennen. Du bekommst Dauerhaft +1, wenn du gegen die Gruppe vorgehst oder diese verfolgst. Du kannst nur eine Gruppe gleichzeitig als Ziel benennen.

◆ **Scharfschütze:** Wenn du dich in einem Versteck einnistest, würfelle **Ruhe**. Bei 10+ wählst du drei Optionen aus der folgenden Liste. Bei 7-9 wählst du zwei Optionen aus der folgenden Liste. Beschreibe dein Versteck.

- ▶ Dein Versteck ist schwer zu finden.
- ▶ Dein Versteck bietet dir beste Deckung.
- ▶ Aus deinem Versteck hast du beste Sicht.
- ▶ Du hast noch ein ähnliches Versteck als Alternative.
- ▶ Dein Versteck ist gut gesichert.

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

LISTEN

Namen: Angelo, Dead Eyes, John, LouLou, Kennedy, Knock, Mé Moí, Molly, Oakley, Sarah, Sleeper, ein ironischer Name, ein tödlicher Name

Aussehen: Augen (Kalt, Tot, Verspiegelt, Künstlich, Gerissen, Durchgeknallt, Losgelöst, Wild,), **Gesicht** (Vernarbt, Teilnahmslos, Freundlich, Unscheinbar, Wettergegerbt, Verziert), **Körper** (Musku- lös, Geschmeidig, Verbessert, Drahtig, Kompakt), **Kleidung** (Militärisch, Konzern, Punkig, Straße, Zusammengeschnorrt), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

MASSGESCHNEIDERTE WAFFEN

Wähle eine Basis und zwei Optionen. Du kannst auch eine Implantatwaffe maßschneidern – nimm dazu einfach die Werte der Implantatwaffe als Basis und wähle zwei passende Optionen.

► **Basis** (Wähle eine Option, jede Schusswaffe kann +Verbunden werden):

- ▷ Handfeuerwaffe (2-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Schnell)
- ▷ Schrotflinte (3-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Dreckig +Nachladen)
- ▷ Gewehr (3-Schaden +Nah/Weit/Extrem +Laut)
- ▷ Klingenwaffe (2-Schaden +Hand)
- ▷ Ketten- oder Drahtwaffe (1-Schaden +Nah +Flächendeckend)

► **Optionen** (Wähle 2):

- ▷ Verziert (+Wertvoll)
- ▷ Antik (+Wertvoll, +Nachladen)
- ▷ Automatisch (+Automatik)
- ▷ Schallgedämpft (-Laut)
- ▷ Schwer (+1-Schaden)
- ▷ Groß oder Gefährlich (+1-Schaden)
- ▷ Vielseitig (Kann B-Schaden zufügen)
- ▷ Irrwitzige Ladung (+Brechend, +Gefährlich)
- ▷ Subtil (+Diskret, +Nachladen)
- ▷ +Zahlreich (nur für kleine Waffen)

► Gib der Waffe einen **Namen**, wenn du sie fertig gebaut hast.

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch

◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch

◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2)

Akt. Erfahrung: □□□□□□□□□□

◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3)

◆ Einen +Feind oder +Besitz streichen

◆ Einen zweiten Charakter erschaffen

◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln

◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds)

◆ Ruhestand (20 Kreds)

KILLER



Augen von Kikiyu Optics, Arm von Nkembe Robotics, Muskeln von HelixTec, experimentelle Synthetische Nerven aus einer schwarzen Klinik in Chiba. Du bist mehr Maschine als Mensch und tödlicher als beides. Einige Jobs verlangen Fingerspitzengefühl, andere eine starke Hand, und wieder andere ein Dutzend Magazine hülsenloser Flechette-Geschosse sowie dreißig Zentimeter ausfahrbare PlasStahl-Klingen, die mit hoher Geschwindigkeit in verschiedene widerwillige Organe gestoßen werden. Das sind die Jobs, die du liebst. Immerhin hast du eine Menge Kohle für die ganzen Mods liegengelassen. Eine Schande, wenn man die nicht nutzen würde.

NAME

AUSSEHEN

EIGENSCHAFTEN

Verteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Fleisch und Synth sollten +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

					KREDS
STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

Wähle zwei Direktiven:

◆ **Beschützend:** Wenn du deine Verantwortung gegenüber..... über die Mission stellst, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Masochistisch:** Wenn du Schaden erleidest, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Missionarisch:** Wenn du andere von deinem Glauben überzeugst, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Netzwerk:** Wenn deine Mitgliedschaft bei..... die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE Wähle zwei Optionen:

- ◆ **Cyberarm:** Wähle eine der folgenden Optionen. Es können später weitere Modifikationen nachinstalliert werden (nach dem gleichen Verfahren wie für neue Cyberware).
- ◆ **Kraftverstärker:** +2-Schaden, wenn du eine Nahkampfwaffe verwendest, die auf physische Stärke angewiesen ist.
- ◆ **Implantatwaffe:** Wähle eine Option: Einziehbares Klinge (2-Schaden +Hand +Dreckig +Implantat), Holdout-Pistole (2-Schaden +Nah +Unauffällig +Schnell +Laut +Implantat) oder eine Monofilamentpeitsche (4-Schaden +Hand +Dreckig +Flächendeckend +Gefährlich +Implantat).
- ◆ **Cyberaugen:** Wenn du dir Cyberaugen implantieren lässt, wähle drei der folgenden Optionen: +Aufnahmefähig, +Blitzkompensation, +Infrarot, +Restlichtverstärkung, +Vergrößerung, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.
Wenn dir deine verbesserte Sicht von Nutzen ist, würfelle Synth zum **Einschätzen** (S. 42).
- ◆ **Dermalpanzerung:** Wenn du den **Schaden Einsteckst** (S. 50), ziehe -2 von deinem Wurf ab. Ziehe -3 ab, wenn der Schaden von einer Waffe mit dem +Flechette-Tag kommt.
- ◆ **Implantatwaffe:** Wähle eine Option:
 - ▶ Einziehbares Klinge (2-Schaden +Hand +Dreckig +Implantat)
 - ▶ Holdout-Pistole (2-Schaden +Nah +Unauffällig +Schnell +Laut +Implantat)
 - ▶ Monofilamentpeitsche (4-Schaden +Hand +Dreckig +Flächendeckend +Gefährlich +Implantat)
 - ▶ Attentäter-Implantat (4-Schaden +Intim +Langsam +Implantat)
- ◆ **Muskeltransplantate:** Wenn du jemanden mit einer Nahkampfwaffe **Aufmischst** (S. 34), kannst du mit Synth statt Fleisch würfeln und zusätzlich +1-Schaden verursachen.
- ◆ **Neurale Schnittstelle mit Zieleinrichtung:** Ermöglicht die direkte neurale Verbindung zu einer entsprechend ausgestatteten Handfeuerwaffe; projiziert Zielinformationen in das Sichtfeld des Benutzers. Wenn du eine Waffe abfeuerst, mit der du +Verbunden bist, kannst du zusätzlichen Schaden in Höhe deiner Synth-Eigenschaft verursachen. Zusätzlich kannst du beim **Aufmischen** (S. 34) mit Synth statt Fleisch würfeln. Bei Waffen mit dem +Automatik-Tag kannst du den Wirkungsbereich präzise bestimmen, um potentielle Ziele auszunehmen oder hinzuzufügen.
- ◆ **Synthetische Nerven:** Du reagierst so schnell, dass du beinahe Kugeln ausweichen kannst. Wenn keiner deiner Gegner Synthetische Nerven hat, bekommst du Einmalig +1, um sie **Aufzumischen** (S. 34). In Situationen, in denen deine Reaktionszeit von kritischer Bedeutung ist, bekommst du Einmalig +1, um **Unter Druck Zu Handeln** (S. 53).

VERBINDUNGEN

	<input type="checkbox"/>

KONTAKTE

CHARAKTERZÜGE Du bekommst diesen:

- ◆ **Maßgeschneiderte Waffe:** Du beginnst das Spiel mit einer Maßgeschneiderten Waffe (siehe Rückseite).
Wähle noch einen weiteren Zug:
 - ◆ **Emotionslos:** Wenn du **Mit Harten Bandagen Kämpfst** (S. 47), würfelle **Synth**.
 - ◆ **Geschultes Auge:** Wenn du eine Person, ein Fahrzeug, eine Drohne oder eine Gang musterst, würfelle **Ruhe**. Bei 7+ frage das Ziel „Wo kann ich dich am härtesten treffen?“ Du bekommst Einmalig +1, wenn du auf die Antwort hin handelst. Bei 10+ bekommst du Dauerhaft +1, wenn du gegen das gemusterte Ziel vorgehst.
 - ◆ **Hart:** Wenn du **Schaden Einsteckst** (S. 50), ziehst du Fleisch von deinem Wurf ab.
 - ◆ **Knallharter Profi:** In einer angespannten Situation würfelle **Stil**. Bei 10+ bekommst Du 2 Halt. Bei 7-9 bekommst du 1 Halt. Gib 1 Halt aus, um Augenkontakt mit einem anwesenden NSC herzustellen. Der NSC rührt sich nicht und kann nichts tun, bis du deinen Blick wieder abwendest. Bei 6- nehmen dich deine Gegner sofort als größte Bedrohung wahr.
 - ◆ **Konzerngeheimnisse:** Du warst mal Konzernangestellter. Wenn du **Nachforschungen Anstellst** (S. 48), kannst du immer noch eine weitere Folge-Frage stellen. Bei einem Ergebnis von 10+ bekommst du zusätzlich **[Infos]**.
 - ◆ **Mehr Maschine als Mensch:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).
 - ◆ **Militärausbildung:** Beim **Aufmischen** (S. 34) zählst du als kleine Gang (S. 170).
 - ◆ **Militärischer Hintergrund:** Du hast noch Kontakte beim Militär. Wenn du **Auf Die Straße Gehst** (S. 32), um Militärausrüstung zu beschaffen, und ein Ergebnis von 7-9 erzielst, wählst du eine Option weniger.
 - ◆ **Perfekt Gerüstet:** Wähle eine weitere **Maßgeschneiderte Waffe**.

AUSRÜSTUNG

Wähle zwei weitere Waffen (jede Schusswaffe kann +Verbunden werden):

- ◆ **Automatische Schrotflinte:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Dreckig +Automatik
- ◆ **Schallgedämpfte Maschinenpistole:** 2-Schaden +Nah/Kurz +Automatik
- ◆ **Schwere Pistole:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Laut
- ◆ **Schwert oder Machete:** 3-Schaden +Hand +Dreckig
- ◆ **Sturmgewehr:** 3-Schaden +Kurz/Weit +Laut +Automatik

Wähle eine Option:

- ◆ **Körperpanzerung:** 2-Panzerung
- ◆ **Panzerjacke:** 1-Panzerung
- ◆ **Trauma-Derms:** erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 50
- ◆ **+Aggressives Motorrad**

würfele **Schneid**. Bei einem Erfolg erzählst du, was die über dich wissen. Bei einem Ergebnis von 10+ erhältst du Einmalig +1 mit denen. Wenn es danebengeht, erzählt der SysOp, was sie über dich wissen (falls sie etwas wissen). Welche Leute wichtig sind, entscheidest du oder der SysOp. Wenn der Zug einmal ausgeführt wurde, bleiben diese Leute wichtig – und spielen auch zukünftig eine Rolle in der Erzählung.

◆ **Straßenfunkt:** Wenn du **Nachforschungen Anstellst** (S. 48), indem du Gerüchten auf der Straße und ähnlichem Klatsch folgst, erhältst du zusätzlich **[Infos]**, selbst wenn der Zug danebengeht.

◆ **Schwer zu Finden:** Du hältst dich bedeckt und gehst deinen Gläubigern aus dem Weg. Wenn du **Auf die Straße Gehst** (S. 32) und ein Ergebnis von 7-9 würfelst, wählst du eine Option weniger.

◆ **Unter Vier Augen:** Wenn du mit jemandem von Angesicht zu Angesicht sprichst, so ganz ohne technische Hilfsmittel, bekommst du Einmalig +1, um diesen jemand zu **Überzeugen** (S. 52).

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

◆ **Verstärkung:** Du pflegst den Umgang mit ein paar Leuten, die sich um deine Sicherheit kümmern. Dabei handelt es sich um eine kleine Gruppe von 5-10 angeheuerten Schlägern (2-Schaden 1-Panzerung +*Klein* +*Angeheuert*). Wähle zwei Optionen:

- ▶ Deine Leute sind gut bewaffnet: +1 Schaden
- ▶ Deine Leute sind gut gepanzert: +1 Panzerung und +*Offensichtlich*
- ▶ Deine Leute waren beim Militär: +*Diszipliniert*
- ▶ Du bedeutest deinen Leuten was: Ersetze +*Angeheuert* durch +*Loyal*
- ▶ Deine Leute haben Motorräder oder andere Fahrzeuge: +*Mobil*
- ▶ Es sind mehr als nur ein paar (15-30): Ersetze +*Klein* durch +*Mittel*

Du bekommst den folgenden Job und +1 Crew:

- ▷ **Schutz: Profit:** Deine Leute halten dir den Rücken frei. **Katastrophe:** Sie legen sich mit den falschen Leuten an.

◆ **Viele Bälle in der Luft:** +1 Crew und ein weiterer Job.

LISTEN

Namen: Gant, Hub, Intrigue, Jacinta, Jinx, Liliana, Master D, Mr. Johnson, Sally, The Goto, ein bekannter Name, ein geselliger Name, ein dubioser Name

Aussehen: Augen (Vertrauenserweckend, Fokussiert, Künstlich, Lässig), **Gesicht** (Attraktiv, Vernarbt, Verdeckt, Freundlich), **Körper** (Klein, Dünn, Wuchtig, Gestählt, Muskulös, Fleischig), **Kleidung** (Konzern, Formell, Straße, Militärisch, Zweckmäßig), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch

◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch

◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2)

Akt. Erfahrung: □□□□□□□□□□

◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3)

◆ Einen +*Feind* oder +*Besitz* streichen

◆ Einen zweiten Charakter erschaffen

◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln

◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds)

◆ Ruhestand (20 Kreds)

MITTLER



Egal was die Leute sagen oder glauben, in den Schatten des *Sprawls* wird es schnell persönlich. Als Mittler bist du hauptsächlich Vermittler, du sorgst dafür, dass die richtigen Leute an die richtigen Waren kommen und die richtigen Leute dafür bezahlt werden. Manchmal leben und arbeiten diese Leute in den gleichen Schatten wie du und manchmal kommen sie mit ihren Limousinen aus den luxuriösen Arkologien um mit einem eigenen Mittelsmann in den Schatten zu verhandeln. Den Anzugträgern das Gefühl zu geben, dass sie wichtig sind, ist eine nicht zu unterschätzende Dienstleistung – und du bietest diese an.

NAME

AUSSEHEN

EIGENSCHAFTEN

Verteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Stil sollte +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH	KREDS
------	---------	---------	----------	------	-------	-------

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

Wähle zwei Direktiven:

◆ **Beschützend:** Wenn du deine Verantwortung gegenüber über die Mission stellst, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Falsch:** Wenn deine Lügen über deine Identität oder deine Vergangenheit die Mission gefährden, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Gierig:** Wenn du deinen Profit über die Mission stellst, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Netzwerk:** Wenn deine Mitgliedschaft bei die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE

Wähle eine Option:

◆ **Cyberaugen:** Wenn du dir Cyberaugen implantieren lässt, wähle drei der folgenden Optionen: +Aufnahmefähig, +Blitzkompensation, +Infrarot, +Restlichtverstärkung, +Vergrößerung, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.

Wenn dir deine verbesserte Sicht von Nutzen ist, würfelle Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

◆ **Cyberkom:** Wenn du dir ein Cyberkom implantieren lässt, wähle drei der folgenden Optionen: +Aufnahmefähig, +Satellitenverbindung, +Störsender, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition. Wenn du hiermit in einer taktischen Umgebung Befehle gibst oder die Kommunikation überwachst, würfelle Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

◆ **Neurale Schnittstelle mit Datenspeicher:** Erlaubt die direkte neurale Kommunikation zwischen Gehirn und einem matrixfähigen Computersystem und enthält einen brauchbar dimensionierten Headware-Datenspeicher. Wenn du **Nachforschungen Anstellt** (S. 48) und dabei interne oder externe Daten durchforstest, bekommst du zusätzliche **[Infos]** pro Erfolg.

▶ Wähle zwei der folgenden Tags: +Hohe Geschwindigkeit, +Hohe Kapazität, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.

AUSRÜSTUNG

Wähle eine Waffe:

◆ **Halbautomatische Pistole:** 2-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Schnell

◆ **Holdout-Pistole:** 2-Schaden +Hand/Nah +Unauffällig +Schnell +Nachladen +Laut

Wähle zwei Optionen:

◆ **+Auffälliges Fahrzeug:** Wähle eins aus: Motorrad, Sportwagen, Schnellboot

◆ **Gepanzerte Kleidung:** 0-Panzerung, +Unauffällig, -1 auf **Schaden Einstecken**

◆ **Gepanzerter Mantel:** 1-Panzerung

◆ **Trauma-Derms:** erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44

◆ **+Verschlüsselte Kommunikationsausrüstung**

VERBINDUNGEN

KONTAKTE

CHARAKTERZÜGE

Du bekommst diese beiden:

◆ **Geschäftiges Treiben:** Für dich arbeiten verschiedene Leute auf unterschiedliche Weisen. Du beginnst mit 2-Crew und zwei Jobs aus der folgenden Liste. Zwischen den Missionen wählst du eine Anzahl Jobs bis zu deiner aktuellen Crewgröße, beschreibst diese und würfelst **Schneid**. Bei 10+ profitierst du von allen Jobs. Bei 7-9 verläuft ein Job katastrophal, vom Rest profitierst du. Bei 6- ist alles für den Arsch. Der SysOp wird einen Zug ausführen, der auf der jeweiligen Katastrophe des Jobs beruht.

Wähle zwei:

- ▶ **Botengänge:** Die Leute bezahlen dich, um Dinge zu transportieren, und du hast einen Fahrer, der sich darum kümmert.
 - ▷ **Profit:** Du erhältst 1 Kred. **Katastrophe:** Die Ware kommt nicht an.
- ▶ **Diebstahl:** Du hast ein kleines Team, das in der Gegend einfache Einbrüche durchführt.
 - ▷ **Profit:** Du erhältst **[Ausrüstung]**. **Katastrophe:** Die haben den Falschen ausgeraubt.
- ▶ **Drogen:** Du unterhältst eine Drogenküche oder ein Studio, das SimStim-Chips herstellt.
 - ▷ **Profit:** Du erhältst **[Infos]**. **Katastrophe:** In der Küche oder dem Studio geht was schief, oder ein Abhängiger kommt zu Schaden.
- ▶ **Prostitution:** Du unterhältst einen kleinen Stall mit physischen oder virtuellen Sexarbeitern.
 - ▷ **Profit:** Du erhältst **[Infos]**. **Katastrophe:** Mit einem Kunden geht was schief.
- ▶ **Schulden Eintreiben:** Du schickst ein paar stramme Jungs los, um offene Rechnungen einzutreiben.
 - ▷ **Profit:** Du erhältst **[Ausrüstung]**. **Katastrophe:** Jemandem geht die Kohle aus.
- ▶ **Technische Arbeit:** Du versorgst ein paar Techies mit Arbeit.
 - ▷ **Profit:** Du erhältst **[Ausrüstung]**. **Katastrophe:** Es wird etwas beschädigt, das jemand anderem gehört.
- ▶ **Vermitteln:** Du arrangierst, dass sich die richtigen Leute treffen.
 - ▷ **Profit:** Du erhältst 1 Kred. **Katastrophe:** Beim Treffen geht was schief.
- ▶ **Überwachung:** Du hast ein kleines Netzwerk von Informanten, die dir regelmäßig zu bestimmten Ereignissen berichten. Die erhaltenen Informationen verkaufst du dann.
 - ▷ **Profit:** Du erhältst **[Infos]**. **Katastrophe:** Jemand kommt durch falsche Informationen zu Schaden.

◆ **Ich Kenne Jemanden:** Einmal pro Mission kannst du einen neuen Kontakt ins Spiel bringen. Gib ihm einen Namen und beschreibe, was er macht, dann würfelle **Stil**. Bei 10+ hast du mit dem Kontakt schon vorher gearbeitet, er hat Talent. Schreibe ihn als Kontakt auf. Bei 7-9 hast du dich vorher noch nie mit dem Kontakt getroffen, kannst ihn daher nicht richtig einschätzen. Bei 6- kennt ihr euch. Sag dem SysOp, warum er dich nicht leiden kann. Nachdem du gewürfelt hast, beschreibe, wie ihr in Kontakt tretet. Der SysOp wird dann ein paar Fragen stellen.

Wähle noch einen weiteren Zug:

◆ **Aalglatt:** Wenn du jemandem **Hilfst** oder dich **Einmischst** (S. 44), würfelle **Stil** anstelle von Verbindungen.

◆ **Einmalige Chance:** Wenn du **Auf die Straße Gehst** (S. 32), um etwas zu verkaufen und ein Ergebnis von 7-9 würfelst, wählst du eine Option weniger.

◆ **Krämerseele:** Du kennst dich mit so gut wie jeder Art von Ausrüstung aus, die man auf der Straße kaufen kann. Wenn du **Ausrüstung Rausholst** (S. 35), erhältst du darauf Einmalig +1, wenn du sie sofort einsetzt.

◆ **Nummer Eins auf der Straße:** +1 Crew und ein weiterer Job.

◆ **Ruf:** Wenn du dich mit wichtigen Leuten triffst, die schon von Dir gehört haben könnten,

◆ **Volksmensch:** Wenn du mit einem Ergebnis von 7-9 **Auf Die Straße Gehst** (S. 32) und unter Leuten bist, die deine Vision teilen, wählst du eine Option weniger.

AUSRÜSTUNG

Wähle eine Waffe:

- ◆ **Flechette-Pistole:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Schnell +Flechette
- ◆ **Halbautomatische Pistole:** 2-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Schnell
- ◆ **Holdout-Pistole:** 2-Schaden +Hand/Nah +Unauffällig +Schnell +Nachladen +Laut

Wähle zwei Optionen:

- ◆ **Gepanzerte Kleidung oder Synthleder:** 0-Panzerung, +Unauffällig, -1 auf **Schaden Einstecken**, S. 50
- ◆ **Kommunikationssystem:** +Verschlüsselt
- ◆ **+Schnediges Fahrzeug:** Wähle eins aus: Motorrad, Wagen, Helikopter
- ◆ **SimStim-Aufzeichnungsausrüstung** ◆ **Musikinstrumente**
- ◆ **Trauma-Derms:** erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44

LISTEN

Namen: Apostel, Chalice, Dillon Vicara, Eleven, Ice Smooth, lola Chrome, Magnetic, Nebula, Nigell, Prophet-9, Relay, Sennheiser, Shard, Tänzer, ein Name aus den Medien, ein sozialer Name, ein echter Name

Aussehen: Augen (Strahlend, Verletzlich, Getrieben, Leidenschaftlich, Ernst, Vertrauenswürdig, Künstlich), **Gesicht** (Attraktiv, Freundlich, Auffällig, Verführerisch, Gelassen, Geformt), **Körper** (Gestählt, Muskulös, Entspannt, Schmal, Verbessert, Verweicht, Plump), **Kleidung** (Konzern, Hochmodisch, Avantgarde, Straße, Auffällig, Punkig), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

GANGS

- ▶ **Was für eine Gang ist es?** Wähle einen Typ: Straße, Konzern, Entertainment/Medien, Militär, Politik, Cyber
- ▶ **Wie groß ist die Gang?** Wähle eine Größe und zwei Tags:
 - ▷ **Klein:** bis zu 10 (+Loyal, +Mobil, +Bewaffnet, +Spezialisten)
 - ▷ **Mittel:** 20-40 (+Mobil, +Bewaffnet, +Spezialisten, +Vernetzt, +Ressourcen)
 - ▷ **Groß:** 50-100 (+Vernetzt, +Ressourcen, +Unabhängig)
 - ▷ **Riesig:** 200+ (+Vernetzt, +Ressourcen, +Verbreitet, +Unabhängig)
- ▶ **Lege das Territorium deiner Gang fest.** Kontrolliert sie ein paar Straßenblocks? Arbeitet sie aus einem bestimmten Gelände oder einer Arkologie heraus? Vielleicht kontrolliert sie ein Netzwerk bestimmter Aktivitäten (Transporte, Hacking, Drogenhandel usw.), statt ein festes Gebiet zu besitzen?
- ▶ **Wie kann man die Gang charakterisieren?** Wähle eine Option:
 - ▷ +Arm, +Gesucht, +Schwer zu finden, +Unzuverlässig, +Gewalttätig, +Verhasst
- ▶ **Wer führt die Gang an?** Bei einer kleinen Gang könntest du der Anführer sein. Andernfalls wähle eine Option:
 - ▷ +Unmoralisch, +Fordernd, +Habgierig, +Echter Wichser, +Nutzlos, +Abwesend
- ▶ **Was treibt die Gang hauptsächlich?** Kommerz, Kriminalität, Parties, Security, Kurierdienste, Entertainment, Einbrüche, Plünderung, Aktivismus, Politik

PREDIGER



Ideologien findet man überall. Wenn du keiner folgst, bist du nur eine Marionette an den Fäden derer, die es tun. Du glaubst an etwas Größeres als die tägliche Schinderei im *Sprawl*. Du hast eine Berufung, eine Vision, eine Mission... Vielleicht sind es höhere Ideale: politische Veränderung, soziale Gerechtigkeit, Revolution! Oder vielleicht willst du einfach der König des Schrottplatzes sein. Wie auch immer: Wenn du sprichst, hören dir andere zu.

NAME

AUSSEHEN

EIGENSCHAFTEN

Verteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Stil und Schneid sollten +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

					KREDS
STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

Wähle zwei Direktiven:

- ◆ **Ausgestoßen:** Wenn deine ehemalige Mitgliedschaft bei die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Gewalttätig:** Wenn du absichtlich Gewalt wählst, um ein Problem zu lösen, obwohl eine gewaltfreie Lösung möglich wäre, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Gierig:** Wenn du die Mission gefährdest, weil du eine Chance witterst, mehr Profit zu machen, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Hierarchisch:** Wenn du deinen Stand erhöhst oder den eines Rivalen innerhalb senkst, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE Wähle eine Option:

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

◆ **Cyberkom:** Wenn du dir ein Cyberkom implantieren lässt, wähle drei der folgenden Optionen: +*Aufnahmefähig*, +*Satellitenverbindung*, +*Störsender*, +*Verschlüsselt*, +*Versteckte Partition*. Wenn du hiermit in einer taktischen Umgebung Befehle gibst oder die Kommunikation überwachst, würfelle Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

◆ **Implantatwaffe:** Wähle eine Option:

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

◆ **Neurale Schnittstelle:** Erlaubt die direkte neurale Kontrolle über entsprechend ausgerüstete externe Fahrzeuge, Waffen, Geräte und gehackte elektronische Systeme.

VERBINDUNGEN

KONTAKTE

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch

◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch

◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2)

Akt. Erfahrung:

◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3)

◆ Einen +*Feind* oder +*Besitz* streichen

◆ Einen zweiten Charakter erschaffen

◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln

◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds)

◆ Ruhestand (20 Kreds)

CHARAKTERZÜGE Du bekommst diese beiden:

◆ **Getrieben:** Wenn du eine Mission startest, die deine Vision unterstützt, würfelle **Schneid**. Bei 10+ bekommst du 3 Halt. Bei 7-9 bekommst du 1 Halt. Du kannst 1 Halt ausgeben, bevor du einen anderen Zug würfelst, um Einmalig +1 oder -2 auf das Ergebnis zu erhalten.

◆ **Visions-Ding:** Wenn du Zeit und Platz für eine emotionale Bindung zu jemandem hast und dieser Person leidenschaftlich deine Vision näherbringst, würfelle **Stil**. Bei 10+ bekommst du 2 Halt. Bei 7-9 bekommst du 1 Halt. Du kannst 1 Halt ausgeben, damit die betroffenen NSCs...

- ▶ ...dich mit etwas versorgen, das du brauchst.
- ▶ ...etwas tun, das du willst.
- ▶ ...dich oder deine Vision schützen.
- ▶ ...einen Befehl von „oben“ (bzw. von jemandem mit einem Druckmittel) missachten.

Wenn du diesen Zug gegen einen Spielercharakter ausführst, kannst du Halt ausgeben, als hättest du 10+ auf **Helfen oder Einmischen** (S. 44) gewürfelt (er erhält +1 bzw. -2). Geht der Zug gegen einen Spielercharakter daneben, erhält dieser 2 Halt gegen dich, den er auf die gleiche Weise ausgeben kann.

Wähle noch einen weiteren Zug:

◆ **Anhänger:** Du bist Teil einer Gang, eines Stammes, einer Band, eines Konzerns oder einer ähnlichen Gruppierung (siehe Rückseite). Du kannst auf sie zurückgreifen, wenn du Hilfe brauchst, sei es Ausrüstung oder ein Versteck, bis Gras über die Sache gewachsen ist. Als Gruppe sind sie ziemlich vertrauenswürdig, nehmen dich aber als Gegenleistung in die Pflicht (die Gruppe zählt als Kontakt). Sofern nichts anderes gesagt wird, besteht diese Gruppe aus etwa 20 Leuten und diversen Partnern und Groupies.

◆ **Aufrührer:** Du kannst **Visions-Ding** nutzen, um eine Gruppe potentieller Sympathisanten heranzubekommen.

◆ **Brings nach Hause:** Wenn du jemandem eine Frage mit **Eine Million Lichtpunkte** stellst, kannst du eine Folge-Frage aus der gleichen Liste stellen. Wenn du mit **Visions-Ding** erfolgreich warst, erhältst du zudem 1 Halt.

◆ **Berühmt:** Dein Gesicht ist weithin bekannt. Wenn du dich nicht tarnst oder verkleidest, werden dich viele Leute erkennen. Wenn das passiert, bekommst du zwar Einmalig +1 gegen diese Leute, man wird aber herausbekommen, dass ihr euch begegnet seid. Sowohl du als auch der SysOp können festlegen, wer dich erkennt.

◆ **Eine Million Lichtpunkte:** Wenn du mit **Visions-Ding** jemandem erfolgreich deine Vision nähergebracht hast, kannst du 1 Halt ausgeben, um eine der folgenden Fragen zu stellen:

- ▶ Was wünschst du dir, das ich tun sollte?
- ▶ Wo bist du verletztlich?
- ▶ Sagst du die Wahrheit?
- ▶ Was hast du vor zu tun?
- ▶ Wie verbunden bist du mit den aktuellen Geschehnissen?
- ▶ Was ist dein größtes Verlangen?

◆ **Innerer Kreis:** Unter deinen Anhängern hast du eine kleinere Gruppe von Vertrauten. Das ist eine kleine Gang von 5-10 Anhängern (2-Schaden 1-Panzerung +*Loyal*). Wähle zwei Optionen:

- ▶ Gut bewaffnet: +1-Schaden
- ▶ Gut gepanzert: +1-Panzerung und +*Offensichtlich*
- ▶ ex-Militärs: +*Diszipliniert*
- ▶ Motorisiert: +*Mobil*

◆ **Opportunist:** Wenn du jemandem **Hilfst oder Dich Einmischst** (S. 44), würfelle **Schneid**.

◆ **Redegewandt:** Wenn du jemanden **Überzeugst** (S. 52) und ein Ergebnis von 7+ erzielst, gibt's was extra: Du bekommst **[Infos]**.

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

◆ **Presseausweis:** Wenn du deine öffentliche Identität preisgibst, um jemanden zu **Überzeugen** (S. 52), dich irgendwo reinzulassen, würfelle nicht. Du erzielst automatisch das 10+-Ergebnis. Erhalte **[Infos]** und zähle den Beinarbeits-Countdown hoch.

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

◆ **Verlässliche Quellen:** Wenn du deine regulären Quellen anzapfst, um zu einem Thema **Nachforschungen Anzustellen** (S. 48), würfelle **Stil** statt Verstand.

AUSRÜSTUNG

Wähle eine Waffe:

◆ **Flechette-Pistole:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Schnell +Flechette

◆ **Hand-Taser:** B-Schaden +Hand +Nachladen

◆ **Holdout-Pistole:** 2-Schaden +Hand/Nah +Unauffällig +Schnell +Nachladen +Laut

Wähle zwei Optionen:

◆ **Aufzeichnungs-ausrüstung:** +Audio, +Video, Optionale Tags: +SimStim, +Unauffällig, +Verschlüsselt

◆ **Brille:** Wähle eine Option: +Restlichtverstärkung, +Vergrößerung, +Aufnahmefähig

◆ **Gepanzerte Kleidung:** 0-Panzerung, +Unauffällig, -1 auf **Schaden Einstecken**, S. 50

◆ **Kommunikationssystem:** +Verschlüsselt

◆ **Trauma-Derms:** erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44

LISTEN

Namen: Conduit, Edison, Farouk Dawkins, Glass, Grant Access, Hoot, Madison Brooks-Watanabe, Parisa Zahed, Scoop, Spider, Witness, ein Medien-Name, ein forschender Name, ein prägnanter Name

Aussehen: Augen (Durchdringend, Ernst, Entmutigt, Empathisch, Ruhig, Bestimmt, Traurig), **Gesicht** (Attraktiv, Freundlich, Seriös, Grimmig, Gefasst, Erschöpft, Wettergegerbt), **Körper** (Gestählt, Schmal, Verbessert, Angespannt, Lebhaft, Schlapp, Müde), **Kleidung** (Konzern, Straße, Punkig, Auffällig, Veraltet, Unordentlich, Abgetragen), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

REPORTER



Überall in der Stadt werden dreckige Geschäfte gemacht: Rechte werden mit Füßen getreten, Familien getrennt und Leben zerstört. Hast du von dem Gebäude gehört, das letztens auf der Siebten eingestürzt ist? Zweiundsiebzig Leute sind dabei draufgegangen. Man sagt, das war kein Unfall. Es geht um Menschenleben – *verfickte Menschenleben* – die hier und jetzt gegen Marktanteile, Profitmargen und beschissene Marktvorteile getauscht werden. Hey klar, du hängst mit ner Bande Krimineller rum und brichst alle möglichen Gesetze, um an die Story zu kommen, und es kommen auch mal Leute zu Schaden. Aber hey, der Zweck heiligt die Mittel, nicht wahr?

NAME

AUSSEHEN

EIGENSCHAFTEN

Verteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Schneid und Verstand sollten +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

					KREDS
STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

Wähle zwei Direktiven:

◆ **Anteilnehmend:** Wenn du den Machtlosen hilfst und das die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Nachtragend:** Wenn du oder seine Interessen verletzt, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Netzwerk:** Wenn deine Mitgliedschaft bei die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Schnüffler:** Wenn du neue Informationen über herausfindest, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE

Wähle eine Option:

◆ **Cyberaugen:** Wenn du dir Cyberaugen implantieren lässt, wähle drei der folgenden Optionen: +Aufnahmefähig, +Blitzkompensation, +Infrarot, +Restlichtverstärkung, +Vergrößerung, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition.

Wenn dir deine verbesserte Sicht von Nutzen ist, würfelle Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

◆ **Cyberkom:** Wenn du dir ein Cyberkom implantieren lässt, wähle drei der folgenden Optionen: +Aufnahmefähig, +Satellitenverbindung, +Störsender, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition. Wenn du hiermit in einer taktischen Umgebung Befehle gibst oder die Kommunikation überwachst, würfelle Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

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

◆ **Neurale Schnittstelle mit Datenspeicher:** Erlaubt die direkte neurale Kommunikation zwischen Gehirn und einem matrixfähigen Computersystem und enthält einen brauchbar dimensionierten Headware-Datenspeicher. Wenn du **Nachforschungen Anstellst** (S. 48) und dabei interne oder externe Daten durchforstest, bekommst du zusätzlich [Infos] pro Erfolg.

▶ Wähle zwei der folgenden Tags: +Hohe Geschwindigkeit, +Hohe Kapazität, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition. Du kannst den Hacker-Zug **Einklinken** (S. 196) als Fortschritt wählen.

VERBINDUNGEN

KONTAKTE

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch

◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch

◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2)

Akt. Erfahrung: □□□□□□□□□□

◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3)

◆ Einen +Feind oder +Besitz streichen

◆ Einen zweiten Charakter erschaffen

◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln

◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds)

◆ Ruhestand (20 Kreds)

CHARAKTERZÜGE

Du bekommst diese drei:

◆ **Beweise Sammeln:** Wenn du Beweise für eine Story sammelst, würfelle **Verstand**. Bei 10+ findest du die Beweise, die du brauchst, und zählst den Story-Countdown hoch. Bei 7-9 findest du die Beweise, aber jemand, der in die Story verwickelt ist, bekommt durch deine Aktionen einen Hinweis. Sag dem SysOp, welchen Countdown er hochzählen soll: einen relevanten Konzern-Countdown, den Story-Countdown oder den relevanten Missions-Countdown (Beinarbeit oder Action, je nach aktueller Phase). Bei 6- zählt der SysOp den Zensur-Countdown hoch und macht einen Zug.

Wenn der Story-Countdown vor dem Zensur-Countdown 00:00 erreicht, hat der Reporter die Story veröffentlicht bevor die darin verwickelten Parteien die Beweise vernichten oder die Ermittlungen stoppen konnten. Die genauen Auswirkungen auf die Erzählung hängen natürlich von der Story ab, es sollte aber dafür gesorgt werden, dass diese bedeutend sind und mindestens einen Konzern-Countdown beeinflussen.

Wenn der Zensur-Countdown vor dem Story-Countdown 00:00 erreicht, haben es die in die Story verwickelten Parteien geschafft, aufzuräumen und die Story zu töten. Jetzt, wo die Schadensbegrenzung abgeschlossen ist, kann man sich abschließend um den Reporter kümmern. Die relevanten Bedrohungs- und Konzern-Countdowns werden hochgezählt.

◆ **Gespür für eine Gute Story:** Zu Beginn einer Mission würfelle **Schneid**. Bei 10+ bekommst du 3 Halt. Bei 7-9 bekommst du 1 Halt. Während der Mission kannst Du 1 Halt für je einen der folgenden Effekte ausgeben:

▶ Stelle eine Frage aus der **Nachforschungen-Anstellen**-Liste (S. 48).

▶ Nimm Einmalig +1, wenn du **Stalking** ausführst.

▶ Du findest einen Beweis, der diese Mission mit einer laufenden Story in Zusammenhang bringt. Starte einen Story-Countdown und einen Zensur-Countdown oder würfelle, um **Beweise zu Sammeln**.

◆ **Live und auf Sendung:** Wenn du vor Ort live gehst und streamst, um Schaden abzuwehren und deine Zielperson zu exponieren, würfelle **Schneid**. Bei 7+ bekommst du die Szene, die du wolltest, in den Kasten und wirst in Sicherheit „eskortiert“. Bei 7-9 wählst du eine Option:

▶ Deine Story irritiert deine Zielperson (der SysOp zählt einen relevanten Countdown hoch).

▶ Jemand aus deinem Team kommt abseits der Kamera zu Schaden.

▶ Die Story verärgert deinen Auftraggeber.

▶ Deine überhastete Berichterstattung wird von den Zuschauern fehlinterpretiert und hat ungewollte Konsequenzen.

Wähle noch einen weiteren Zug:

◆ **Kriegsberichterstatte:** Wenn du in akuter physischer Gefahr bist und **Unter Druck Handelst** (S. 53), würfelle **Schneid** statt Ruhe.

◆ **Live Rund um die Uhr:** Wenn du die Nachrichtenkanäle abschnittst, um **Nachforschungen Anzustellen** (S. 48), darfst du immer noch eine Folge-Frage stellen. Bei einem Ergebnis von 10+ bekommst du zusätzliche [Infos].

◆ **Schmutzige Assistenten:** Wenn du [Infos] aus gibst, um einen Ratschlag für die Mission zu erteilen, der auf deinen **Nachforschungen** basiert, bekommt das Team Einmalig +1, wenn es dem Ratschlag Folge leistet. Du gewinnst dadurch an Erfahrung.

◆ **Stalking:** Wenn du jemanden bedrängst und mit Fragen belästigst, um einer Story auf den Grund zu gehen, würfelle **Schneid**. Bei 10+ erzählt dir dein Opfer die Wahrheit, ohne Rücksicht auf mögliche Konsequenzen. Bei 7-9 erzählt dein Opfer genug, um dich zufriedenzustellen und loszuwerden. Sobald es wieder in Sicherheit ist, wählt der SysOp eine Option:

▶ Dein Opfer reagiert +Ängstlich.

▶ Dein Opfer reagiert absolut +Ruhig.

▶ Dein Opfer reagiert +Verärgert.

AUSRÜSTUNG

Wähle zwei Waffen (jede Schusswaffe kann +Verbunden werden):

- ◆ **Schockgranate:** B-Schaden +Nah +Flächendeckend +Laut +Nachladen
- ◆ **Schwere Pistole:** 3-Schaden +Nah/Kurz +Laut
- ◆ **Splittergranate:** 4-Schaden +Nah +Flächendeckend +Nachladen +Laut +Dreckig
- ◆ **Sturmgewehr:** 3-Schaden +Kurz/Weit +Laut +Automatik

Wähle zwei Optionen:

- ◆ **Brille:** Wähle eine Option: +Blitzkompensation, +Infrarot, +Restlichtverstärkung, +Vergrößerung
- ◆ **Gepanzerte Kleidung:** 0-Panzerung, +Unauffällig, -1 auf Schaden Einstecken, S. 50
- ◆ **Kommunikationssystem:** +Verschlüsselt oder +Störsender
- ◆ **Panzerweste:** 1-Panzerung
- ◆ **Trauma-Derms:** erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44

LISTEN

Namen: Alif, Armitage, Connomarah, Cortez, Grit, Mac, Sly, Turner, Turnus, ein professioneller Name, ein entschlossener Name, ein merkwürdiger Name

Aussehen: Augen (Hart, Abgestumpft, Resigniert, Durchdringend, Suchend, Künstlich, Gerissen, Paranoid), **Gesicht** (Rau, Vernarbt, Wettergegerbt, Müde, Dünn, Ruhig, Verziert), **Körper** (Muskulös, Gestählt, Untauglich, Graziös, Drahtig, Gebräunt), **Kleidung** (Leger, Abgetragen, Zweckmäßig, Altmodisch, Militärisch, Konzern), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

- | | |
|---|--|
| ◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch | ◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3) |
| ◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch | ◆ Einen +Feind oder +Besitz streichen |
| ◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2) | ◆ Einen zweiten Charakter erschaffen |
| | ◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln |
| | ◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds) |
| Akt. Erfahrung: □□□□□□□□□□ | ◆ Ruhestand (20 Kreds) |

SOLDAT



Einige Leute glauben, dass das Leben als Soldat in den Schattenkriegen der Konzerne nur daraus besteht, schwer bewaffnet Türen einzutreten. Aber das ist noch lange nicht alles. In diesem Geschäft sind Planung und Vorbereitung das, was die Profis von den Leichen unterscheidet. Es gibt jede Menge erfolgreiche Teams in der Szene – die erfolgreichsten werden von Leuten wie dir angeführt. Es ist eine undankbare Aufgabe, aber sie wird gut bezahlt. Und du bleibst am Leben.

NAME

.....

AUSSEHEN

.....

EIGENSCHAFTEN

Verteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Schneid und Verstand sollten +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH	KREDS
------	---------	---------	----------	------	-------	-------

SCHADEN

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

DIREKTIVEN

Wähle zwei Direktiven:

- ◆ **Gierig:** Wenn du die Mission gefährdest, weil du eine Chance witterst, mehr Profit zu machen, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Pflichtbewusst:** Wenn du den Rat von über die Mission stellst, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Verhalten:** Beschreibe Deinen Ehrenkodex. Wenn dein Ehrenkodex der Mission im Weg steht, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Weise:** Wenn du eine angespannte Situation gewaltfrei lösen kannst, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE Wähle eine Option:

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

◆ **Cyberkom:** Wenn du dir ein Cyberkom implantieren lässt, wähle drei der folgenden Optionen: *+Aufnahmefähig*, *+Satellitenverbindung*, *+Störsender*, *+Verschlüsselt*, *+Versteckte Partition*. Wenn du hiermit in einer taktischen Umgebung Befehle gibst oder die Kommunikation überwachst, würfelle Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

◆ **Expertensystem:** Du kannst dir Experten-chips einstecken, um bestimmte Fertigkeiten zu bekommen. Solange die Experten-chips stecken, bekommst du Dauerhaft +1 auf alle Züge, die von der programmierten Fertigkeit unterstützt werden. Expertensysteme haben zwei Steckplätze, sodass du zwei verschiedene Fertigkeiten-Chips gleichzeitig aktiv haben kannst. Wenn du das Spiel mit einem Expertensystem beginnst, erhältst du einen Experten-chip pro Steckplatz. Im Spiel kannst Du weitere Experten-chips erwerben, genau wie andere Ausrüstung auch. Beispiele für Experten-chips: Kampfkunst, Einbrechen, Klettern, Fallschirmspringen, Tauchen, Planung & Logistik, Feuergefechte, Extremes Fahren, Parkour, Erste Hilfe, Militärgeschichte und Taktik.

◆ **Neurale Schnittstelle mit Zieleinrichtung:** Ermöglicht die direkte neurale Verbindung zu einer entsprechend ausgestatteten Handfeuerwaffe; projiziert Zielinformationen in das Sichtfeld des Benutzers. Wenn du eine Waffe abfeuerst, mit der du *+Verbunden* bist, kannst du zusätzlichen Schaden in Höhe deiner Synth-Eigenschaft verursachen. Zusätzlich kannst du beim **Aufmischen** (S. 34) mit Synth statt Fleisch würfeln. Bei Waffen mit dem *+Automatik*-Tag kannst du den Wirkungsbereich präzise bestimmen, um potentielle Ziele auszunehmen oder hinzuzufügen.

◆ **Taktischer Computer:** Wenn du in einer taktischen Situation **Einschätzt** (S. 42), bekommst du +1 Halt, selbst wenn der Zug danebengeht.

VERBINDUNGEN

KONTAKTE

CHARAKTERZÜGE Du bekommst diese beiden:

◆ **Hier ist der Plan:** Wenn du eine Mission planst, bekommt jeder, dem du eine Aufgabe erteilst, Dauerhaft +1, solange an der Aufgabe im Rahmen des Plans gearbeitet wird. Wenn dabei ein Würfelwurf danebengeht oder vom Plan abgewichen wird, verfällt der Bonus für den Rest der Mission. Wenn du die **Bezahlung Einstreichst** (S. 36), gewinnst du an Erfahrung.

◆ **Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert:** Zu Beginn einer Mission würfelle **Schneid**. Bei 10+ bekommst du 3 Halt. Bei 7-9 bekommst du 1 Halt. Während der Mission kannst du 1 Halt ausgeben, um je einen der folgenden Effekte zu erzielen:

- ▶ Du hast die passende Ausrüstung, die du jetzt benötigst, *in diesem Moment* dabei.
- ▶ Du erscheinst *in diesem Moment* in einer Szene, in der du gebraucht wirst.

Bei 6– bekommst du dennoch 1 Halt, aber dein Gegner konnte jeden deiner Schritte vorhersagen. Der SysOp zählt den Bearbeits-Countdown hoch.

Wähle noch einen weiteren Zug:

◆ **Beständige Präsenz:** Wenn du jemandem in einer stressigen Situation Mut zusprichst, **Hilfst** du ihm, als hättest du ein 10+-Ergebnis erzielt.

◆ **Gerissen:** Wenn du während der Mission gefälschte Beweise gestreut hast, um die Schuld von dir und deinem Team abzulenken, benennst du, wen du vor den Konzern-Zug schubst, und würflest **Schneid**. Bei 7+ wird der SysOp die Konzern-Countdowns in der Vergeltungs-Phase nicht hochzählen. Bei 10+ wird der SysOp einen Konzern-Countdown um ein Segment senken. Bei 6– wird ein Bedrohungs-Countdown für denjenigen, den du angeschwärzt hast, erhöht oder gestartet.

◆ **Konzernwissen:** Du warst mal Konzernangestellter. Wenn du **Nachforschungen Anstellst** (S. 48), kannst du immer noch eine weitere Folge-Frage stellen. Bei einem Ergebnis von 10+ bekommst du zusätzlich **[Infos]**.

◆ **Praktisches Management:** Wenn du eine Mission leitest und an vorderster Front **Aufmischst** (S. 34), würfelle **Verstand** statt Fleisch.

◆ **Professionelle Aura:** Wenn du **Den Auftrag Animmst** (S. 38) oder versuchst, die **Bezahlung Einzustreichen** (S. 36), wählst du eine zusätzliche Option – auch wenn der Zug danebengeht.

◆ **Rekrutierungs-offizier:** Wenn du versuchst, einen Spezialisten oder ein Team von Spezialisten für die Mission anzuheuern, würfelle **Schneid**. Bei 10+ wählst du zwei Optionen aus der folgenden Liste. Bei 7-9 wählst du eine Option aus der folgenden Liste.

- ▶ Verlässliche(r) Profi(s) ▶ Ein kleines Team (bis zu 5) ▶ Ausreichend Kompetent

◆ **Rückzugs-Strategie:** Du hast immer einen Fluchtplan vorbereitet. Wenn die Kacke am Dampfen ist und du dich zum Rückzug entscheidest, würfelle **Verstand**. Bei 7+ entkommst du der Situation. Bei 10+ wählst du etwas aus, von dem du dich verabschieden musst. Bei 7-9 wählst

du zwei Dinge aus.

- ▷ Dein Team
- ▷ Deine investierten Kreds
- ▷ Ein Missionsziel
- ▷ Nachvollziehbare Beweise

◆ **Taktisches Vorgehen:** Wenn du die Situation während einer Mission an der Front **Einschätzt** (S. 42), bekommst du +1 Halt – selbst wenn der Zug danebengeht.

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

◆ **Verchromt:** Wähle ein weiteres Cyberware-System während der Charaktererschaffung oder zwischen zwei Missionen. Beschreibe, wie du da drangekommen bist und wie du dir das leisten konntest (wie bei der anderen Cyberware auch).

◆ **Weiteres Standbein:** Wähle ein weiteres Fachgebiet.

AUSRÜSTUNG Du bekommst:

Werkzeug und Ausrüstung passend zu deinen Fachgebieten.

Wähle zwei Waffen:

- ◆ **Gasgranate:** B-Schaden +Nah +Flächendeckend +Nachladen +Gas
- ◆ **Holdout-Pistole:** 2-Schaden +Hand/Nah +Unauffällig +Schnell +Nachladen +Laut
- ◆ **Splittergranate:** 4-Schaden +Nah +Flächendeckend +Nachladen +Laut +Dreckig
- ◆ **Sturmgewehr:** 3-Schaden +Kurz/Weit +Laut +Automatik

Wähle drei Optionen:

- ◆ **Brille:** Wähle eine Option: +Aufnahmefähig, +Blitzkompensation, +Infrarot, +Restlichtverstärkung, +Vergrößerung
- ◆ **Gepanzerte Kleidung:** 0-Panzerung, +Unauffällig, -1 auf Schaden Einstecken
- ◆ **Kommunikationssystem:** +Störsender, +Verschlüsselt
- ◆ **Panzerjacke:** 1-Panzerung
- ◆ **Trauma-Derms:** erlauben es dir, **Erste Hilfe zu Leisten**, S. 44
- ◆ **Truck oder Van:** Wähle einen Vorteil: +Geländefähig, +Kräftig, Riesig, +Robust; Wähle einen Nachteil: +Langsam, +Laut, +Überfüllt

LISTEN

Namen: AntiK-Tera, Bobby, Cathode, Elenie Larabee, Engel 1.3, Houwayyek, Mr. Wizard, Spanner, Transitivity, ein merkwürdiger Name, ein normaler Name, ein Name mit Technikfetsch

Aussehen: Augen (Fokussiert, Begeistert, Künstlich, Zusammengekniffen, Ungeduldig, Ruhig, Abschätzend), **Gesicht** (Einfach, Freundlich, Unscheinbar, Wettergegerbt, Ausdrucksvoll), **Körper** (Muskulös, Drahtig, Kompakt, Dünn, Schlaff, Fett), **Kleidung** (Zweckmäßig, Militärisch, Konzern, Straße, Zusammengeschnorrt), **Haut** (Künstlich, Asiatisch/Südasiatisch, Dunkel, Verziert, Latino, Indigen, Naher Osten, Weiß)

ERFAHRUNG

Jedes Mal, wenn dein Charakter 10 Punkte Erfahrung gesammelt hat, kannst du dir einen **Grund-Fortschritt** aussuchen (links). Wenn du 5 Grund-Fortschritte beisammen hast, wird die Liste der **Erweiterten Fortschritte** freigeschaltet (rechts).

- | | |
|---|--|
| ◆◆◆ Ein neuer Charakterzug aus diesem Charakterbuch | ◆ +1 auf eine Eigenschaft (max. +3) |
| ◆◆ Ein neuer Charakterzug aus einem anderen Charakterbuch | ◆ Einen +Feind oder +Besitz streichen |
| ◆◆◆ +1 auf eine Eigenschaft (jede nur einmal, max. +2) | ◆ Einen zweiten Charakter erschaffen |
| | ◆ Auf ein anderes Charakterbuch wechseln |
| Akt. Erfahrung: □□□□□□□□□□ | ◆ Konzern zurück auf 18:00 setzen (10 Kreds) |
| | ◆ Ruhestand (20 Kreds) |

TECHIE



Die Hacker werden bejubelt, aber die Techies erledigen die eigentliche Arbeit. Das Cyberdeck hat auf der letzten Mission ein paar Kugeln vom Sicherheitsteam abbekommen? Gib es dem Techie. Du brauchst einen verkabelten Bus, der explodieren soll? Ruf den Techie. Du brauchst eine richtige Kabelverbindung zum Netz, dein Versteck liegt aber kilometerweit draußen in der Wüste? Ruf den verdammten Techie. Diese Jobs werden immerhin besser bezahlt als die, bei denen du in den Kanälen und Schächten des *Sprawls* rumkriechen musst.

NAME

AUSSEHEN

EIGENSCHAFTEN

Vorteile: +2, +1, +1, +0, +0, -1. Ruhe und Verstand sollten +2 oder +1 bekommen. Du beginnst das Spiel mit 5 Kreds.

STIL	SCHNEID	FLEISCH	VERSTAND	RUHE	SYNTH	KREDS
------	---------	---------	----------	------	-------	-------

SCHADEN

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

DIREKTIVEN Wähle zwei Direktiven:

- ◆ **Beschützend:** Wenn du deine Verantwortung gegenüber über die Mission stellst, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Missionarisch:** Beschreibe deinen Glauben. Wenn du andere von deinem Glauben überzeugt, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Netzwerk:** Wenn deine Mitgliedschaft bei die Mission gefährdet, gewinnst du an Erfahrung.
- ◆ **Schnüffler:** Wenn du neue Informationen über herausfindest, gewinnst du an Erfahrung.

CYBERWARE Wähle eine Option:

◆ **Cyberarm mit Implantatwerkzeug:** Wenn du Zeit und Platz hast, dich mit einem Gerät zu verbinden, das du reparieren, **Umgehen** oder manipulieren willst, bekommst du Einmalig +1. Es können später weitere Modifikationen nachinstalliert werden (nach dem gleichen Verfahren wie für neue Cyberware).

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

◆ **Cyberkom:** Wenn du dir ein Cyberkom implantieren lässt, wähle drei der folgenden Optionen: +Aufnahmefähig, +Satellitenverbindung, +Störsender, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition. Wenn du hiermit in einer taktischen Umgebung Befehle gibst oder die Kommunikation überwachst, würfelle Synth zum **Einschätzen** (S. 42).

◆ **Neurale Schnittstelle:** Erlaubt die direkte neurale Kontrolle über entsprechend ausgerüstete externe Fahrzeuge, Waffen, Geräte und gehackte elektronische Systeme. Wähle eine Option:

▶ **Fernbedienungsmodul:** Das Fernbedienungsmodul erweitert die Schnittstelle um drahtlose Sende- und Empfangsmöglichkeiten zur Fernsteuerung von Fahrzeugen und Drohnen. Wähle zwei der folgenden Tags: +Multi-Tasking, +Satellitenverbindung, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition. Du kannst den Fahrer-Zug **Zweite Haut** (S. 90) als Fortschritt wählen.

▶ **Datenspeicher:** Wenn du **Nachforschungen Anstellst** (S. 48) und dabei interne oder externe Daten durchforstest, bekommst du zusätzlich [Infos] pro Erfolg. Wähle zwei der folgenden Tags: +Hohe Geschwindigkeit, +Hohe Kapazität, +Verschlüsselt, +Versteckte Partition. Du kannst den Hacker-Zug **Einklinken** (S. 196) als Fortschritt wählen.

VERBINDUNGEN

KONTAKTE

CHARAKTERZÜGE Du bekommst diese drei:

Experte: Wähle dein Fachgebiet:

- ▶ **Mechaniker:** Du bist **Experte** in der Konstruktion, Wartung und Handhabung von Fahrzeugen und Drohnen. Du bekommst zwei Drohnen, die du dir mit dem Fahrer-Zug **Drohnenjockey** (S. 90) bauen kannst.
- ▶ **Nervenspleißer:** Du bist **Experte** in Sachen Cyberware und biologische Modifikationen. Du kannst das Spiel mit einem zusätzlichen Cyberware-System beginnen. Beschreibe, wie du es dir selbst implantiert hast (wie du es dir leisten konntest, wird hier außer Acht gelassen).
- ▶ **Elektroniker:** Du bist **Experte** für Computer und Elektronik. Du besitzt ein Cyberdeck mit 5 Eigenschafts-Punkten (Maximalwert ist +2 pro Eigenschaft) und einer Anzahl von Programmen in Höhe der Prozessor-Eigenschaft +1.
- ▶ **Waffenschmied:** Du bist Rüstungs-**Experte**, Waffen sind dein Ding. Du bekommst den Killer-Zug **Maßgeschneiderte Waffe** (S. 112).
- ▶ **Mediziner:** Du bist Experte in Sachen Medizin und pharmazeutische Produkten. Wenn du **Erste Hilfe Leistest** (S. 44), heilst du ein Schadens-Segment, selbst wenn der Zug danebengeht.
- ▶ **Pyrotechniker:** Du bist **Experte** in Chemie und Sprengstoffen. Du kannst das +**Gefährlich**-Tag von Sprengstoffen ignorieren.
 - ▷ Du beginnst das Spiel mit einer Werkstatt, die zu deinem gewählten Fachgebiet passt (z.B. ein OP, ein Elektronik-Labor oder eine Autowerkstatt).

◆ **Lager:** Nachdem du einen Job an Land gezogen hast, schaust du, ob in deinem Teile-Lager etwas Passendes für die kommende Mission dabei ist und würfelst Verstand. Bei 10+ bekommst du 3 [Ausrüstung], passend zu deinen Fachgebieten. Bei 7-9 bekommst du 1 [Ausrüstung], passend zu deinen Fachgebieten.

◆ **Maßschneider:** Du kannst neue und/oder komplizierte Technologie aus deinem Fachgebiet identifizieren, untersuchen und modifizieren. Wenn du eine Modifikation durchführen willst, sag dem SysOp, was du vorhast, und besprecht, welche Tags oder Auswirkungen die Modifikation auf das Spiel haben soll. Der SysOp legt dann fest, was du dazu aus der folgenden Liste

- benötigst:
- | | |
|---------|---------------------------|
| ▶ Teile | ▶ Weitere Nachforschungen |
| ▶ Zeit | ▶ Hilfe von Kontakten |

Wähle noch einen weiteren Zug:

◆ **Analytiker:** Beim **Einschätzen** (S. 42) würfelle **Verstand** statt Schneid.

◆ **Besessen:** Wenn du dich mit einem Problem oder einem brandneuen Gerät zurückziehst, führe den Zug **Nachforschungen Anstellen** (S. 48) durch. Du kannst eine Frage verwenden, um eine eigens formulierte Frage über das Problem oder Objekt zu stellen.

◆ **Dranbleiben:** Wenn du einem Teamkollegen **Hilfst oder Dich Einmischst** (S. 44) und eins deiner Fachgebiete dabei eine zentrale Rolle spielt, würfelle **Ruhe** statt Verbindungen.

◆ **Geschult:** Wähle ein weiteres Fachgebiet.

◆ **Integrieren:** Wenn du dich irgendwo rumtreibst, wo du nicht sein solltest, kannst du dich so verstellen und benehmen, als wenn du da hingehörst. Bevor jemand misstrauisch wird, würfelle **Ruhe**. Bei 10+ schenkt dir niemand Beachtung, solange du nichts tust, was Aufmerksamkeit auf dich lenkt. Bei 7-9 ist alles gut, solange du den Ort jetzt verlässt. Wenn du etwas anderes tust, schöpft jemand Verdacht.

◆ **Umgehen:** Wenn du versuchst, eine Sicherheitsvorkehrung zu umgehen (ein Türschloss öffnen, einen Alarm überbrücken, eine Kamera oder einen Bewegungsmelder abschalten usw.), würfelle **Ruhe**. Bei 7+ umgehst du das System, ohne Spuren zu hinterlassen. Bei 10+ bekommst du einen informativen Einblick in die Sicherheitsmaßnahmen der Anlage und erhältst [Infos].

◆ **Universalist:** Wähle ein weiteres Fachgebiet.