

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk

[cyberpunk]

Cyberpunk ist ein literarisches SF-Genre, das den Zenit seiner Popularität überschritten haben mag, deshalb aber alles andere als inaktiv ist. Was man zur Glanzzeit des Cyberpunk für die Zukunft hielt, ist die Zeit, in der wir heute leben. Nicht alles, was vorhergesagt wurde, traf ein – aber wer die Entwicklungen der Welt aufmerksam verfolgt, begreift schnell, dass wir mitten in der Technik-begeisterten, die Grenzen verwischenden, von Riesenkonzerne dominierten, auf Kontrolle ausgerichteten Welt von Cyberpunk leben. Oder mindestens auf dem besten Weg dahin sind.

Wie die meisten Genres, so hat auch Cyberpunk eine ganze Palette von Rollenspielen hervorgebracht, die in den dystopischen Settings der nahen Zukunft angesiedelt sind. Als Pionier und Urvater der Cyberpunk-Rollenspiele gilt hierbei eben CYBERPUNK des amerikanischen Verlages [R. Talsorian Games](#). Neben dem in Deutschland bekanntesten und gerade vom Verlag [Games-In](#) neu in deutsch aufgelegten Spiel [Cyberpunk 2.0.2.0](#). existieren mehrere andere Inkarnationen des Cyberpunk-Spiels, von denen vor allem das Spiel CyberGeneration und das heute von Talsorian vertriebene Spiel Cyberpunk v3 genannt werden müssen.

Die Cyberpunk- bzw. Cyb3rpunk-Artikel dieser Website beziehen sich wie auch die Inhalte des Blogs Cyberpunk2020.de, an dem ich mitarbeite, auf das Spiel Cyberpunk 2.0.2.0.

[cyberpunk ist tot]

■ **2035+** Der Steinbrockenkrieg ist vorbei. Die alten Nationen der Erde haben verloren. Und mit ihnen die Megakonzerne alter Prägung, die ihre eigenen Interessen gegen die Gesetze der gesichtslosen Weltwirtschaft durchzukämpfen versuchten. Die neuen Machthaber der Erde sitzen im Orbit. Allgeboren und allmächtig. Anonym und unnahbar. Keine verknöcherten Unternehmer alter Dynastien, sondern willige Räder im System. Räte und Interessenverbände. Die ersten einer neuen Spezies, in deren gewaltigem Leib einzelne Menschen kaum mehr als Körperzellen sind: Genährt wenn sie dienlich sind. Ausgeschwemmt, wenn nicht.

Wo einst verfallene Ghettos die großen Städte verunzierten, erheben sich nun Baukräne. Altes wird niedergerissen und durch Konzernzonen – durchgestylte Mischungen aus Mall und Mietkaserne – ersetzt. Sensoren registrieren und lokalisieren automatisch Mündungsfeuer. Konzernbürger tragen Armbänder, um Verdächtiges melden zu können. Erhalten Belohnungen, wenn Ihr Hinweis solide ist. Das Leben verläuft geordnet. Überwacht. Sorgenfrei vor dem Terror der Gewalt, der die Innenstädte Amerikas noch vor wenigen Jahren heimsuchte. Und die Bürger atmen auf.

Natürlich ist der Preis für die Sicherheit hoch. Deine Wohnung gehört dem Konzern. Die Miete wird automatisch vom Gehalt abgezogen. Und die Konzernpolizei hat freien Zutritt zu jedem Raum, jederzeit. Dein Telefon- und Mailverkehr wird überwacht. Jede Bewegung in der dritten Inkarnation des Globalen Elektronischen Netzes (G3N) registriert und gespeichert. Wer nicht kriminell ist, hat auch nichts zu verbergen. Sensoren im Urinal messen deine Körperwerte. Vermerken Drogenkonsum. Rufen Arzt oder Arbeitgeber. Zu deiner Sicherheit. Auf dem Weg zur Arbeit wird deine DNA gecheckt. Beiläufig. Per Tastendruck. Und deine Kinder – so dein Antrag auf Nachwuchs bewilligt wurde und du die benötigten Freistellungstage zusammensparen konntest – leben im Hort deines Arbeitgebers.

Der Preis für Sicherheit wird bezahlt. Denn früher war alles schlimmer. Durch kybernetische Implantate hirn- und nervenkranke Gewalttäter machten die Straßen unsicher. Terroristen überfielen Konzernenklaven, ermordeten Angestellte, entführten deren Familien. Und die korrupten Politiker der bankrottgewirtschafteten Erdstaaten waren machtlos und unwillens, der ausufernden Gewalt Einhalt zu gebieten.

Heute lebt nur noch eine Minderheit im Draußen. Den Sektoren außerhalb der Konzernzone. Auch sie werden verschwinden. Die Medien sind voll von Erfolgsmeldungen. Endlich wieder. Die Waffengesetze wurden verschärft. Cyborgs im Raster erfasst und in Konzerndienst übernommen. Oder rückgebaut. Oder in Ruhestand geschickt. Medienpiraten wurden reintegriert. Schock-Rocker aus den Playlists der Stationen gelöscht. Und Heimatlose erhalten in den Schulungszentren des Umsiedlungsbüros eine neue Chance für Ihre Zukunft.

Die Welt ist befreit von der Terrorbewegung des Cyberpunk.

[es lebe cyb3rpunk]

■ **Cyberpunk 2.0.2.0.** Cyberpunks sind Überlebende in einer taffen, dunklen Welt, die jeden Tag vor Entscheidungen um Leben und Tod stehen. Wie sie diese treffen, wird darüber entscheiden, ob sie als bösartige Tiere durch eine zerstörte Welt streifen oder einen Rest ihrer Menschlichkeit bewahren werden. Cyberpunk Charaktere sind die Helden in einer beschissen Situation, die versuchen, die Dinge zum Besseren (oder wenigstens Aushaltbaren) zu wenden. Egal, ob sie dafür Verbrechen begehen, gegen die Autoritäten wettern oder zum Mittel der Revolution greifen: Der archetypische Cyberpunk Charakter ist ein „Rebel with a cause“ ... Das ist die Essenz von

Cyberpunk: Deinen Charakter spielen mit dem richtigen, verbitterten, zynisch-aber-idealstischen Style. Ob als Biker mit Lederhaut und Metallklauen oder Macher in Samt und Seide mit den besten Optik-Implantaten.

■ **Reloaded.** Cyberpunk ist ein Genre aus den Achtzigern und frühen Neunzigern. Gleches gilt auch für Cyberpunk 2.0.2.0. Nicht nur haben sich Prognosen des technischen Fortschritts als völlig falsch erwiesen: Auch Geschichte, Wirtschaft, Mode, Music, Style haben sich – natürlich – ganz anders weiterentwickelt. Cyberpunk ist ein System, in dem die Edge des Neuesten eine tragende Rolle spielt. Also was liegt näher, als den Nostalgie-Part der ganzen Achtziger-Future zu trashen und das System zu revampen auf cyb3rpunk, das die Zukunft vom heutigen Status Quo aus anpackt?

■ **CyberGeneration.** Mike Pondsmith sagt im Intro zu CyberGeneration: „Wir schufen eine großartige Welt in Cyberpunk 2.0.2.0. Eine Welt voller Film Noir Romantik, betrügerischen Bad Guys, stylischen Killern, und verbitterten, zynischen Helden. Und wir sahen auf unser Werk, und wir sahen, dass es krassgeil war. Aber dann schlich sich eine Schlange in den Garten Eden: (...) Während Cyberpunk um die Welt ging, konzentrierte sich das Spiel immer mehr auf Wummen, Vehikel und überdimensionale multinationale Powerplays.“ Was Talsorian daher mit CyberGeneration wollte, war, zum einsamen Helden mit der Pistole in der Hand zurückzukehren, der sich mehr oder weniger ohnmächtig einer Welt entgegen sieht, die mit Volldampf zur Hölle fährt. Oder dort bereits angekommen ist. Hoffnungen vieler CP2020-Fans, dass Cyberpunk v3 das ersehnte Hybrid aus den besten Elementen von Cyberpunk 2020 und CyberGeneration wäre, haben sich nicht erfüllt. Alles muss man selber machen!

■ **Punx not dead.** Die dunkle Zukunft des Cyberpunk Genre ist keineswegs passé. Denn wir leben schon mitten in ihr. Zwischen mediengemachten Ängsten und Schrei nach mehr Schutz und Überwachung, zwischen gesichtslosen Holdinggesellschaften und aalglatter PR-Sprache ist Cyberpunk zwar schwieriger auszumachen. Entfremdung, Technoshock und der Drang nach einem selbstbestimmten Leben in Freiheit bleiben aber hoch aktuelle und brisante Themen. Besonders in cyb3rpunk – RELOADED.



[about cyb3rpunk]

■ **cyb3rpunk ist kein eigenständiges Game.** Sondern ein Setting – und eine Kampagne, ISLANDS OF LIBERTY. Um Setting und Kampagne zu nutzen, braucht man die Cyberpunk 2.0.2.0. Grundregeln und am Besten auch das CyberGeneration Grundregelwerk sowie einige Supplements (Chromebooks).

■ **cyb3rpunk style.** Die Welt von cyb3rpunk ist eine dystopische, dunkle Zukunft. Die aber auf den ersten Blick (in der richtigen Gegend) gar nicht so fundamental anders scheint als unsere Welt. Alles scheint sehr sauber, sehr geordnet zu sein. Doch unter der Oberfläche brodelt es. Jenseits der feinen Konzern Boulevards locken die Außenzonen. Das Reich derer, die das System vergessen hat. Vergessen will.

■ **use the data, Luke.** Bei den folgenden Beschreibungen wird auffallen, dass es ziemlich wenige solide Facts betreffs des genauen „wann“ von Ereignissen gibt. Speziell vor 2030. Der Grund ist sehr

einfach der, dass Kollisionen zwischen „falsch vorhergesagten“ Ereignissen des 2020er-Regelwerks und inzwischen real eingetroffenen Ereignissen weitestgehend vermieden werden sollen, ebenso wie Kollisionen in den Nach-2020ern, die durch die unterschiedlichen Geschichtsschreibungen von CyberGeneration und den Cyberpunk-Büchern der „Stormfront“ Reihe sowie den gespielten Chroniken der Cyberpunk-SLs (der Nutzer dieses Settings) entstehen: Während CyberGeneration und Stormfront bei Talsorian an sich strikt getrennte Systeme sind (die in Teilen durch v3 wieder zusammengerührt werden), fanden bei cyb3rpunk die Ereignisse BEIDER Spielreihen statt, garniert mit Ideen von HARDWIRED. Und so, dass es insgesamt Sinn macht – also nicht unbedingt an der Stelle, die in der jeweiligen Quelle genannt ist. Wo man als SL nun den Vierten Konzernkrieg platziert, das Auftauchen der Carbonseuche, das Entstehen der ISA oder – um weiter zurückzugehen – den „eigentlich schon 1997 geschehenen“ totalen Nuklearkrieg im Nahen Osten, das bleibt der jeweiligen SL überlassen. Fakt ist, 2035+, dass sich „vor längerer Zeit“ (vor 2020) der Nahe Osten in einem Nuklearkrieg auflöste. Wann genau? Wen interessiert's? Im Bewusstsein der Charaktere haben sich Ereignisse entweder „vor 2020“ ereignet (also in ferner Vergangenheit, die nur Historiker oder Opas interessiert) oder aber „zwischen 2020 und heute“ (also in der jüngeren Vergangenheit und oft der bewusst wahrgenommenen Lebenszeit der Charaktere).

■ **Jeden Tag ein neues Update.** Wir leben in einer Zeit, in der sich die Programme, die wir nutzen, alle paar Tage selbst aktualisieren. Und das tut cyb3rpunk genauso. Denn das Spiel entwickelt sich als Zukunftsprojektion auf Basis unserer Gegenwart. Und diese steht nicht still. Wann immer also ein Weltereignis im hier und jetzt passiert, ist es auch in der Vergangenheit von cyb3rpunk geschehen. Um Konflikte zwischen real geschehener Geschichte und fiktiven Ereignissen zwischen heute und dem „jetzt“ von cyb3rpunk zu vermeiden, sollte man alle fiktionalen Ereignisse vor ca. 2020 betreffs ihres genauen Datums diffus lassen.

[inspired by]

Natürlich gelten für cyb3rpunk sämtliche der „klassischen“ Cyberpunk-Filme als Pflichtquellen für Inspiration (Blade Runner, Mad Max, Nemesis, Split Second etc.). Im Besonderen aber sind folgende Filme zu beachten für das „revamped“ feeling der 2035er:

■ **Ghost in the Shell.** Tiefstes cyb3rpunk. Ghosthacking ist Realität und wird praktiziert. Die in den Filmen und der Serie gezeigten Techniken existieren und befinden sich in 99% aller Fälle exklusiv in den Händen der Konzerne und deren Scherben. Sogar eine Abteilung der amerikanischen LEDiv, die fast ausschließlich mit Voll-Cyborgs (Gemini Full Body Conversions) besetzt ist, existiert. Wichtig vor allem: Der Style der Geschichten. Es geht nicht nur um Action, sondern um Moral und die tiefsten Themen des Menschseins.

■ **Cypher.** cyb3rpunk pur. Die Welt wirkt normal. Aber das ist nur Fassade. Dahinter bekriegen sich Unternehmen. Nicht mit Raketen und fliegenden Panzern wie 2020, sondern mit Datenspionage, Persönlichkeitsveränderung und bedrückendem Missbrauch von Menschen. Speziell die Technik der Datentresore ist cyb3rpunk-Realität: Geheime Konzerndaten gehören nicht ans Netz!

■ **Gattaca.** Genetische Scans spielen bei cyb3rpunk definitiv eine große Rolle. Der gesamte ID Prozess läuft über DNA-Codes. Abgesehen davon, dass öffentliches DNA-Scanning von Haaren der Liebhaber keineswegs Usus sind, ist der Film sehr nah an 2035+.

■ **Die Insel.** In gepfleger Stadtatmosphäre sündteure Design-Karren hochklassiger Marken zerlegen. Das gehört zu cyb3rpunk dazu. Auch die im Film gezeigte Technik steht 2035+ voll zur Verfügung (unter Abstrich der bei den in den Stadtszenen zu sehenden fliegenden Zügen). Cyberpunk meets GTA!

■ **Matrix.** Hat natürlich nichts mit 2035+ zu tun, muss aber genannt werden. Einige Partikel des Films – das modische Styling der Charaktere, die Sonnenbrillen, der dekadente Club des Franzosen,

das Prinzip der Agents (bei cyb3rpunk: LEDiv-Agenten) – lassen sich übertragen. Der Rest ist over the top.

- **Triple-X.** Spielt nicht in der Dunklen Zukunft, aber die Hauptfigur ist vielleicht DER archetypische Cyberpunk der 2035er. Auch und gerade weil er nicht vollvercybert und mit vollautomatischem Riesengranatwerfer bewaffnet ist. Attitude stays everything!
- **Sin City.** Ebenfalls nicht Dark Future. Dafür SEHR Film Noir. Und „Old Town“ ist eine Location auch für cyb3rpunk. Wichtig ist nicht WAS passiert, sondern WIE: die Stories von Sin City sind Lehrmaterial darin, wie man Cyberpunk Geschichten Bedeutung verschafft, auch wenn es nicht um multinationale Riesenverschwörungen geht. Watch and learn.

- **Demolition Man.** Lehrbeispiel für die Zersplitterung der Welt in Konzernzone und Outside (hier: Underside). Technisch voll auf 2035+ Level zeigt der Film mit einem Lächeln die Folge von perfekter staatlicher Kontrolle auf die Bevölkerung – und warum sich Leute der perfekten, kontrollierten Welt widersetzen.

Weitere empfohlene Filme: Hackers (für Style), Sneakers (für düsteren Realismus), Aeon Flux (für abgefahrene Biotech), Patlabor (für die nächste logische Stufe nach den ACPAs).

[fast forward]

■ **Das also ist die Gegenwart.** Fünfzehn+ Jahre nach 2020, dem Punkt in der Geschichte, den man als Höhepunkt – und Wendepunkt – der Cyberpunk Bewegung betrachten kann. Der Punkt, an dem es abwärts ging. Abwärts mit der Welt. Abwärts mit den Punks. Abwärts mit der alten Edge. Nicht, dass wir uns missverstehen: Die Welt war auch schon 2020 am Arsch. Und trotz allem damaligen Gejammer hätte niemand bestritten, dass es der Welt insgesamt weit besser ging als zu Zeiten des Großen Zusammenbruchs, der Atomschmelze im Nahen Osten oder den Jahren davor, als die naive Welt dachte, vereinzelte Terroranschläge und ein paar Wirbelstürme mehr im Jahr seien ihre größten Probleme.

■ **Technoshock.** Bis in die Cyber20ies hinein fand eine Kulturrevolution nie gekannten Ausmaßes statt. Getrieben von einer unbeschreiblichen Innovationsflut im technischen, kybernetischen und kommunikativen Sektor veränderte sich das Leben der Menschen, die Art zu denken, zu wirtschaften und zu empfinden weit schneller als der Mensch selbst. Der Technoshock brach aus. Trotz globalisierter Vorgabe einer gewissen Einheitskultur zerbrach die Menschheit in verschiedene Lager. Reich und arm entkoppelten sich endgültig. Der Mittelstand verschwand oder wurde durch rasch wachsende Konglomerate, Megakons, assimiliert. Der Generationenvertrag wurde aufgekündigt. Die Gesellschaft der Industriestaaten vergreiste. China und die Tigerstaaten lösten Japan und den alten Westen als dominierende Wirtschaftsmacht ab. Und die Einführung neuester Technologien zerspaltete die Menschheit in Technofetischisten, Stino-User und mehr oder weniger extrem ausgeprägte NeoLudditen, die sich aus Romantik oder Geldknappheit bewusst gegen die neuesten Implantate, Tools und Toys wehrten.

■ **Cyberpunk.** Die gewiss nicht goldenen, sondern Blut-, Öl- und CHOOH2-verkrusteten 2010er bis 2020 waren die Geburts- und Glanzzeit der Cyberpunk-Bewegung. Eine Zeit, in der Attitude alles war. Und zwar eine EIGENE Attitude, die sich durch Taten, nicht Labels unterschied. In der die Punks an der vordersten Edge neuester Technologien surften. Die sie gegen die Multis und Megas einsetzten, um gegen alle kongesteuerte Propaganda die Wahrheit über die „schöne neue Welt v2020“ herauszufinden. Und sie zu Ca\$h oder Rep zu machen.

■ **Konzernkrieg.** Um den Beginn des Vierten Konzernkriegs herum hatte sich die Kulturrevolution so weit gebremst, dass wieder so etwas Ähnliches wie Normalität entstand. Man wusste, wer im Spiel der immer moralloser handelnden Konzerngiganten die Hosen anhatte, wer die nur

Raffgierigen und wer die absolut Verabscheuungswürdigen waren. Einige sagen, dass es in den Jahren nach 2020 war, als die Cyberpunk Bewegung ihr Herz verlor. Indem sie corporate ging. All die technischen Gimmicks und Gizmos der Punx kosteten ein irres Geld. Die alternden Körper, die besser werdenden Abwehrstrategien der Cons, die zunehmende Militarisierung der Sicherheitskräfte und Cops, all dies erhöhte den Geldbedarf der Cyberpunk Szene gewaltig. Ein Millionenbiz, an dem vor allem eine neue Klasse von Elite-Fixern absolut nicht schlecht verdiente. Kartelle entstanden, die den Schwarzmarkt dominierten. Preise diktieren. Und bald dafür sorgten, dass die Punks sich nach neuen Geldgebern umsahen. Oder direkt gegen Warez und Implants arbeiteten. Aus dem Kampf des Rebellen um die Wahrheit war „James Bond trifft den Millionen-Dollar-Mann“ geworden. Von der Szene weitgehend unbemerkt, fand der große Buy-Out statt. Rocker gingen entgegen ihrer Überzeugung doch bei großen Labels unter Vertrag. Solos „machten den Morgan“ und wurden feste Freelancer bestimmter Kons. Netrunner gaben Kurse für Sicherheit oder wurden gleich SysOp. Nomadenkonvois gründeten sich als Baufirma neu. Und wer keinen festen Sponsor hatte, sprang von miesem Black Op zu Black Op, wurde verheizt oder musste gegen gute Bezahlung seine inneren Überzeugungen ablegen. Eine Entwicklung, die der Vierte Konzernkrieg nur noch beschleunigte. Wie jeder Krieg eine Art Fast-Forward-Taste der Geschichte ist. Heerscharen von Punks – viele jenseits der 30, einige nah der 40, an Sicherung ihrer Zukunft und Bling mehr interessiert als daran, gegen Windmühlen zu kämpfen – heuerten bei OTEC, CINO, später bei Militech und Arasaka an und kämpften den härtesten und unmoralischsten nichtstaatlichen Krieg, der je auf Erden getobt hat.

■ **Niedergang und Ende der alten Edge.** Mit Sicherheit ist es zu einfach, den Niedergang der Cyberpunk-Bewegung am Konzernkrieg und den Greuelaten einiger alleine festzumachen. Jeder hat da seine Lieblingstheorie. Die Abstumpfung durch Millionen Carbon-Tote weltweit. Die Entfremdung durch nie auf ihre Langzeitwirkung getestete Implantate. Die Erkenntnis, dass am Ende immer die Konzerne gewinnen. Die Schuldgefühle, weil man missbraucht wurde. Die subtile Erosion der Persönlichkeit durch versteckte psychotropische Programme, die Emotion verändernde Musik, geheime Nahrungs-mittelzusätze. Auch die Frage „was ist der Mensch?“ im Angesicht von AIs, Klon-Tech, Cyborgs, Ghosthacking und genetisch optimiertem Nachwuchs. Die Auswahl an Möglichkeiten scheint grenzlos. Vielleicht war es eine Verbindung aus allem. Aber zum Korrumpieren gehören immer zwei: Das Angebot – und der Punk, der gegen dieses Kon-Geld einen miesen Kon-Job macht. Und sich selbst zur Arschfickhure der Bonzen. Was hat das mit Revolution zu tun? Eben. Nichts. It's just biz.

■ **Carbonseuche** Diese grauenhafte Krankheit kostete mehr als 13 Millionen Menschen das Leben. Sie trat erstmalig Mitte der 2020er in Night City auf, verbreitete sich aber innerhalb von wenigen Monaten rund um den Globus. Typisch für das Krankheitsbild waren krebsartige Veränderungen, Wucherungen und totale Gewebeauflösungen auf zellulärer, oft den ganzen Körper betreffender Ebene. So groß war das medienverstärkte Entsetzen, dass selbst seriöse Quellen die Krankheit als Seuche „apokalyptischen Ausmaßes“ betrachteten. Wie sich im Laufe mehrerer Monate herausstellte, wurde die Carbonseuche verursacht durch einen außer Kontrolle geratenen Prototyp sich selbst replizierender Naniten – mikroskopisch kleinen Zellfabriken, deren ursprünglicher Sinn wohl in der Heilung von Krebsgeschwüren durch direkte „Reparatur“ der befallenen Zellen war. Zur Freude der Verschwörungstheoretik konnte nie der Konzern ermittelt werden, welcher die fehlerhaften (oder waffenfähigen?) Naniten entwickelte. Es gilt aber als einigermaßen gesichert, dass die Naniten durch einen AV-Absturz in der Innenstadt von Night City freigesetzt wurden und sich von dort aus durch Reisende verbreiteten. Heute gilt die Gefahr der Carbonseuche als weitestgehend unter Kontrolle. Was dabei oft vergessen wird, ist der entsetzliche Preis, zu dem dies erreicht wurde: Auf der Spitze der Carbon-Hysterie genügte schon der Verdacht eines Naniten-Befalls, damit ein Mob selbsterklärter Gesundheitswächter das angebliche Opfer aus dessen Wohnung zerrte, mit Benzin übergoss und verbrannte. Und noch heute kommt es vor, dass Beamte der CDC (eigentlich Center of Disease Control, in den Medien zuweilen auch fälschlich als Carbon Disease Control oder Corporate Disease Control bezeichnet) oder der BuReLoc (Bureau of Relocation) am helllichten Tage vorfahren, Personen wegen angeblichem Verdacht auf Carbonerkrankung abholen – und nie zurückbringen.

■ **Steinbrockenkrieg.** Auch die Revolution der Highrider, der ersten im All geborenen Generation, ist nur ein Fast Forward für strukturelle und kulturelle Veränderungen, die Mitte der 2020er längst im vollen Gange waren. Der ausufernde Vierte Konzernkrieg hatte längst bewiesen, dass die zunehmend offene Kriegsführung einzelner Konzerngiganten den Interessen der Wirtschaft entgegenlief. Und beendet werden musste. Als die Orbitalkolonien ihre Unabhängigkeit erklärten und die panikartigen Versuche der Erdregierungen mit erschütternder Leichtigkeit zurückschlugen, war ein Raum außerhalb jeder staatlichen Kontrolle geschaffen, in dem die Firmennetzwerke und Interessenverbände der Weltwirtschaft eine neue Blüte begründen konnten. Die Bedrohung weiterer von Massenbeschleunigern auf die Erde geworfener Mondbrocken vor Augen, kapitulierten die Erdnationen. Und unterwarfen sich dem Diktat der Highrider, die ihrerseits schon lange fest eingebunden in die höchsten Ebenen ihrer jeweiligen Konzerne waren. Und längst eigene Verbindungen untereinander pflegten – „Zum Wohle aller“, und besonders der Kinder der Erde, die unfähig schienen, ihre Probleme in den Griff zu bekommen. Auch weil sie sich an einem antiquierten Gedanken von Freiheit und Selbstbestimmung festhielten, den die Allgeborenen Zeit ihres Lebens nie kennen gelernt haben.

■ **Tempus fugit.** Cyberpunks werden alt. Im All Geborene werden erwachsen und haben selbst Kinder, die nie einen Fuß auf die Erde setzen werden, weil die Schwerkraft sie umbringen würde. Helden sterben an ihren Prinzipien oder geben diese auf und leben. Irgendwie. Die Konzernkriege, vor allem aber die beiderseitige de-facto-Auslöschung von Militech und Arasaka, hat prägenden Einfluss auch auf die anderen großen Unternehmen gehabt. Vor der Erkenntnis, welche Unsummen auf Spionage und Spionageabehr, auf Sicherheits-Wettrüsten und Bezahlung einer Heerschar in höchstem Maße unzuverlässiger Freelancer (Cyberpunks) aufgewendet und völlig unproduktiv vernichtet werden, nutzten die Konzerne die historische Chance der Highrider-Revolution, die Erdstaaten zu entmachten. Oder sie – wie im Fall der Incorporated States of America geschehen – vollständig zu übernehmen. Firmenübergreifende Absprache von Preisen, Lieferbedingungen und technischen Formaten und Standards hat es zu allen Zeiten gegeben. Im Orbit, außerhalb des Blicks, der Kontrolle und des Zugriffs durch irgend eine Art gewählter Instanz, haben die IGs diese Methodik professionalisiert und institutionalisiert. Und die Cyberpunk Szene über Nacht trocken gelegt. Nicht nur sind die Jobs des einen gegen das andere Unternehmen sehr viel seltener geworden (obgleich es sie weiterhin gibt), die Unternehmen sehen kaum Grund, Externe zu beauftragen. Oder ordentlich zu bezahlen. Dies tun sie nur dann, wenn sie sich deren Loyalität absolut sicher sind (in den 20ern haben einfach zu viele Punks die während eines Jobs gewonnenen Infos auch an Dritte weiterverkauft. Dies rächt sich jetzt bitter). Vor die Wahl gestellt, weiterhin als Freelancer unter hohem Risiko (inkl. Verrat durch den Auftraggeber) und unter der Prämisse von injizierten Giftkapseln, Nanospriegstoffampullen oder kodierten LoyalitätsChips bei eher sinkenden Gewinnspannen und ohne Garantie des nächsten Jobs zu arbeiten oder aber die Attitude an den Nagel zu hängen und den Morgan zu machen entscheiden sich die meisten für Letzteres. Einige wenige versuchen, sich als Firma für Konzernsicherheit zu etablieren. Und teilen das Schicksal von „Edgerunner Inc.“, die wenige Jahre nach ihrem Start von einem größeren Unternehmen der Branche geschluckt und „restrukturiert“ wurden.

■ **Die neue Edge.** Es gibt natürlich keine Daten dazu, wie sich die Edge Scene seit 2020 entwickelt hat. Aus dem Bauch gesprochen sind wohl rund drei Viertel corporate gegangen, vom verbliebenden Viertel sind etwa drei Viertel durch Alter und fehlende Updates ihrer Warez „ausgemustert worden“ (also verarmt oder im Ruhestand) und das verbleibende „Viertel eines Viertels“ teilt sich erneut auf in jene, die weitermachen wie bisher und sich irgendwie durchschummeln, und jene, die ihre Attitude zum Terrorismus weiterentwickelt haben und einer bedauernswerten Schicht weltfremder Spinner und Nihilisten zuzurechnen sind, die sich zuweilen reichlich übertrieben als „CyberGuerilla“ bezeichnet. Die neue Edge aber wächst gerade erst heran. Bestehend aus den Kids, die aufbegehren gegen Mind Control und Konzern-PR, gegen die Systemergebnisheit ihrer Eltern und die tumbe Brutalität früherer Punx. Dies ist keine Zeit des Umbruchs. Es ist im Gegenteil eine Zeit der zunehmenden Stasis. Der wachsenden Gewöhnung. Auch: der Hoffnungslosigkeit. Eine Zeit, in der die technische Edge nur noch den Konzernen und deren Dienstleistungen zur Verfügung steht. In der auf Seiten der Konzernpolizei Vollcyborg-Spezialeinheiten und Agenten mit zielsuchenden

Kugeln stehen gegen Punks, die so outlawed und outgunned sind, dass ein Hochrüsten in Waffen und Cyberware angesichts des damit einhergehenden, rasant steigenden Risikos der Aufmerksamkeit einfach keinen Sinn mehr macht. Die Normalos, Wage Slaves und anderen Dressierten feiern die neue Zeit als eine Zeit des Friedens, der Entkriminalisierung, der Sicherheit. Diejenigen, die es besser wissen, beweinen den Kampf um die Zukunft verloren zu haben. Punx und Megakons haben verloren.

Das System hat gewonnen. Auf voller Breite.

[die welt von 2035+]

2035 ist eine Zeit des abklingenden Chaos. Nach einer Ära des Wandels und der damit einhergehenden Angst, ist das Bedürfnis nach Ruhe, Ordnung und Führung zum wichtigsten Aspekt öffentlichen Denkens und Handelns geworden. Nachdem die demokratische Ordnung sich als unfähig erwiesen hat, die Bevölkerung vor Technoschock, Carbonseuche, Konzernkrieg, Cyber-Irren und Gang-Gewalt zu schützen, hat die Bevölkerung die Umkehr des amerikanischen Rechtssystems und der Weltordnung weitgehend willens über sich ergehen lassen. Der Wandel der letzten Jahre hat dabei einige Phänomene und neue Klassen hervorgebracht, die hier kurz erläutert werden sollen.

■ **Feeling.** Nach einer Ära des Wandels und der damit einhergehenden Angst, ist das Bedürfnis nach Ruhe, Ordnung und Führung zum wichtigsten Aspekt öffentlichen Denkens und Handelns geworden. Nachdem die demokratische Ordnung sich als unfähig erwiesen hat, die Bevölkerung vor Technoschock, Carbonseuche, Konzernkrieg, Cyber-Irren und Gang-Gewalt zu schützen, hat die Bevölkerung die Umkehr des amerikanischen Rechtssystems und der Weltordnung weitgehend willens über sich ergehen lassen.

■ **Highrider.** Das sind die erwachsen gewordenen Kinder jener Arbeiter, die – meist zu Hungerlöhnen und unter katastrophalen Bedingungen – im sklavischen Dienst für Erdregierungen und -konzerne jene Orbital- und Offworld-Kolonien schufen, von denen die Weltwirtschaft heute zu großen Teilen abhängig ist. Gewiss wäre es den Highridern unmöglich gewesen, die Unabhängigkeit des Orbita und der Kolonien zu erstreiten, hätten sie dabei nicht Hilfe von Groundside gehabt. Und zwar von denjenigen neuen Megakons, die in der Schaffung eines von jeder Erdregierung freien „über-globalen“ Handelsraumes enorm zu profitieren hofften.

■ **Angelion.** Kern der Highrider-Revolte waren jene Unternehmen, deren Hauptwirtschaftszweck die Errichtung und der Betrieb orbitaler Installationen ist. Und die demzufolge natürlich auch hauptsächlich Highrider beschäftigen. Aus den Absprachen der Highrider-Konzerns solcher Unternehmen wie Orbital Air, aber auch staatlicher Akteure wie der European Space Agency (ESA) entstand der erste konzernübergreifende Interessen-Verband im neuen, orbitalen Wirtschaftsraum: Die Celestial IG. Hatte diese im Steinbrockenkrieg noch sowohl zivile als auch militärische Aufgaben zur Befreiung des Orbita zu bewerkstelligen, hat sie sich inzwischen zur Angelion IG umfirmiert und damit die PR-mäßig sprichwörtliche weiße Weste angezogen. Heute ist Angelion der zentrale orbitale Dienstleister, der den anderen Orbitalen IGs das ungehinderte Wirtschaften ermöglicht.

■ **Orbitals.** Gut die Hälfte der Industrien und Wirtschaftsbereiche sind heute in IGs organisiert. Das ist an sich nichts besonders Neues, hat aber eine neue Qualität bekommen: Während früher Megakons desselben Wirtschaftssektors meist die schärfsten Konkurrenten waren und lediglich Repräsentanten in einer gemeinsamen Lobby unterhielten, haben die neuen Megakons ihre Interessen miteinander verbunden und damit letztlich den Prozess der Zentralisierung und Ballung von Macht fortgesetzt: Ebenso, wie in den 1990ern aus einzelnen Großunternehmen Megakonzerne wurden, haben sich nun mehrere Megakonzerne zu IGs als neuer wirtschaftlicher „Supermacht“ zusammengeschlossen. Vereint zu einer einzigen Stimme, die de facto ihren jeweiligen Wirtschaftsbereich vollständig dominiert, haben die Megakons (bzw. deren IGs) einen Hebel

entwickelt, weltweit jede Regierung nach Belieben zum Einlenken zu bewegen oder sie hinwegzufegen.

Name — Wichtigste Branche(n) — Namhafte Mitglieder (Auswahl)

Angelion — Raumfahrt, Offworld Services — OA, ESA, Terra Nova, Global Electric, Utopian

Genius — Pharma, Chemie, Genetik — Biotechnica, Feizar-Aventis, Norcross, U-Genix

Merkur — Banken, Versicherungen — BOC, CréditGroup, EBB, Morgan-Sumitomo

Helios — Energiewirtschaft, Transport — Vandersson, Axxom, Global Motors, Xiaoping-Burton

Ares — Waffen, Militäroperationen — Kendachi-Carlyle, American Militech, Xian-Su

Avalon — AgriCorps, Handel — MallMart, Good Earth Foods (Petrochem), 24seven

Daedalus — Hardware, Software, Implantate — Microtech, EBM, iTek, SAB, Seraphim, Raven

Otaku — Web Services, Medien — GlobeNet, WNS, Net54, WorldSat, ViVi, Nu!Life

Inanna — Beratung, Dienstleistungen — centurial, Infocomp, MacKingsley, MA&F, NLP, TTI

Babylon — Baubranche, Großprojekte — Mega Construction Group, Horch+Tiede, Leonardo

Ianus — Sicherheit, Datenerfassung — CRSC Central Registry ServCorp, Netwatch, Saburokei

■ **Feine Risse.** Obgleich von außen nichts auf Schwierigkeiten im neuen IG-Weltsystem hindeutet, gibt es nach wie vor auch Reibungspunkte: Einerseits gibt es weiterhin Firmen, die durchaus nicht bereit sind, ihre Wettbewerbsvorteile „zugunsten des Gesamtwachstums“ aufzugeben. Andererseits ist keine der durch eine IG beherrschte Branche ein in sich geschlossener Marktkosmos: Webdienste brauchen Hardware. Autos brauchen Steuerchips. Banken brauchen Gebäude. Jeder braucht Zulieferer, die er am Liebsten selbst vollständig kontrolliert. Aus diesen komplexen Abhängigkeiten und verborgenen Einflussnahmen entstehen Querverbindungen, die niemand überblickt. Woraus Grauzonen und Krisenherde erwachsen, in denen auch Cyberpunks noch überstehen können.

■ **Militech und Arasaka.** Diese früheren Giganten des Sicherheitsmarktes demonstrierten wie es deutlicher nicht möglich wäre im Vierten Konzernkrieg, warum moderne Megakonzerne sich einen offenen Konzernkrieg nicht länger leisten können. Unter dem Diktat des wirtschaftlichen Nutzens für alle Beteiligten konnte es zur Bildung größerer Interessenverbände überhaupt keine Alternative geben. Die dummdreiste Art, durch wechselseitige Vernichtung von Firmeneigentum – inklusive Angestellten – letztlich egoistische Ziele der CEOs zu verfolgen, war mit Saburo Arasakas Tod und Lundees Reaktivierung zum General der ISA Streitkräfte ein Relikt der Vergangenheit geworden. Der finanzielle Ruin beider Unternehmensriesen ist ebenso wie die Krater auf den Standorten der Arasaka Türme ein lebendiges Mahnmal geworden. Lediglich Teile der früheren Konzerngiganten leben heute noch fort, wie der Waffenhersteller American Militech, die japanische Arasaka Bank oder der im Bereich Konzernpolizei führende Sicherheitsdienstleister Saburokei.

■ **Weltordnung.** Trotz Orbitaldominanz: Es gibt weiterhin Nationen, Politiker, staatliche Behörden auf Erden. Und zwar vor allem deshalb, weil die Übernahme der kompletten finanziellen Verantwortung für sämtliche Aspekte einer Nation ein Verlustgeschäft, ein Fass ohne Boden ist. Die IGs bevorzugen es, sich die Rosinen aus dem Kuchen zu picken, beste Lagen für sich und die eigenen Enklaven und KonzernZonen zu reklamieren und die Sorge um jene, die dabei auf der Strecke bleiben, der Politik zu überlassen. Ehe nicht jeder Arbeitslose, Asoziale und Obdachlose einen freien Virtual Vicky oder Nu!Life Zugang hat, bieten Nationalitäten und Nationen auch ein wertvolles Identifizierungsmerkmal. Etwas, was die Massen ruhig und beschäftigt hält. Die Spezies des Politikers ist damit ganz zufrieden. Zwar kann sich keiner jener Staatslenker noch der behaglichen Illusion hingeben, „der mächtigste Mann seiner Nation“ zu sein – aber ein gutes, durch

IG-Geld gefülltes Konto und ein späterer Pensionstransfer in ein Orbitalhabitat inklusive Anspruch auf einen Klon als Zweitkörper lassen darüber hinwegsehen.

■ **ISA.** Als Amerika sich an die Spitze jener Nationen stellte, die sich der Orbitalrevolte entgegenstellten, machte sich der „Weltpolizist“ zum perfekten Ziel für Steinbrocken- und EMP-Beschuss. Trotzdem Nordamerika somit stärker als jede andere Nation vom Steinbrockenkrieg betroffen wurde, haben die Staaten Amerikas insgesamt vom Wandel profitiert. Grund hierfür ist, dass Präsident Windham schon zuvor eine extrem unternehmensfreundliche Verwaltung geschaffen hatte, die nach dem Sieg der IGs flüssig zum Tagesgeschäft übergehen konnte. Europa hatte dem gegenüber in den vergangenen zehn Jahren getragen von der Erstarkung der Europäischen Idee vermehrt auf politische Beschränkung der Megakon-„Heuschrecken“ gesetzt. Und auch heute ist der Unwillen der Bevölkerung, sich dem Diktat des Orbits zu beugen, etwa in Frankreich, Italien und Großbritannien wesentlich stärker als im bereits reichlich „gleichgeschalteten“ Amerika. Auch wenn die ISA de facto Befehlsempfänger der Orbitalen sind wie jede andere Nation auch, hat Präsident Windham somit doch eine positive Entwicklung für Amerika vorführen können. „Wir sind wieder wer!“ ist das beherrschende Gefühl der amerikanischen Patrioten.

■ **Zentralregistratur.** Eine der ersten Maßnahmen der Himmlischen nach Übernahme der Macht auf Erden war die Schaffung einer zentralen Datei zur Erfassung aller Erdenbürger. Während der offizielle Grund der Einführung jener Zentralregistratur in der effizienteren Bekämpfung moderner Kriminalität und der Zerschlagung des organisierten Verbrechens lag, liegt das Hauptinteresse der Unternehmen allerdings in der Zusammenführung der verschiedensten Datenbanken mit dem Ziel, den „gläsernen Konsumenten“ zu schaffen. Der dahinterstehende Gedanke ist einfach: Ist ein Mensch komplett erfasst hinsichtlich seiner Kapazitäten, Neigungen, seinem finanziellen Hintergrund, seiner Berufsgeschichte, seiner Hobbies, seiner bevorzugten Orte (Online wie Offline) und seiner Routinen, können Unternehmen

1. diesem zielgerichtet jene Werbung zukommen lassen, die ihn auch tatsächlich(!) ansprechen wird
2. gezielt Arbeitnehmer ansprechen, deren Fähigkeiten die Bedürfnisse des Unternehmens abdecken
3. perfekte Verlässlichkeit betreffs Kreditfragen erteilen
4. neue Möglichkeiten zum sozialen Konditionieren schaffen (vergleichbar mit dem Prinzip, Personen positiv, neutral oder negativ zu bewerten und Methoden in Aussicht zu stellen, mehr positive Votes zu generieren und damit Vorteile zu erringen)
5. tatsächlich Verbrecher und Konzernfeindliche (Cyberpunks) schneller identifizieren, sie mit früheren Straftaten in Verbindung zu bringen und effektiver „erledigen“ zu können.

Die Zentralregistratur ist ein gigantischer Datenspeicher, von mehreren AIs gemanaged, der Personendaten (DNA-Samples, Fingerabdrücke, Retina-Prints) und Nutzerprofile (Shopping-Geschichte, Verzeichnis aller je besuchten Webseiten, verwendete Suchbegriffe in Browsern, Kreditgeschichte, abgegebene Stimmen bei Wahlen, ausgefilterte Blog- und Forenbeiträge, private Fotos) poolt und in einzelnen Files (dem sog. „Schatten“ oder „Mirror“) vereint. Das Hauptproblem der ZR ist dabei ihre Offenheit und die für ihre Arbeit notwendige Zugänglichkeit für abertausende Inputquellen weltweit – von denen nicht alle optimal gesichert sind. Aus diesem Grunde werden Veränderungen an Files getagged (ähnlich wie bei wikipedia) und jeder Veränderung ein „Flag“ zugewiesen (sprich: Es wird die Verlässlichkeit der Quelle markiert oder im Idealfall der verändernde Mitarbeiter direkt verlinkt). Außerdem werden Nonstop Backups gezogen (ein kompletter Registry-Durchlauf braucht aktuell etwa 13 Tage) und in einem Orbitalen Datentresor

verwahrt. Kommen neue Backups dazu, werden diese von der AI des Tresors abgeglichen und verdächtige Abweichungen den Operatoren gemeldet. Das macht die Arbeit von Schuhmachern nicht gänzlich unmöglich, aber erheblich schwerer (und teurer).

■ **Sponsoren.** Jeder Mensch hat ein, oft sogar mehrere Files in der Registratur, wobei nicht alle Files bereits miteinander verknüpft sind. Loggt sich jemand etwa unter dem Usernamen „tweety“ ins G3N ein, wird zwar ein File zur ID tweety erstellt und dessen Verhalten als Nutzer-, Konsumenten- und ggf. Täterprofil erfasst, erst aber wenn jemand diesen tweety als „Richard Harris“ identifiziert, werden beide Datensätze zu einem File vereint. Der klassische Cyberpunk versucht, jeder behördlichen Registrierung zu entgehen, hat aber trotzdem in jedem Fall ebenfalls Einträge in der Registratur (und sei es als anhand forensischer Spuren an einem Tatort „gesuchter Täter NC-1544675-F“). Wichtig ist für ihn aber, die Verknüpfung der einzelne Datensätze zum Punk – und hier besonders: seinem Gen-Profil als am Schwersten zu fälschendes Persönlichkeits-Merkmal – zu vermeiden. Zum Leidwesen jedes Punks hat die Nichtexistenz eines geschlossenen und überzeugenden Schattens mit vollständigem Lebenslauf, normalen Gewohnheiten und kreditwürdigem Verhalten einen großen Nachteil: Nämlich, von den Annehmlichkeiten des modernen Lebens ausgeschlossen zu sein. Jedem Schatten wird eine ID-Level zugewiesen, die Auskunft über dessen sozialen Stand und Vertrauenswürdigkeit „auf einen Blick“ gibt. Für präzise diese Glaubwürdigkeit ist die Wahl des Sponsors entscheidend: Eines von Angelion autorisierten Unternehmens oder Verbandes, der sich für die Legitimität des Bürgers quasi „verbürgt“. Ein klassischer Arbeitnehmer muss sich keine Sorgen machen, einen Sponsor aufzutreiben: Das Unternehmen, für das er tätig ist, ist meist automatisch auch sein Sponsor. Von der Größe des Sponsors und dessen Bewertung seines Mitarbeiters hängt dann meist ab, welche Rechte und welcher Kreditrahmen mit der IdentiCard (und der ID selbst) verknüpft sind. Hat jemand das Unglück, keinen Sponsor zu haben – was nicht nur auf Illegale, sondern auch etwa auf Künstler und kleinere Selbständige zutrifft – hat derjenige die Wahl, ein großes, angesehenes Unternehmen dafür zu bezahlen, dass es sich als Sponsor zur Verfügung stellt. Der Sponsor bürgt somit für die Verlässlichkeit des Users und bekommt dafür Geld, durch das er auch etwaige Regressforderungen Dritter bestreitet (eine Art Versicherungssystem). Der Gesponsorte umgekehrt dokumentiert über die regelmäßige Zahlung seines Sponsoring-Beitrages und natürlich dadurch, die Anforderungen des Sponsors erfüllt zu haben, dass er kreditwürdig und verlässlich ist. Eine Win-Win-Situation für Sponsor und Gesponsorten.

■ **Konzernzonen.** Der hauptsächliche Vorteil einer soliden ID besteht im Zugang zur Konzernzone. Hier stehen die gepflegten, neuen Malls, locken V-Plexe und WellOasen, spenden restaurierte Statuen unter dem Schutz lichter Glasdächer Schatten, laden Straßencafés zum Verweilen ein. Die Konzernzone ist das neue Herz des ganz normalen Lebens. Von ihr ausgeschlossen zu sein, ist mehr als nur eine Einschränkung von Beweglichkeit, die mit langen Umfahrungswegen einhergeht: Es ist ein öffentliches Stigma und der Ausschluss von Kultur, Bildung, Entertainment, Entwicklung. Es gibt öffentliche und geschlossene Konzernzonen: Einige Zonen sind für alle „anständigen“ Bürger, andere für Träger hochwertiger ID-Karten, viele nur für Mieter oder Angestellte mit passender ID zugänglich. Allen Konzernzonen ist gemein, dass diese der Jurisdiktion der Konzernpolizei unterstehen. Und deren Freiheiten gehen zum Teil erheblich über die jeweiligen nationalen Rechtsmöglichkeiten hinaus. Zum Wohle aller, natürlich.

■ **Draußen.** Die Outside oder Außenzonen beinhalten alles, was nicht Konzernzone ist. Und somit entweder staatlicher oder auch gar keiner Kontrolle untersteht. Anständige Bürger versuchen ihr Möglichstes, den Besuch von Außenzonen zu vermeiden, und suchen diese bestenfalls zum Transfer von A nach B auf. Andere Bürger hingegen schätzen die Außenzonen als Raum für Tätigkeiten, die besser „privat“ bleiben sollen oder sogar den Interessen des eigenen Arbeitgebers entgegen laufen. Außenzonen treten in verschiedenen Formen auf von urbanen Nachbarschaften unter solider Polizeibewachung bis zu gangbeherrschten Höllenlöchern und öden Straßenstrips im Niemandsland zwischen verwaisten Arkologien und geheimen Forschungslaboren tief in der Ödnis des Hinterlandes.

■ **Schwarze Zonen.** Der Begriff der Schwarzen Zone ist eigentlich ein Relikt der Cyber20ies. Er umfasst jene Gebiete des Draußen, das von der unterfinanzierten Staatspolizei aufgegeben wurde. Und oft schon einen über Jahrzehnte voranschreitenden Verfall in totale Anarchie hinter sich gebracht hat. Ein Prozess, der sich mit Schaffung der Konzernzone weiter beschleunigt hat: Da die Polizei der überwiegend bankroten Staaten unmöglich das gesamte Außengebiet patrouillieren und kontrollieren kann, zieht man die verfügbaren Kräfte in den besser beherrschbaren Distrikten zusammen. Und überlässt jene Gebiete, die ohnehin unrettbar verloren sind, sich selbst.

■ **Konzernpolizei (Corpsec).** Die Konzernpolizei besteht aus Sicherheitskräften einzelner oder vereint in einer Konzernzone operierender Unternehmen. Oft sind Konzernpolizisten auch Angestellte einer externen Sicherheitsfirma, die von dem oder den Betreiber(n) der Konzernzone für Aufgaben der Sicherheit, Zugangskontrolle und alle möglichen Teilaufgaben der Überwachung angeworben wurde. Aufbau, Vorgehen, Uniformierung und Ausstattung der Konzernpolizei weichen damit natürlich von Zone zu Zone erheblich voneinander ab. Es gibt ebenso Konzernpolizisten in grauen Anzügen und höflichen Umgangsformen wie gedrillte Spezialeinheiten mit vollvercyberten Körpern und ACPA-Backup.

■ **Staatspolizei (Cops).** Die klassischen Cops der ISA kämpfen seit vielen Jahren einen verlorenen Kampf. Und das wissen sie auch. Die geringe Aussicht auf Besserung hat in der Vergangenheit oft dazu geführt, dass Cops hochgradig bestechlich oder bessere Schläger für Gangster und Konzerne waren. Diese Tendenz hat sich in jüngerer Zeit umgekehrt, indem zahlreiche „Bad Cops“ in den Dienst der stark expansiv ausgelegten, prestigeträchtigeren und besser bezahlten Konzernpolizei abgewandert sind. Viele Cops, die heute mit neuem Stolz ihre Marke tragen, tun dies aus einem Gefühl von grimmen Trotz heraus. Und im blinden Idealismus, dass auch jene, die durch die Maschen des Systems rutschen, ein Anrecht auf Sicherheit und Glück besitzen.

■ **Law Enforcement Division (LEDiv).** Die Agenten des LEDiv sind eine ausgesprochen unangenehme Mischung der übelsten Facetten früherer amerikanischer Geheim- und Polizeidienste. Die LEDiv ist FBI, CIA und NSA in einem. Sie ist Home Defense, Patriotic Act, Schocktruppe des Präsidenten. Ist Stasi und Gestapo. Ausgestattet mit umfassenden Vollmachten der IG-treuen Regierung der ISA ist die LEDiv gemeinsam mit dem COC die einzige Abteilung reststaatlicher Kontrolle, die gegenüber der Konzernpolizei weisungsbefugt ist und ihre Ermittlungen Draußen wie Drinnen durchführen kann. In der öffentlichen Wahrnehmung und beeinflusst durch entsprechende TV-Shows werden LEDiv Agenten als „Men in Black“ mit schwarzen Anzügen und Science-Fiction-Waffen der neuesten Generation betrachtet. Tatsächlich arbeiten die meisten LEDiv Agenten undercover. Ihre Bewaffnung und Ausstattung ist aber in der Tat exzellent, da umfassende Ressourcen vom (nicht länger im vollen Umfang benötigten und vom Orbit erwünschten) US-Militär in LEDiv, COC und BuReLoc umgeleitet wurden.

■ **Center of Disease Control (CDC).** Die Carbonseuche hat eine zuvor nie da gewesene Summe finanzieller Mittel in Gesundheitsbehörden und Seuchenschutzprogramme geschwemmt, die binnen weniger Jahre in das Zentrum zur Krankheitskontrolle vereint wurden. Heute, da die Carbonseuche weitestgehend beherrscht ist, kommt auf das COC die Frage nach der weiteren Daseinsberechtigung zu. Eine Problemstellung, die für das COC nur durch fortwährende öffentliche Panikmache und – natürlich – fortwährende Identifizierung und Internierung „neu entdeckter Erkrankter“ zu beherrschen ist. Und somit ein Unterfangen, welches enge Bande zum BuReLoc hat entstehen lassen.

■ **Bureau of Relocation (BuReLoc).** Die dritte überfinanzierte Behörde der ISA beschäftigt sich offiziell und äußerst medienwirksam mit der Bekämpfung von Armut, Obdachlosigkeit, Hunger und Verwahrlosung. Und seit mehreren Jahren zunehmend auch der Bekämpfung armutstypischer Seuchen und Krankheiten in enger Kooperation mit dem COC. Dem Wissen der Normalbevölkerung nach bietet das BuReLoc den verarmten, drogen- und alkoholabhängigen und meist kriminalisierten Elementen der Gesellschaft eine neue Chance und Heimat. Wo auch immer. Tatsächlich wird das

BuReLoc von ISA-Instanzen ebenso wie Konzernen als Behörde zur Beseitigung Unerwünschter verwendet. Eine Aufgabe, die das BuReLoc zur vollsten Zufriedenheit aller erfüllt. Böswillig von Terroristen verbreitete Gerüchte von Konzentrationslagern und Massengräbern sind längst als Feindpropaganda enthüllt: Gewiss gibt es Sammel- und Notlager, bei denen die erfassten „Zeros“ erst einmal identifiziert und neuen Plätzen zugewiesen werden. Selbst dort aber haben sie es besser als in der Hölle, aus der man sie gerettet hat – und auf sie wartet nach kurzer Säuberung, Impfung und einer eventuellen Braindance Therapie mit Kriminalitäts- und Suchtblockern ein glücklicheres Leben als nützlicher Teil der menschlichen Gesellschaft. Vielleicht auch bald an ihrem Drive-In Schalter oder als Servicekraft in ihrer Firmen-Arkologie.

■ **Gun Act von 2033.** Die einstmals mächtige Waffenlobby Amerikas hat ihren Einfluss verloren. Waffen gehören in die Hände von Polizei und Sicherheitskräften. Mit dem Gun Act von 2033 sind lediglich Schrotflinten und Jagdgewehre sowie – ab einer Identität der Stufe 2 – eine mit 911-Chip und Guncam ausgestattete Pistole zur Selbstverteidigung statthaft (die Guncam macht bei Auslösen der Waffe ein Bild des Zielgebietes, und der 911-Chip ruft automatisch die zuständige Polizei). Hocheffiziente (95% erfolgreiche) Waffensensoren an vielen neuralgischen Punkten der Konzernzone, Schuss-Detektoren im näheren Umfeld und vor allem ein verschärftes Vorgehen gegen Bewaffnete und – seit 2035 – auch „überpanzerte“ Personen (SP8+) haben die Entmilitarisierung der Bevölkerung innerhalb kurzer Zeit bereits sehr weit vorangebracht. Anders sieht zuweilen innerhalb von Häusern und Wohnungen aus, wo sich häufig noch „Erinnerungsstücke“ oder „letzte Mittel zur Verteidigung der Familie“ verbergen. Für Cyberpunks bedeutet das verschärzte Waffengesetz eine erhebliche Preissteigerung bei allen Waffen und nicht-leichten (SP8+) Rüstungen (Pistolen ohne Registrierung und 911 z.B. x3, Sturmgewehre bis x6, Rüstungen meist x2, Skinweave als durch die Konzernmedien „dämonisiertes“ Implantat x10!) sowie das höhere Risiko, durch stärkere Bewaffnung auch sofort „passend ausgestattete“ Sicherheitskräfte auf den Plan zu rufen. Und bei diesen geht Eigensicherung grundsätzlich vor.

■ **G3N.** Die erste Inkarnation des weltweiten Netzes war unser heutiges World Wide Web. Als Ihara und Grubb mit dem nach ihnen benannten Algorithmus einen einheitlichen Grafikexchange für die virtuellen Communities von Second Life über WOW bis EVE und HOME schufen, war die zweite Inkarnation des Netzes geschaffen. Als diese durch weltweite Viren zum Ende des Vierten Konzernkrieges unterging, hoben die IGs mit dem neuen Netz- und Interfacestandard G3N die dritte Inkarnation des Netzes aus der Traufe. Eines Netzes, das nicht länger die Freiheit der Informationen und Nutzer, sondern der Bereitsteller und ihrer Lizenzen im Fokus hatte. Die vollständige Umstellung auf Lizenzprogramme der G3N-Anbieter schuf dabei völlig neue, noch berauschkendere Erlebnisse durch immer bessere Anpassung und Ausnutzung der Hard- und Software der OTAKU IG Mitgliedsunternehmen. Das gesamte G3N fundiert noch wesentlich enger als die reale Welt auf zentral organisierten Vorratsdaten, Logs und Serverpools. Keine Bewegung im Netz bleibt unerfasst, kein virtueller Raum unbeobachtet. Netrunner der neuen Generation sind darum bemüht, so selten wie möglich das Netz zu verwenden. Sie sind zu Meistern des Remote-Zugriffs und der Programmierung geworden, die ihre Spur im zunehmenden Rauschen unzähliger Operationen zu maskieren versuchen. Und die gezwungen sind, zum Zugriff auf geheime Daten so wenig Transferpunkte zum Zieldatenspeicher wie möglich zu benutzen, um möglichst wenig aufzufallen.

■ **Cyberguerilla.** Die neue Weltordnung hat eine Gleichschaltung der Medienlandschaft beispiellosen Ausmaßes mit sich gebracht. Was es den Konzernen und den mit ihnen kooperierenden Regierungen natürlich umso leichter macht, kulturelle Ideen zu promoten – oder davon abweichende Vertreter zu kriminalisieren. Innerhalb der kulturellen Medienprägung nimmt die ohnedies seit Jahren boomende „Chinesische Leitkultur“ einen besonderen Rang ein. Deren Grundüberzeugung des höheren Ranges von Gemeinschaft und geringeren Ranges von Individualität ist das kulturelle Rückgrat der Unterwerfung unter „höhere“ Instanzen, die als größte Leistung menschlichen Kulturschaffens im 21. Jahrhundert und „Sieg des Miteinanders“ gefeiert wird. Die Cyberpunk-Bewegung und andere Randgruppen werden hingegen als zum Untergang verurteilte Relikte „antiquierter Selbstsucht“ und „als Freiheit maskierte Zerstörungslust“ deklassiert. Gewaltakte, die

auch nur entfernte Bezüge zur Cyberpunk-Szene aufweisen – wie der Cyberarm eines Straftäters oder die Silverhand-Dateisammlung auf dem Rechner eines jugendlichen Amokläufers – werden als „Beweise“ für die Existenz einer hochaggressiven und mit allen Mitteln zu bekämpfenden „Cyberguerilla“ als moderne Terrorbedrohung inszeniert. Und das Volk ruft mit Nachdruck dazu auf, strengere Überwachungsmittel zu schaffen, um dieser Gefahr endlich Herr zu werden.

■ **Gang Nations, Altcults und Yogangs.** Nicht jedem steht der Weg offen, sich dem übermächtigen System zu beugen. Der Weg in die Konzernzone führt für Leute im Draußen nur über Lager, Umerziehung, Verhaltenskorrektur („Deprogrammierung“ früherer Fehlleitung durch Cybergurus (Rocker) und „Befreiung“ von antiquierten Gedanken (Selbstbestimmung, Auflehnung, Zweifel, Ängste)). Und über totalen Verkauf an einen gesichtslosen Markt, in dem sich jeder in der Opferrolle des Ohnmächtigen sieht. „Was soll ich schon tun?“ ist das Mantra der Systemhörigen. Da die Cyberguerilla als Terroristische Vereinigung identifiziert und mit absurd überzogenen Mitteln bekämpft wird, haben sich in jüngeren Jahren neue Leitbilder und Ersatzkulturen herausgebildet. Während Gang Nations letztlich „IGs der Straße“ sind, Zusammenschlüsse oft Dutzender Einzelgangs zu Selbstschutz und effizientere Kontrolle der Gang-Gebiete, sind Altcults und Yogangs Fortentwicklungen früherer „Jugendszenen“, die jeden Aspekt „ihrer“ Bewegung als Erweiterung ihrer Individualität zelebrieren. Und oft mit fast religiöser Hingabe verehren. Ideen für Yogangs finden sich in CyberGeneration. Anregungen für Altcults finden sich in Cyberpunk v3. Wer im Draußen lebt, gehört üblicher Weise zu einer Gang, einer YoGang oder einem Altcult. Die Zuordnung zu einer solchen Gruppe ruft zwar die Ablehnung aller mit ihr verfeindeten Gruppen hervor, bietet aber dafür den Schutz der Gemeinschaft – und Zugang zu den Ressourcen der oft ihre Nachbarschaft beherrschenden „Ersatzregierungen“.



Dies ist das Inhaltsverzeichnis zum virtuellen Quellenbuch für CYB3RPUNK RELOADED und der Saga ISLANDS OF LIBERTY. Ein Klick auf den betreffenden Eintrag bringt dich (soweit dieser schon geschrieben wurde) direkt zu diesem.

[cyb3rpunk reloaded]

- [**Einleitung**](#) – Überblick zum Cyb3rpunk-System, Fast Forward 2020–2035+
- [**Hausregeln**](#) – Die in meiner Runde gültigen Regel-Optionen

[die welt von 2035+]

- [**Neue Roles 2035+**](#) – Die Edge hat sich verändert. Evolve or die
- [**Altcults & Styles**](#) – Womit die innere Leere füllen? Attitude stays everything.
- [**Crime Time**](#) – Strafverfolgung v2035+. Cyberpunk goes GTA.
- [**Lif3style**](#) – Lebensstandards und ihre Kosten 2035+.

- [**World Situation Report**](#) – Die ganze Welt auf einen Blick. A World of troubles.

[chromebook 2035+]

- [**Waffen**](#)
- [**Panzerung**](#)

- Ausrüstung
- Aufrüstungen (Cyberware, Bioware, Nanoware)
- Booster (Stims, Patches, Shots, Pills)
- Fahrzeuge

[islands of liberty]

- [Land of the Unfree](#) – Die Incorporated States of America 2035+.
- [Newstate, I.S.A.](#) – Überblick über den Megastaat der Ostküste.
- [New State City, N.S.](#) – Die Boswash Megalopolis.
- [Newark](#) – In den Ruinen von Brick City
- [Downtown Newark](#) – Zwischen Hoffnung und Angst
- [Washington Park](#) – Willkommen in der Nachbarschaft
- [Lost Tower](#) – Ein genauer Blick auf den Wohnort der Charaktere

[cast]

Spielercharaktere

- [Timothy Huang](#) – (Ex) PA Trooper
- [Ada](#) – Tek (MedTechie)
- [Arden](#) – Cop
- [Kyra](#) – Old School Nomad Solo

Im Lost Tower

- [Honest Joe](#) – Der Verwalter
- [Fnord](#) – Der Verschwörungstheoretiker
- [Zeerah](#) – Sneak/Facer
- [Herman](#) – Der Waffenschmied
- ...
- ...
- ...

In den Straßen der Hood

- [Jawz](#) – der Anführer der Skullz
- [D0lly](#) – die Fahrerin
- [Tigga](#) – das streunende Spielzeug
- [Spade](#) – Der Synthman
- ...
- ...

Im Polizeirevier 404

- [Chuck Monroe](#) – Mellers Ex-Partner
- [Chief William Sinatra](#) – Old Blue Eyes
- [Suzan ‘Red’ Trelaine](#) – Die Scharfschützin
- [Myria](#) – Die Hackerin
- [Nick Bannon](#) – Der Ire
- [Orbit](#) – Die Pilotin
- [Agent Moon](#) – Der Man in Black
- [George Meller](#) – Der Alte Knochen

In der St. Michael's Klinik

- [**Mari-A**](#) – Die Empfangspuppe
- [**Dr. Priscilla Wayne**](#) – Die Aufsichtsratsvorsitzende
- [**Dr. Marc Griffith**](#) – Die helfende Hand
- [**Mage Lucelli**](#) – Der rettende Engel
- ...

In Bars und Kneipen

- [**Phoenix**](#) – Der genetisch perfekte Punk-Engel
- [**Fedora**](#) – Die süße Maus
- [**Sunya**](#) – Die Kleine aus dem Blue Lagoon
- ...

Im organisierten Verbrechen

- [**Snowwhite**](#) – Die weiße Unschuld
- ...
- ...
- ...

In Konzernkreisen

- [**Deng Mey**](#) – Die gute Tante
- [**Noir**](#) – Der Privatschnüffler
- [**Asimov**](#) – Der Silikonengel
- ...
- ...

Von außerhalb

- ...
- ...
- ...
- ...

[abenteuer]

- [**Fully Chipped**](#) – Ein Prä-Cyb3rpunk Abenteuer in Night City 2032
- [**Re-Chipped**](#) – Das Forsetzungsabenteuer zu Fully Chipped

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `



Übermittel Kommentar

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)

- | [Cyberpunk NOW](#) (40)
- | [English](#) (49)
- | [Raben!KRAH!m](#) (4)
- | [Rollenspiel](#) (26)
- | [Schwa](#) (5)
- | [Tipp der Woche](#) (18)
- | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 8](#)

Neueste Kommentare

- 
- [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
- 
- [CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- 
- [yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
- 
- [Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)

Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)

mojojamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)

Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Monat wählen

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Hausregeln

8 02 2008



Cyb3rpunk wird mit den Regeln von Cyberpunk 2.0.2.0. von R. Talsorian Games gespielt. Es wird aber niemand erschossen, der das Setting mit Cyb3rpunk v3, Cybergeneration, Bubble Gum Crisis, GURPS Cyberpunk, Shadowrun oder D20 spielt.

Persönlich spiele ich mit den folgenden abweichenden Regeln bzw. Optionen:

LUCK

LUCK kann auf die folgende Weise verwendet werden:

- **LUCK Würfe** spielen bei mir eine größere Rolle. Sie werden immer mit dem **aktuell noch verbliebenen LUCK** gemacht. Wenn es darum geht, wem aus der Gruppe etwas Positives widerfährt, wird dies der mit dem höchsten LUCK-Wurf sein. Folgerichtig wird ein Schicksalschlag, sofern er zufällig erfolgt, den mit dem schwächsten LUCK-Wurf ereilen.
- **LUCK ausgeben** bringt wie in den Standardregeln einen Bonus auf den Wurf, allerdings von +2 pro LUCK Punkt statt +1. Die Ausgabe von LUCK muss immer VOR dem Wurf angesagt werden.
- **LUCK für andere ausgeben** geht auch; dieses “LUCK spendieren” bringt aber nur +1, nicht +2 pro LUCK Punkt.
- **LUCK verbrennen** geht auch. Dabei sinkt LUCK permanent um 1 - ein Verlust, der irreversibel

ist. Das Verbrennen von LUCK muss nicht im voraus angesagt werden und erkaufte dem Charakter eine "wundersame Rettung" aus einer ansonsten tödlichen Katastrophe. Das bedeutet nicht, dass er gesund ist - aber statt im Zusammenbruch des Gebäudes zu sterben, wacht er nach Ende des Abenteuers in einer Klinik aus dem Koma auf.

Panzerung

Panzerung unterliegt bei mir verschärften Regeln:

- **Strafbarkeit** 2035+ gehört militärische Hardware ausschließlich in die Hand der Polizei und lizenzierte Sicherheitskräfte bzw. Personen des öffentlichen Lebens, die auf besonderen Schutz angewiesen sind (= Konzerner). Für Bürger beträgt die erlaubte Panzerungs-Höchstgrenze (mit Ausnahme von Fahrzeughelmen) SP8 - und es sind Scanner verfügbar, die auch aus der Entfernung die Panzerungsstufe eines Ziels zu 80% zuverlässig erfassen.
- **Behinderung** Rüstung behindert stärker, als das CP2020-System vorgibt. Jede Rüstung, die Arme oder Beine bedeckt, hat einen EV von zusätzlichen +1
- **Schlagschaden** Kugeln werden nicht einfach von einer Schicht verstärkter Haut oder einer Jacke auf Null gestoppt. Jede weiche Rüstung gibt 1/3 des abgefangenen Schadens in Form von Betäubungsschaden an den Getroffenen weiter.

Charaktererschaffung

■ **Charaktere können mehrere Roles haben.** Nimmt man es genau, ist die absolute Exklusivität der Spezialfertigkeit jeder Role nicht 100% überzeugend. Warum sollte Dirty Harry z.B. nicht ebenso eine Polizeimarke wie geile Solo-Kampffertigkeit haben? Bei cyb3rpunk ist es möglich, mehrere Roles zu haben. Die Spezialfertigkeiten werden wie jede andere Fertigkeit bei Charaktererschaffung gewählt (als berufsfremde Fertigkeiten (Pickup Skills)) und/oder später wie jede andere Skill gesteigert. Einzige Einschränkung: Die Summe aller Spezialfertigkeiten darf niemals mehr als 10 sein, und 1 Spezialfertigkeit muss höher als alle anderen sein (diese bestimmt dann, zu welcher Szene der Charakter gehört und was er hauptsächlich ist). Bezogen auf das Beispiel Dirty Harry der Solo-Cop könnte dieser somit krasser als jeder Normalcop ballern und fighten, dafür aber niemals zum Polizeichef aufsteigen. Jede Spezialfertigkeitenkombination muss durch den SL abgenickt werden (und sollte natürlich stimmig sein).

- **Neue Roles.** Auch Roles entwickeln sich weiter. Die neuen Roles für 2035 findest du [\[HIER\]](#)
- **Neue Cult & Styles.** In der vom Orbit dominierten transhumanen Welt von 2035+ sind die Menschen auf der Suche nach neuen Identifikationsmöglichkeiten. [\[HIER\]](#) findest du eine Auswahl der neuen und alten Kulte, Gruppen und Subkulturen, denen dein Punk sich zugehörig fühlen könnte.
- **Neue Tabellen.** Styles und Lebensumstände haben sich in den 2030ern radikal verändert. Daher gibt es bei cyb3rpunk auch neue Tabellen für Charaktererschaffung, Lifepath, Macken und Style, die du (bald) [\[HIER\]](#) findest.
- **Lifestyle.** Jeder Charakter muss sich zudem für einen Lifestyle entscheiden. Regeln dazu findest du [\[HIER\]](#).

Netrunning

Die Löschung der meisten konzerninternen (und damit hochsensiblen) Daten aus dem neuen

Globalen Elektronischen Netz (G3N), der Aufbau separierter Intra- und Konzern-Netze, die Überflutung der Welt mit unzählbaren kabellosen WLAN- und RFID-Anwendungen, die umfassende Totalüberwachung des Netz durch die neue G3N-Architektur und nicht zuletzt die gewachsenen Möglichkeiten des Ghoststealings und -hackings durch neuartige Computerviren machen Online-Runs absurd gefährlich und nicht länger lohnend.

Die Netrunning-Regeln befinden sich in kompletter Überarbeitung, diese ist aber aktuell keine Priorität bei mir, da wir ja keinen Hacker in der Runde haben :o)

« [Cyb3rpunk | Lost Tower](#) [Cyb3rpunk | Timothy](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [Regeln](#)
- | Kategorien : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [Regeln](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)

- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)

- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Neue Roles 2035+

6 02 2008



■ **Handhabung der Spezialfertigkeiten.** Die beste Überlebenschance in der Welt von 2035+ besteht in der Spezialisierung. Allrounder kommen gut in einer breiten Masse von Begegnungen und Situationen klar – nur sobald ein Pro auftaucht, sind sie Asche. Dies und die weiter gestiegene Bedeutung von Style und Zugehörigkeit zu einer bestimmten Subkultur hat dazu geführt, dass man etwas entweder mit ganzem Herzen ist – oder eben nur ein Poser und Wannabe. Im Zuge dieser Entwicklung können nun alle Spezialfertigkeiten als Bonus auf Wissens-Würfe betreffs der eigenen Role und Szene verwendet werden. Ein Ronin (Solo) kann seine Spezialfertigkeit auf einen Wurf addieren, ob er eine bestimmte Waffe identifizieren kann oder was der Hintergrund der Hersteller-Firma ist. Ein Hack (Netrunner) addiert seine Fertigkeit zu Würfen über Systemarchitektur und theoretisches Wissen zu Web und Hardware. Ein Ganger verwendet seine Fertigkeit auch für Wissenswürfe über Läden und Personen seines Turfs oder die Insignien und Kennzeichen anderer Gangs.

■ **Neue Roles für 2035+.** Die klassischen Cyberpunk Roles existieren bei cyb3rpunk weiterhin. Sie sind nur nicht mehr kennzeichnend für die heutige cyb3rpunk Bewegung. Als Standard-Set verfügbarer Spieler-Roles treten vielmehr die folgenden Roles und Abwandlungen in den Vordergrund:

■ **Celebrity.** Die Entkoppelung von Reich und Arm hat eine besondere Klasse Mensch hervorgebracht, die zum realen Leben eigentlich nichts beiträgt und auch nichts arbeitet, aber trotzdem über Geld, Macht und Einfluss verfügt. Celebrities sind Erben reicher Eltern, aufgestiegene Supermodels, eine Weile lang im Licht der Medien beschienene Musiker und dergleichen mehr. Die

Spezialfertigkeit: Fame wird nicht nur als direkter Bonus auf die REP des Charakters verwendet, sondern kann auch als COOL-Bonus zum „Gegenbonus“ gegen die Authority eines Cops eingesetzt werden. Außerdem ermöglicht Fame die gleichen Effekte wie die alte Rocker-Skill Charismatic Leadership UND on top die Media-Fähigkeit Credibility. Mit all diesen Vorteilen kommt natürlich ein einziger, dafür umso größerer Nachteil einher: Man wird buchstäblich überall erkannt, und wenn man etwas tut, was geeignet ist, dass man in den Medien verrissen werden kann, schlagen die ganzen vom Fame-Bonus zurückgehaltenen Wogen mit einem Mal über einem zusammen. Celebrities verwenden das Rocker-Skillpack und die Corporate Finanztabelle.

■ **Facer.** In der Welt von 2035+ ist Identität und Anschein alles. Der Facer ist dein Mann, wenn es darum geht, sich Zugang zu gesicherten Anlagen oder Orten zu verschaffen, die nur noch eine einzige Schwachstelle haben: Den menschlichen Faktor. Facer benutzen kosmetische Implantate und Kleidung, vor allem aber Social Engineering und intime Kenntnisse über Gebräuche und Styles der verschiedenen Konzern- und Straßengruppen, um Zugang zu gesperrten Bereichen und Zirkeln zu bekommen. Spezialfertigkeit: Mimick. Der Rang dieser Fertigkeit wird auf alle Würfe betrefts Perform, Disguise, Wardrobe & Style, Social, Persuasion & Fast Talk, Human Perception sowie Hide/Evade addiert. Sein sonstiges Skill Package entspricht dem des Fixers.

■ **Ganger.** Der Nomade mag so gut wie verschwunden sein, aber Personen mit Zugriff auf eine Gruppe (oder Armada) von Alliierten gibt es nach wie vor. Der Ganger funktioniert in bezug auf seine Spezialfertigkeit: Rang exakt wie ein Nomade es in bezug auf dessen Fertigkeit: Familie getan hat. Außerdem addiert der Ganger seinen Rang auf alle Würfe betrefts General Knowledge, Streetwise und Intimidation, sofern sich der Wurf auf sein Gangterritorium bezieht. Sein Skill Package entspricht dem des Nomaden.

■ **Ronin.** Entspricht dem Solo alter Prägung, hat aber einen neuen Namen. In Attitude und Equipment gibt es seit 2020 eine deutliche Umbesinnung auf unauffällige Mittel und einen eher „europäischen“ Business-Style. Ronin haben somit oft mehr mit Bodyguards oder Hitmen gemein als mit den megagewalttätigen Cyberpsychos früherer Jahre. Und: Die Ronin-Szene sorgt selbst dafür, dass dies auch so bleibt. Man möchte ungerne, dass der gesamte Stand in Mitleidenschaft gezogen wird, nur weil die Medien wieder mal voll von den unprofessionellen Gewaltexzessen eines durchgeknallten Waffennarren sind. „Monsterjagden“ und im Stile von Flashmobs organisierte Exekutionen von Psychos sind legitime Mittel der Ronin-Szene.

■ **Hack.** Der Netrunner der Ära 2035+ hat nur noch wenig mit seinem antiquierten Vorläufer gemein. Die Löschung der meisten hochsensiblen Daten aus dem G3N, der Aufbau separierter Intranets, die umfassende Totalüberwachung des Netz durch die neue G3N-Architektur und nicht zuletzt die gewachsenen Möglichkeiten des Ghoststealings und -hackings durch neuartige Computerviren machen Online-Runs absurd gefährlich und nicht länger lohnend. Moderne Hacks addieren ihre Spezialfertigkeit: Slicing auf alle computerbezogenen Würfe (System Knowledge, Library Search, Programming) inklusive aller Programm-Würfe, um per Menu auf fernsteuerbare Systeme zuzugreifen oder die neuen Menu-Operationen auszuführen (s.d.). Außerdem können sie INT+Slicing+W10 würfeln, um intuitiv das richtige Passwort oder die korrekte Vorgehensweise zu erraten, durch die er sich Zugriff auf ein gesperrtes System verschaffen kann. Der SL legt die Schwierigkeit für diesen Wurf anhand der Komplexität des Systems, der Schwierigkeit des Passwortes und anhand einer vom Spieler geäußerten Vermutung fest (die sich im Idealfall auf Inplay-Recherchen der Punks betrefts einer Person mit Zugang zum geschlossenen System bezieht). Nicht zuletzt kann der Hack die Hälfte seines Slicing-Wertes auf Würfe für Pick Locks verwenden, sofern es sich um elektrische oder elektronische Schlosser handelt und er sein Deck mit dem Schloss verbinden konnte.

■ **Drittman.** Der Nachfolger des Fixers klassischer Prägung funktioniert nach den exakt gleichen Regeln wie zuvor, ist zugleich aber auch ein Straßenkenner wie kein Zweiter und kann daher seine Spezialfertigkeit: ZoneDeal zur Hälfte auch auf General Knowledge und 3 andere, von ihm gewählte

INT-, COOL- oder ATTR-Fertigkeiten (die miteinander halbwegs verwandt sein müssen) anwenden (letztes Wort hat der SL).

■ **Rider.** Mobilität ist so wichtig wie nie zuvor. Der Rider addiert seine Spezialfertigkeit: Vehicle Zen direkt auf alle Fahrzeugwürfe, was es ihm erlaubt wahrhaft spektakuläre bis unmögliche Fahrzeugmanöver zu vollführen. Außerdem addiert er die Hälfte seiner Fertigkeit auf Würfe zum Tuning seines eigenen Fahrzeugs.

■ **Runner.** Ähnlich dem Rider verwendet der Runner seine Spezialfertigkeit: Parkour als direkten Bonus auf alle Würfe für Athletic, Endurance, Swimming, Dodge/Escape und andere (nichtkämpferische, defensive) Bewegungsmanöver.

■ **Sneak.** Der Sneak ist eine auf das urbane Leben der Ära 2035+ perfekt angepasste Spezies, die wie keine andere ein intuitives Gespür für die verborgenen und vergessenen Wege durch Gebäude und Schächte besitzt und die vor Ort verfügbaren Mittel bestmöglich zur Tarnung verwendet. Ein Sneak addiert seine Spezialfertigkeit: Sneaking auf alle Würfe für Stealth, Hide/Evade, Awareness/Notice und alle Würfe die sich mit dem Auffinden verborgener Wege durch Gebäude beschäftigen. Auch addieren Sneaks die Hälfte ihres Wertes auf ihre Athletic-Würfe, solange sie sich in engen Schächten aufhalten. Der Sneak verwendet das Solo Skill-Package.

■ **Suit.** In einer Welt, in der die Konzerner alles in der Hand haben, wird dieser Role wesentlich mehr Macht zuteil. Jeder Corporate erhält automatisch eine ID-Karte mit einer Stufe in Höhe seiner Spezialfertigkeit: Aura minus 2. Außerdem hat diese ID-Karte den gleichen abschreckenden Effekt wie eine Polizeimarke minus 3. Sprich: Wer als Konzerner eine ID-Karte von Stufe 6 zückt, hat (abgesehen von der Macht, jemanden verhaften zu können) den gleichen Vorteil wie ein Cop der Stufe 3 was Abschreckung und COOL Checks angeht. Nicht zuletzt verwendet der Suit seine Spezialfertigkeit als Bonus auf alle Würfe betreffs Stock/Market, Accounting und Education/General Knowledge.

■ **Tek.** Die Bedeutung des Mensch-Maschine-Interface ist im Laufe der Jahre seit 2020 immer weiter gewachsen. Die Grenzen zwischen Med-Tech, Bio-Tech, Cyber-Tech und Elektro-Tech sind verschwommen. Darum sind Techie und Medtech zum Tek verschmolzen, einer Art technischem SuperUser, aus dessen Perspektive kein fundamentaler Unterschied mehr zwischen natürlichen Maschinen wie Körpern und nanitisch gebauten Bioklonen oder Cyborgs besteht. Ein Tek addiert seine Spezialfertigkeit: Tinker auf alle Würfe für jede beliebige TECH Fertigkeit. Gelingt ihm sein Wurf aber nur dank dieses Tinker-Bonuses, wird seine Modifikation oder Reparatur nach 1W6×10 Minuten wieder auseinander fallen oder kaputt gehen (entspricht bei Anwendung auf einen tödlich Verwundeten also einer Stabilisierung von bis zu 60 Minuten, wonach dann etwaige Rettungswürfe fortgesetzt werden müssen).

■ **Andere Roles.** Die anderen Roles – wie Media, Cops, Nomaden und Rocker – existieren zwar weiterhin, sind aber innerhalb der cyb3rpunk Szene nicht mehr so augenfällig vertreten und somit eher als „optionale Roles“ zu betrachten. Eben ganz so, wie einige der oben genannte Roles bei CP2020 eben rein optional waren.

« [Cyb3rpunk | Crime Time Cyb3rpunk | Lif3styles](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 6 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [fertigkeiten](#), [Regeln](#), [roles](#)
- | Kategorien : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [Regeln](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike>

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)

- | [Arsenal 71+](#) (18)
- | [Brennpunkte](#) (4)
- | [Cast](#) (12)
- | [Schattenland](#) (11)
- | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)

Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)

 rabenaas zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)

 yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)

 Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)

 rabenaas zu [Blog | Nachtwanderung](#)

 rabenaas zu [Shadowrun | Whoopie](#)

 witchi1976 zu [Shadowrun | Whoopie](#)

 Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)

 mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)

 Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Monat wählen

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Lif3styles

6 02 2008



Ein cyb3rpunk hat Ausgaben abseits von dem, was der Spieler sich aus den Chromebooks zusammenschreibt. Diese laufenden Ausgaben realistisch zu erfassen und individuell anzupassen, ist ein unglaublicher Pain in the Ass. Daher werden im Folgenden „Packages“ vorgestellt, die mit einer monatlichen Flatrate abgedeckt sind. Kann oder will ein Punk seine Flatrate nicht bezahlen, aber will er am gewählten Package festhalten, werden die Fehlbeträge als Schulden notiert. Die der SL dann als Ansatzpunkt für weitere Abenteuer nehmen kann.

Optional dazu kann der Punk natürlich auch auf ein anderes Package überwechseln, das mehr seinem Finanzrahmen entspricht. WICHTIG: Will ein Punk im Spiel von einem Package zu einem besseren „hochwechseln“, muss er zusätzliche „Eintrittskosten“ in Höhe von 6 Monats-Flatrates des neuen Packages aufwenden. Dies reflektiert seine Kosten für Basisausstattung, Möbel, Umzugswagen, Provisionen, Bestechungsgelder etc.

[zero | 0 eb]

Der Lebensstil der Gescheiterten, mit denen man sich nicht abgeben möchte. Quasi nur hauchzart über dem Stand einer Küchenschabe. Und im Gegensatz zu 2020 ist es 2035+ extremst UNCOOL, wie eine abgeranzte Ratte auszusehen. Egal, welcher Szene man angehört.

- **Hier wohnst du:** Nirgendwo (mobiler Lebensstil)
- **Das isst du:** Abfälle und gelegentliche Armenspeisungen

- **Das trägst du:** Verranzte und zerschlissene Klamotten aus der Kleiderspende
- **Vorteile:** keine
- **Nachteile:** Attributsmaximum (außer LUCK) ist 7, BOD/REF/MA ist max. 5 (wegen Unterernährung und Krankheiten). Kann in keinem Cult mehr als Rang 1 haben, da man für jeden Cult betr. Outfit braucht. Startet jede Session mit einem Minimum von W6 durchgekreuzten Gesundheitsboxen von irgendeiner zurückliegenden Zwischenfall (Schlägerei, Polizeiaktion, Überfall). Chance von 1 in 6 pro Woche, dass sein wertvollster Gegenstand oder sollte er keinen Gegenstand im Wert von min. 100 eb besitzen sein gesamtes Geld gestohlen wurde. Chance von 1 in 6 pro Monat, $W6 \times 100$ eb Schulden gemacht zu haben (meist Verzögerungszinsen, Mahngebüren oder erpresste „Straßengebüren“). Ausrüstung fällt pro W6 Monate um 1 Kategorie in der Qualität ab (VR zu ST zu UR). Keine natürliche Wundheilung oberhalb von schwer verwundet.

[loLife | 250 eb]

Der Standard-Lebensstil der überwiegenden Mehrheit der Nicht-Konzernangehörigen. Man haust in den übelsten Gegenden, trägt mehrere Lagen Kleidung übereinander und hockt vor allem an der Zitze der öffentlichen Wohlfahrt und sieht fern. Oder man schuftet sich als Arbeiter den Rücken krumm und hat kaum mehr davon.

- **Hier wohnst du:** Sarg oder billige unrenovierte 1-Zi-Wohnung in mieser oder einfacher Gegend mit Schimmel an den Wänden (gegen Miete oder Schutzgeld an örtliche Gang)
- **Das isst du:** Billigfood (Kibble) aus dem Discounter, gelegentlich abgelaufene Lebensmittel
- **Das trägst du:** Second Hand Klamotten und vereinzelte Neuware aus Textildiscount
- **Vorteile:** MallMart Basic ID-Karte inklusive
- **Nachteile:** Attributsmaximum BOD/REF/MA ist max. 7 (wegen unausgewogener, überfettiger Ernährung). Kann in keinem Cult mehr als Rang 2 haben. Chance von 1 in 10 pro Woche, dass sein wertvollster Gegenstand oder sollte er keinen Gegenstand im Wert von min. 200 eb besitzen sein gesamtes Geld gestohlen wurde. Chance von 1 in 10 pro Monat, $W6 \times 100$ eb Schulden gemacht zu haben. Halbe natürliche Wundheilung oberhalb von schwerer Wunde.

[bandit | 500 eb]

Im Prinzip der gleiche Lebensstil wie Zero, nur aus anderen Gründen und zu anderem Zweck: Ein Nomad hat genug Knete, um seinen Körper und seine Gear leidlich in Ordnung zu halten, ist aber ansonsten voll auf Mobilität ausgerüstet (Shower-In-A-Can, Rucksack, Schlafrolle etc.). Er verzichtet bewusst auf festen Wohnsitz, um dem System zu entgehen.

- **Hier wohnst du:** In wechselnden Sarg- oder Billighotels wo man nicht nach der ID fragt oder wo Platz ist (mobiler Lebensstil)
- **Das isst du:** Billigfood (Kibble) plus teure Vitamine, functional food und Sportler-Aufbaupräparate
- **Das trägst du:** Second Hand Klamotten und vereinzelte Neuware aus Textildiscount
- **Vorteile:** keine
- **Nachteile:** Kann in keinem Cult mehr als Rang 2 haben. Chance von 1 in 10 pro Woche, dass sein wertvollster Gegenstand oder sollte er keinen Gegenstand im Wert von min. 200 eb besitzen sein gesamtes Geld gestohlen wurde. Chance von 1 in 10 pro Monat, $W6 \times 100$ eb Schulden gemacht zu haben.

[no frills | 700 eb]

Der Standard-Lebensstil der meisten unteren Konzernangehörigen. Ermöglicht ein im wesentlichen angenehmes Leben ohne Höhen und Tiefen und gewährt Zugang zu den wichtigsten Services der Moderne wie G3N, View-On-Demand Mediathek, an die 300 TV Feeds und ein Virtual Vicky Basis-Account.

- **Hier wohnst du:** Billige unrenovierte 2-Zi-Wohnung in mieserer Gegend oder billige, aber grundrenovierte 1-Zi-Wohnung in einfacher Gegend
- **Das isst du:** Kibble und selbsterhitzendes Fertigfood, gelegentlich Frischware
- **Das trägst du:** Gute Second Hand Klamotten oder Standardware großer Textilketten
- **Vorteile:** MallMart Basic ID-Karte inklusive, andere Karten lev2 verfügbar (extra zu zahlen), in der Regel problemloser Zutritt zu den meisten Restaurants und Clubs und den populärsten öffentlichen Konzernzonen.
- **Nachteile:** Kann in keinem Cult mehr als Rang 4 haben, da man für jeden Cult betr. Outfit braucht. Chance von 1 in 10 pro Monat, dass sein wertvollster Gegenstand oder sollte er keinen Gegenstand im Wert von min. 500 eb besitzen sein gesamtes Geld gestohlen wurde.

[chiller | 1.500 eb]

Der Standard-Lebensstil der Konzerner und aller, die behaupten oder glaubhaft machen wollen „zum System“ zu gehören und erfolgreich in ihm zu operieren. Wer als Chiller kein Fahrzeug hat, macht sich schwer loser-verdächtig (muss extra gekauft werden).

- **Hier wohnst du:** Gute Wohnung (große Wohnung in schlechter Lage oder kleinere Wohnung in guter Lage)
- **Das isst du:** Fertigfood, Fast Food, regelmäßig Frischware, gelegentlich Restaurant
- **Das trägst du:** Gute Klamotten einer angesagten Labelkette
- **Vorteile:** Bel. ID-Karte Stufe 2 inklusive, ID-Karte Stufe 3 verfügbar (extra zu zahlen), in der Regel problemloser Zutritt zu öffentlichen Konzernzonen und besseren Clubs/Restaurants sowie zu Flughäfen und öffentlichen Transitsystemen.
- **Nachteile:** Kann in keinem Cult mehr als Rang 7 haben, da man für jeden Cult betr. Outfit braucht.

[cryo | 5.000 eb]

Der Lebensstil derjenigen, die es geschafft haben. Und die die Kohle haben, es auch nächsten Monat noch zu schaffen. Sie leben in den coolsten Cribs, essen das beste Frischfood, gehen feiern wann sie wollen und fahren natürlich eine extremst coole Karre – oder gelten eben als extravagant.

- **Hier wohnst du:** Wo du willst.
- **Das isst du:** Was du willst. Und davon das Beste.
- **Das trägst du:** Die besten Labels
- **Vorteile:** Bel. ID-Karte Stufe 3 sowie TT-Kontrakt inklusive. Chance von 3 in 10, einen beliebigen legalen beweglichen Gegenstand aus dem Bereich Entertainment/Personal Electronics etc. schon zu besitzen, wenn man ihn braucht. Bevorzugte Behandlung in Clubs und Restaurants. Nach SL-Entscheid ggf. 1 „Get-out-of-Jail-Ticket“ pro Monat bei kleineren Vergehen oder unsicherer Beweislage.
- **Nachteile:** Keine

[extra-regel: sta\$h]

Gegen das Risiko, bestimmte Gegenstände gestohlen zu bekommen, kann man sich für folgende Extrakosten schützen:

- **Schließfach** (pro “Schuhkarton” Größe) – 60/Monat
- **Gepäckfach** (pro “Koffer” Größe) – 120/Monat
- **Garage** (pro “Garage” Größe) – 300/Monat

In einem gesicherten Fach aufbewahrte Gegenstände zählen nicht mit bei der Ermittlung, welcher Gegenstand gestohlen wurde (sie werden “übersprungen” und der nächstwertvolle Gegenstand bzw. das Geld gestohlen).

Achtung! Wer gar halbwegs Wertvolles nichts zum Stehlen hat (min. 20 eb), riskiert stattdessen 1d6 Schaden in Folge eines “Frustprügelns” seitens des Diebes/Einbrechers/Gangers.

« [Cyb3rpunk | Neue Roles 2035+](#) [Cyb3rpunk | Newstate](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(dc7e51158ef1f522a52c3cb2f4782fdb_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(13784c51c4adf4fc55f27e83d56589a8_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 6 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [hintergrund](#), [lifestyle](#), [money](#)
- | Kategorien : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [Regeln](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Übermitte Kommentar

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive



Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)

- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Crime Time

6 02 2008



Strafverfolgung 2035+

■ **Geschwindigkeit ist alles.** Mit dem Verbrechen hat sich auch die Strafverfolgung 2035+ radikal verändert. Neueste statistische Erhebungen zeigen, dass die Chance, einen Verbrecher zu stellen und dingfest zu machen bzw. ihn zu neutralisieren mit zunehmender zeitlicher Distanz zur Tat kontinuierlich abnimmt. Und das weitaus drastischer, als man im Angesicht des betriebenen Aufwandes betreffs Zentralregistratur und Überwachung des öffentlichen Raumes erwarten dürfte.

■ **Fade to black.** Der Grund für den oben geschilderten Effekt ist sehr einfach: Wer ein schweres Verbrechen in irgend einer Art von überwachter Zone begangen hat, weiß heutzutage einfach, dass er sich irgendwann in den Maschen des Systems verfangen wird. Er weiß nicht erst seitdem er CSI gesehen hat, dass er in jedem Fall DNA-Partikel am Tatort hinterlassen oder einen kleinen Fehler zwangsläufig begehen MUSS. Und dass er dann am Arsch ist, weil die modernen Erfassungs- und AI-gestützten Analysemittel einfach so gut wie nichts mehr übersehen (sofern diese sich für ihn und sein Verbrechen interessieren, heißt das). Folglich wird ein Straftäter oder cyb3rpunk, der z.B. einen Wachmann niedergeschossen hat, ALLES daran setzen, zu verschwinden und seine komplette Identität zu ändern. Diese Bemühungen sind es dann, welche die Chance der Ergreifung mit wachsender zeitlicher Distanz zum Verbrechen immer weiter minimieren, trotzdem die Zentralregistratur den Verbrecher auch in 100 Jahren noch automatisch anhand der einmal erfassten Samples identifizieren würde. Hinzu kommt, dass ein Verbrecher, der sich aus welchen Gründen auch immer keine neue Identität oder ein komplettes Untertauchen erlauben kann, sich jeder

Verhaftung mit extremsten Mitteln zu widersetzen versuchen wird – weil er WEISS; dass er bei einer genauen Identifizierung mit seinen früheren Verbrechen in Verbindung gebracht werden wird.

■ **Quick Response v2035.** Diese Mechanismen der modernen Verbrechensbekämpfung führen zumindest in den Konzernzonen und in besser geführten Polizeidistrikten zu einer Art Schnellreaktions-System, dass in der Szene gerne als „GTA-Taktik“ bezeichnet wird: Auf die Meldung eines Gewaltverbrechens hin werden über das Sicherheitsnetz sofort ALLE verfügbaren Hebel in Bewegung gesetzt, den Verbrecher so schnell wie möglich zu stellen. Gelingt es nicht, diesen sofort in die Enge zu treiben, werden die Ressourcen dann wiederum zügig abgezogen, da man die Chance für den „Schnellen Zugriffserfolg“ verpasst hat.

■ **Aus Spielsicht.** Für den SL und die Spielgruppe hat diese Herangehensweise der modernen Verbrechensbekämpfung einen großen Vorteil: Man kann sich im Falle eines Shootouts in der Konzernzone eine adrenalinreiche actiongepackte Jagd und Flucht liefern, die im Falle, dass man dem unmittelbaren Gebiet entkommt, dann schnell „abflaut“ – ohne dass (was nach heutiger Sicht realistischer wäre) morgen oder in drei Tagen dann die Cops das Café stürmen, in dem der Punk unachtsam das Klo benutzt und seine DNA in die SchüsseSENSOREN gestrullert hat. Stattdessen kann der SL ganz ähnlich wie bei GTA eine Art „Verbrechensrating“ erstellen, welches vorgibt, mit welcher Vehemenz und Priorität der oder die SC(s) verfolgt werden. Und das sich innerhalb einer überschaubaren Zeit reduziert, um dann in einen inaktiven Status des „Wir warten einfach ab, bis der Verbrecher einen wirklich blöden Fehler macht und wir wieder von ihm hören“ zu verfallen. Zugleich erklärt das System, warum die Polizei einerseits very stylish mit AVs und Vollborgs vorstürmt, am nächsten Spielabend aber der Wohnblock des SCs trotzdem noch steht. PLUS: Es verarbeitet auf plausible Weise, dass auch die Funds der Konzernpolizei nicht grenzenlos sind – und etwa sehr teure Flugeinheiten schnell von einer Crime Scene ab- und einem neuen, gerade geschehenen Verbrechen anderswo zugeteilt werden. Und das aus völlig seelenloser, rein mathematisch-statistischer Erwägung einer leidenschaftslosen AI-Steuereinheit.

■ **Zonenwerte und Stufen.** Die Verbrechens- und damit „Quick Response“ Skala, auf denen Pünx in der Zentrale der örtlichen Konzern- oder Staatspolizei rangieren, bewegt sich zwischen 1 und 6 und entspricht damit den Verbrechensgraden im PROTECT & SERVE Regelwerk. Jeder überwachten Zone ist bei cyb3rpunk ein Doppelter Zahlenwert im Format (+X|Y) zugewiesen, wobei X den Modifikator auf die gemeldete Verbrechensstufe und Y die Chance für eine Hochstufung und ebenso die Runterstufung darstellt.

■ **Startwerte.** Der Startwert eines Alarms entspricht bei einem Wert von X=0 exakt der Stufe des Verbrechens, das gemeldet bzw. von Sensoren erfasst wurde (ein durch Waffensensoren erfasster Schuss zählt als Priorität-3, da man vom statistisch wahrscheinlichsten Fall, nämlich einem Schuss im Zuge eines bewaffneten Raubüberfalls, ausgeht). Ist X=+2, wird ein gemeldetes Priorität-3-Verbrechen nur als Priorität-5 registriert, z.B. weil das Department unterfinanziert ist. Ist X hingegen -2, würde schon ein Priorität-3-Verbrechen wie ein gemeldeter bewaffneter Überfall die volle, maximale Response wie auf einen Konzernmord (Priorität 1) ergeben.

■ **Weitere Meldungen.** Kommen weitere Verbrechensmeldungen zu denselben Verdächtigen bzw. aus derselben „Ecke“ des überwachten Gebietes, wird der Y-Wert der Zone wichtig. Dieser gibt nämlich die Chance auf W10 an, dass die Priorität infolge einer weiteren Meldung um 1 höher gestuft wird (also z.B. aus einer Priorität-3 eine Priorität-2 wird was die Response angeht). Steigt die Response dabei über 1, wird der Zusatzbereich (A, AA, AAA) erreicht, in dem die Zone alles mobilisiert, was sie hat, und Spezialeinheiten auf den Weg gebracht werden.

■ **Entkommen!** Kommt es umgekehrt innerhalb einer gewissen Zeit (5 min.) nach Eintreffen der Response-einheiten am Ort des Geschehens bzw. der letzten gemeldeten Position der Verbrecher zu keiner Verhaftung und keiner erneuten Meldung, gibt der Y-Wert ebenso die Chance an, dass die Priorität um 1 Stufe abgesenkt wird (aus einer Priorität-1 also wieder eine Priorität-2, 3, 4, 5 wird).

Fällt die Priorität dabei auf unter 6, wird der aktive Alarm gelöscht und die Sicherheits-Einheiten kehren zum Tagesgeschäft zurück (natürlich gibt es im Falle schwerer Verbrechen trotzdem eine weiterführende Ermittlung, aber im Moment werden die SCs erstmal nicht verfolgt).

Die folgende Aufstellung hat das Format

**Response-Priorität : Typ : Zeit bis Einheiten eintreffen in min. :
Beschreibung der Einheiten und Maßnahmen.**

Die genauen Spezifika der eintreffenden Einheiten und der von ihnen verfolgten Taktiken sind vom SL festzulegen und völlig abhängig von der Art der Zone. Grundsätzlich sollten Punks immer die Möglichkeit haben, sich im Vorfeld zu informieren, welche Polizeipolitik eine Zone betreibt – diese Informationen sind selten geheim, und oft sogar in übertriebener Darstellung gegenüber den Medien als PR-Maßnahme für Investoren und Wohnungssuchende/Arbeitnehmer herausgestellt.

6 : Alarm an Patrouille : 6d6+1 : Eine Patrouilleneinheit fährt mit Einsatzfahrzeug vor, scannt zunächst das Gebiet per verfügbaren Sensoren (inklusive verfügbare iSpy* User) und verlässt dann das Auto. Waffen sind beim Einsatz IMMER gezogen, und niemand geht alleine.

5 : Alarm an Zugriffseinheit : 5d6+2 : Der Alarm wird an die nächstgelegenen 1W6/2+1 verfügbaren Patrouilleneinheiten gegeben. Die erste eintreffende Einheit reagiert sofort auf die angetroffenen Aktion, die nachfolgenden Einheiten treffen mit je 1W6-2 Minuten Verzögerung ein (ein Ergebnis von 0 oder weniger bedeutet, dass die Einheiten gleichzeitig ankommen).

4 : Alarm an Verstärkungseinheit : 4d6+3 : Neben den nächstgelegenen verfügbaren 1W6+1 Patrouillen-Einheiten wird auch eine Verstärkungseinheit auf den Plan gerufen, meist ein Van, Truck oder auch ein AV (sollte die Verstärkungseinheit ein AV sein, setzt dieses alle Polizisten außer dem Piloten, Copiloten und 1 „Gunnner“ ab und das AV beginnt das Gebiet von der Luft aus zu überwachen). Minimalzahl eintreffender Polizisten = P

3 : Alarm an alle Einheiten im Gebiet : 3d6+4 : Dieser Prioritätenalarm ruft in sehr kurzer Zeit und mit qualmenden Reifen 2W6+2 Patrouilleneinheiten und 1W6+1 Verstärkungseinheiten auf den Plan. Da ab dieser Prioritätenstufe von der Anwesenheit von illegalen Feuerwaffen ausgegangen wird, sind alle eintreffenden Polizeieinheiten betreffend ausgerüstet (d.h. sie haben Schutzkleidung angelegt und aus entsprechenden Fächern ihre heftigeren Waffen hervorgeholt). Sofern deutlich mehr Polizisten als gemeldete Verbrecher verfügbar sind, werden diese versuchen das Einsatzgebiet irgendwie „einzugrenzen“ und „überzählige“ Polizeieinheiten an Kreuzungen oder zentralen Zugängen zu platzieren, um den Verdächtigen den Rückzug abzuschneiden. Minimalzahl eintreffender Polizisten = P+3

2 : Alarm an Luftüberwachung : 2d6+5 : Neben den Aktivitäten der Priorität-3 wird nun auch Luftunterstützung in Bewegung gesetzt, was dazu führt dass die Bodeneinheiten mit einem Mal WESENTLICH effektiver eingesetzt werden können (ihre Zahl scheint sich zu verdoppeln, tatsächlich sind sie nur häufig dort, wo sie auch Sinn machen (Chance von 3 in 10, dass sie zufällig am richtigen Ort sind, auch wenn die SCs alles richtig gemacht haben)). Minimalzahl eintreffender Polizisten = Px2

1 : Voller Polizeialarm : 1d6+6 : Bei vollem Polizeialarm sind die 1W6/2 Lufteinheiten, die sofort zum Ort des Geschehens geschickt werden, meist das Erste, was vor Ort eintrifft. Diese fungieren dann als Detektoren,

welche die nachfolgenden 3W6+6 Patrouillen- und 2W6+2 Verstärkungseinheiten ziemlich nah an die SCs heranlotzen (Chance von 5 in 10, dass Polizeieinheiten genau den Weg versperren, den die SCs gerade nehmen wollen). Außerdem besteht eine Chance von 6 in 10, dass eine beliebige Hauptverkehrstraße (oder Haupttunnel) der aus dem Gebiet wegführt von dem Schwersten blockiert wird, was die hiesige Sicherheit auffahren kann (oft ein Crawler, ein Minitank, 2-4 ACPAs oder eine reguläre Patrouilleneinheit, die aber von Anti-Borg Snipern unterstützt wird). Minimalzahl eintreffender Polizisten = Px3

A : Entsendung von mobilen Verstärkungseinheiten : 1W6+10 : Mit der Priorität 1 sind die verfügbaren Möglichkeiten der örtlichen Polizei ausgeschöpft. Nun wird auf schweres Geschütz zugegriffen, dessen Einsatzgebiet oft mehrere Zonen der Stadt abdeckt und das daher etwas länger braucht, bis es vor Ort eintreffen kann. Meist sind dies gepanzerte und bewaffnete Truppen-AVs voller hartgepanzter Spezialeinheiten oder per Flugzeug abgeworfene ACPAs. Minimalzahl eintreffender Polizisten = Px5

AA : Über-Sektor-Alarm : 3W6+10 : AA-Alarm wird nur in einer Krisensituation gegeben, in der es um die Verhaftung von „Most Wanted“ Verbrechern oder um die massive Bedrohung für Konzernbesitz und Leben der Angestellten geht. Insofern sollte sich der SL überlegen, ob das Vorgefallene diesen Schritt rechtfertigt. Ab AA Alarm unterstützen die Einheiten benachbarter Zonen den Einsatz vor Ort. Die Grenzen zu benachbarten Zonen haben nun an jeder Stelle eine Chance von 9 in 10, „dicht“ zu sein (Haupt- und Nebenstraßen sind es in jedem Fall). Zusätzlich geht ein Vor-Alarm an die nächstgelegene Militärbasis und Max-Tac Einheiten, sich bereit zu machen. Minimalzahl eintreffender Polizisten = Px10

AAA : Voller Militäralarm : 4W6 : Die höchste Alarmstufe ist absoluten Notfällen vorbehalten, deren Schaden mehr wiegt als 1 Million eb (als grober Orientierungspunkt). Die in der AA-Phase bereitgemachten Einheiten reisen nun zum Zielgebiet, grundsätzlich per Luft, und werden von den schon vor Ort befindlichen Einheiten so nah an der Position der SCs wie möglich abgesetzt. Sofern möglich, wird das Zielgebiet evakuiert. Die gerufenen Einheiten – oft ACPAs oder Full Borgs, manchmal auch beides – schreiten voran und enden den Einsatz, der Unsummen an Geld verschlingt, so schnell wie möglich. Und sind dabei nicht zimperlich: Wenn die Punks sich in einem Gebäude verschanzt haben, kann notfalls auch ein Artillery-Geschütz das Problem lösen. Üblicher Weise aber erst nachdem man mit Krabbeldrohnen und Militärsensoren verifiziert hat, dass die Ziele sich wirklich im Haus befinden. Minimalzahl eintreffender Polizisten = Px20

Weitere Regeln:

- **P** ist die Zahl der gemeldeten Verbrecher (Punks).
- **Code 11** Eine Meldung von Automatikfeuer oder Explosionen, die Meldung einer stark vercyberten Person oder einer Person in Hartschalenpanzerung oder einer anderen, erkennbar schweren Panzerung stuft die Response-Priorität IMMER automatisch um 1 Punkt höher (im Falle mehrerer solcher Meldungen auch mehrfach).
- **Eigensicherung geht IMMER vor bei den Einsatzeinheiten!**

Wichtiger Hinweis: Obwohl Wummen und aus allen Rohren feuерnde Cops cool sind, werden diese in jedem Falle auch umfangreichen Gebrauch von Betäubungs- und Tränengasgranaten machen. Auch auf Soundbasis operierende K.O.-Systeme oder Foam-Waffen werden jederzeit bevorzugt eingesetzt, erstens weil sie oft wirksamer sind als einen Punk mit illegaler Skinweave voll Blei pumpen zu wollen, zweitens weil es weitaus weniger dramatisch ist, wenn man versehentlich einen Unbeteiligten trifft.

« [Cyb3rpunk | Altcults & Styles](#) [Cyb3rpunk | Neue Roles 2035+](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(23547ea00dd936374e2455a9c33479fd_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(a9e253602c9031c445f4aefc960c4057_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 6 Februar 2008
- | Tags : [crime](#), [cyberpunk](#), [police](#)
- | Kategorien : [Hintergrund](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [Regeln](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)

- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)

- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Monat wählen

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)

| [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Newstate

7 02 2008



[newstate, i.s.a.]

Newstate ist der neueste Staat der Incorporated States of America (I.S.A.). Er entstand aus der Zwangsvereinigung verschiedener vormals getrennter Staaten im Nordosten des Landes zum Zwecke einer “Revitalisierung” der seit Jahrzehnten von Krisen geschüttelten und im Niedergang begriffenen Vorzeige-Region der alten USA. Speziell der Niedergang New Yorks im Nachgang des nuklearen Terroranschlags und das desaströse Ende der Arkologieprojekte während des Zusammenbruchs haben zum faktischen Ende des Wirtschaftsstandorts Nordost geführt – und damit eine tiefe Kluft in der transatlantischen Warenwirtschaft hinterlassen. Und somit die amerikanische Wirtschaft für lange Zeit völlig vom ostasiatischen Wirtschaftsraum abhängig gemacht.

Die Schaffung des neuen Staatsgebildes im Nordosten der ISA ist eine Kampfansage sowohl an die Asiaten als auch die Europäer: Es ist unter der Führung der Orbitalen Blöcke eine neue Weltwirtschaftsordnung im Begriff, geboren zu werden. Und nach aktuellem Stand sieht es nicht so aus, als würden die ISA darin eine besondere Rolle spielen.

I.S. Präsident **David Windham** und die hinter ihm und der “Zweiten Unabhängigkeit” stehenden amerikanischen Unternehmen versuchen mit aller Macht, dem entgegen zu treten. Es bleibt ihnen auch gar nichts anderes übrig:

Schon längst sind die Asiaten die Herrn der Westküste. Setzen sich die Europäer darin durch, die

Unabhängigkeit ihrer einstigen amerikanischen Tochtergesellschaften ungeschehen zu machen, wird Amerika zum Billiglohnland absteigen. Und endgültig seinen Platz in der Dritten Welt einnehmen.

Noch aber ist es nicht soweit: Mit einem historisch einzigartigen Federstrich hat Windham per Sonderverfügung des Präsidenten die Staaten Massachusetts, Connecticut, Rhode Island, New Jersey und Delaware mit Teilen der Staaten Maine, New York, Maryland, Pennsylvania und Virginia zum "Mega-Bundesstaat" NEWSTATE vereint.

Und damit erstmals in dessen Geschichte die Einheit der "Megalopolis" **Boswash** vollendet.

NEWSTATE ist somit das Vorzeigeobjekt der neuen ISA. Und der Kampfplatz transorbitaler, transpazifischer wie transatlantischer Kräfte, die um nichts geringeres streiten als die Neue Weltordnung. Und den Platz der ISA in ihr.

Willkommen im IS Wirtschaftskrieg

[newstate – daten und fakten]

■ **Einwohner:** 65 Millionen (geschätzt)

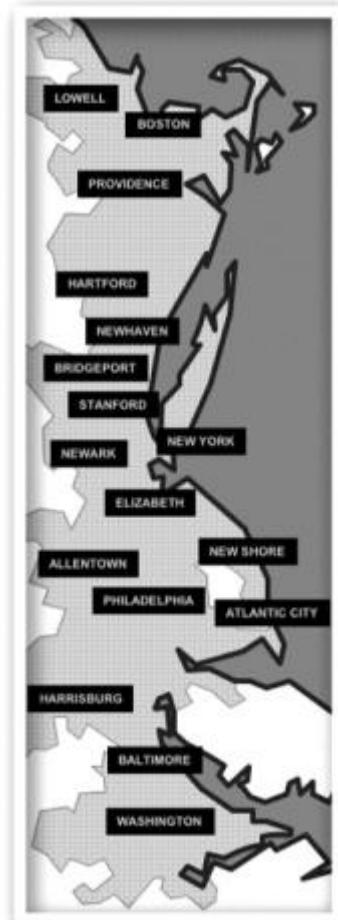
■ **Ausdehnung:** Nord-Süd ca. 700 km, West-Ost variierend, bis zu 150 km

Städte: NEWSTATE besteht zu 90% aus der Boswash Megalopolis, die 2034 feierlich in NEW STATE CITY umbenannt wurde. Wie der Name andeutet, reicht NS City von Boston im Norden bis Washington DC im Süden und umfasst unter anderem die früheren Städte Portland (ehem. Maine), Manchester, Nashua (ehem. New Hampshire), Boston, Cambridge, Fall River, Lowell, New Bedford, Springfield, Worcester (ehem. Massachusetts), Cranston, Newport, Providence, Warwick (ehem. Rhode Island), Bridgeport, Hartford, New Haven, Stamford, Waterbury (ehem. Connecticut), Albany, New York (ehem. NY), Atlantic City, Camden, Elizabeth, Jersey City, Newark, Paterson, Vineland (ehem. New Jersey), Allentown, Bethlehem, Philadelphia, Reading (ehem. Pennsylvania), Wilmington (ehem. Delaware), Baltimore (ehem. Maryland), Washington (ehem. District of Columbia) sowie Alexandria, Arlington und Fairfax (ehem. Virginia).

■ **Zonen:** Trotzdem NEW STATE CITY ein geschlossenes Stadtgebiet darstellt, umfasst es auch verschiedene suburbane "Zwielichtzonen" und eine große Zahl von "Edge Cities", die entlang der Highways entstanden sind. Von den Zonen der Stadt sind ca. 1/4 KONZERNZONEN und 1/4 OUTSIDE, wodurch fast die Hälfte der Gesamtzonen als Grenzgebiet irgendwo zwischen beiden Extremen zu betrachten ist.

■ **Besonderheiten:** Als eine der am frühesten durchgängig besiedelten Regionen der alten USA ist der Altbaubestand in ganz NEWSTATE wesentlich höher als in den meisten anderen Gebieten der ISA. Außerdem ist zu bedenken, dass die gesamte Region in den letzten 20-30 Jahren fast völlig am Boden lag, was heute noch genau wie früher breite Gebiete von Verelendung und Verfall geschaffen hat, die noch Jahrzehnte brauchen werden, um sich zu erholen.

■ **Regierungssitz:** Als Zeichen der gewachsenen Bedeutung der Region für die gesamten ISA und



als Zeichen der stärkeren Zentralisierung der Macht unter Windham ist das komplett unter Kontrolle der I.S. Militärpolizei stehende WASHINGTON DC Sitz der NEWSTATE Regierung, mit lokalen Verwaltungscentern überall in den einstigen Rathäusern der Einzelstädte. Windham und die NEWSTATE Verwaltung haben völlig klar gemacht, dass sie das große Einsparpotenzial durch eine Verwaltungsreform umfassend nutzen wollen. Der "Rückbau" der Lokalverwaltungen und der Transfer der Beamten in neue "Superbüros" der Verrwaltung ist bereits im vollen Gange.

« [Cyb3rpunk | Lif3styles](#) [Cyb3rpunk | New State City](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(1b4acdd50efc2722ca9c8dd34011f0bc_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(dbd84b0bc71924effb5a2f53235125b9_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 7 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [new york](#), [newark](#), [newstate](#), [setting](#)
- | Kategorien : [Hintergrund](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)

- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)

- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)

| [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | New State City

7 02 2008



[new state city – daten und fakten]

- **Einwohner:** 62 Millionen (geschätzt)
- **Ausdehnung:** Nord-Süd ca. 700 km, West-Ost variierend, bis zu 150 km

Die Boswash Megalopolis wurde 2034 in NEW STATE CITY umbenannt. Zeitgleich wurde die (im Effekt ohnehin unbeachtete) Umbenennung von New York in New Angeles zurückgenommen. Dafür wurde der nicht nach Newstate eingemeindete Teil des Staates New York in New England umbenannt. Wie alle nach New State City eingemeindeten Städte hat auch New York das beigefügte "City" verloren. In offizieller Amtssprache werden alle einstigen Städte als "Sektoren" der Mega-Stadt New State City (N.S.C.) bezeichnet, also z.B. Newark Sector, New York Sector (N.Y.S.) und Washington Sector.

Die Umwidmung von Washington D.C. zum Sektor von New State City macht natürlich New State City zur neuen Hauptstadt der I.S.A. – ein Wandel, der aber zumindest in den Medien noch nicht



recht angekommen ist. Diese reden in der Regel weiterhin von der "Hauptstadt Washington". Auf der Straße hingegen ist öfter das abfällige Unwort "WashingZone" zu hören wegen der kompletten Militarisierung der I.S. "Hauptstadt".

Eine Übersicht über die einzelnen Sektoren von New State City wird zu einem späteren Zeitpunkt hier ergänzt

« [Cyb3rpunk | Newstate Cyb3rpunk | Newark Sektor, N.S.C.](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(64e1c1f6c6278e8c458924cfcc62739d_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(70a953050820bae4b8cb736d4800a94f_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 7 Februar 2008
- | Tags : [boston](#), [cyberpunk](#), [new angeles](#), [new state city](#), [new york](#), [newark](#), [newstate](#)
- | Kategorien : [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `



Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)

- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)

- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)

| [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Newark Sektor, N.S.C.

8 02 2008



[newark, new state city]

NEWARK, NEW STATE CITY war früher die bevölkerungsreichste Stadt in New Jersey. Und ein ewiger Zankapfel zwischen New Jersey und New York was das Werben um neue Residenten und Steuerzahler angeht.

Heute ist NEWARK offiziell eine “Entwicklungszone” (Development Zone). Was die euphemistische Umschreibung dafür ist, dass Newark ziemlich am Ende ist. Und größtenteils mindestens als Outside, wenn nicht sogar als Kampfzone betrachtet werden muss.

Dem nördliche Downtown-Bereich von Newark geht es dabei besser als den meisten Distrikten von “Brick City” – ein Beiname, den Newark noch aus dem letzten Jahrhundert aufgrund seines hohen Anteils alter und verfallener Ziegelsteinbauten hat.

Seit den frühen 2000ern hat sich in Bausubstanz und Problemstruktur der meisten Teile von Newark wenig getan: Es folgten Zusammenbruch, Terroranschlag von New York, Verkrüppelung der Ostküstenwirtschaft, Abwerbung der Bevölkerung in die neuen Arkologien im Hinterland, schließlich der Tod ganzer Stadtteile und der Staatsbankrott von New Jersey.

Bedenkt man, dass Newark schon vor dem Zusammenbruch eine der gewalttätigsten Städte der Ostküste war, verwundert es nicht, dass nicht allzu viele Investoren scharf darauf sind, sich in Brick

City anzusiedeln.

Umgekehrt bietet Newark aus größerer Entfernung (wie dem Orbit) betrachtet spätestens seit Eingemeindung in New State City einige infrastrukturelle Vorteile, von denen der **Liberty Airport** und natürlich der kilometerlange **Großhafen von New Jersey** nur zwei sind.

Wenn man nur die lästigen Elemente in den Newark Problembezirken wie Riverside, Northside und South Ward nicht wären. Ein Job für BuReLoc?

« [Cyb3rpunk | New State City Cyb3rpunk | Downtown Newark](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(f1c2b905c0b5e912a0503153c17e2cf3_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(b63c3557ba034b93c0228a2925225e26_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [new state city](#), [newark](#), [newstate](#), [setting](#)
- | Kategorien : [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Übermittle Kommentar

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)

- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive



Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)

- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

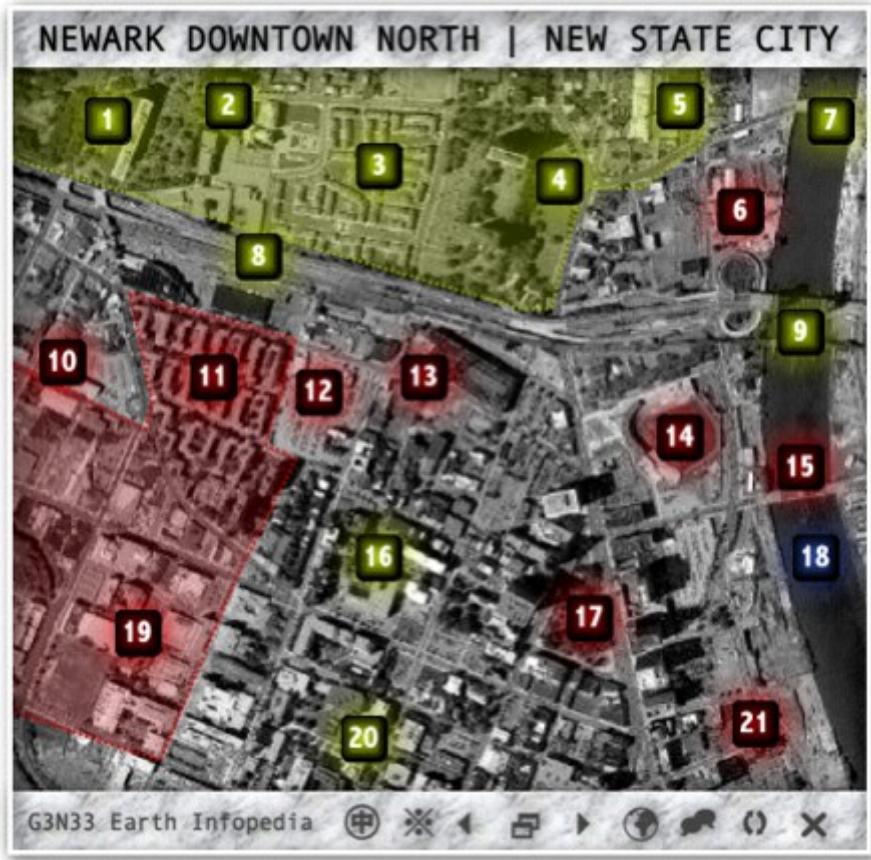
Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Downtown Newark

8 02 2008





[under construction]

« [Cyb3rpunk | Newark Sektor, N.S.C.](#) [Cyb3rpunk | Washington Park](#) »

Aktionen

- | [Kommentar rss](#)
- | [Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [new state city](#), [newark](#), [newstate](#), [setting](#)
- | Kategorien : [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen :



Übermittel Kommentar

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)

- | [Raben!KRAH!m](#) (4)
- | [Rollenspiel](#) (26)
- | [Schwa](#) (5)
- | [Tipp der Woche](#) (18)
- | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  [CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  [yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



mojojamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)

Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com.](#) • Theme: Freshy by [Jide](#)

«

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Washington Park

8 02 2008



Mit seiner Lage am

nördlichen Rand von Downtown Newark steht der Lost Tower (wo die Charaktere der Saga leben) in einer der besseren Gegenden der Stadt. Aber das heißt nicht viel. Bei Tageslicht mögen die Straßen leidlich friedlich sein – abends hingegen haben die Cops trotz ihren frischen New State City Uniformen und überlackierten Karren alle Hände voll zu tun, den Frieden im “Development District” Newark zu bewahren.



- [1] easy!cube Container Park

- [2] Skullz HQ
- [3] Riverfront Stadium
- [4] Deadend
- [5] Northside Mall
- [6] The Redmoon Building
- [7] Dead Poets Library
- [8] Parker Building
- [9] Skeleton Bridge
- [10] St. Michael's Medical Center
- [11] Lost Tower
- [12] Washington House of Commerce
- [13] State Bank Tower
- [14] America Street Bank & Trust
- [15] Der Passaic River
- [16] Washington Park
- [17] New State Police, Department 404 Newark
- [18] St. Patrick's
- [19] Mansion und Adder House
- [20] Park Hotel
- [21] Monrovia Corporation
- [22] PayPhone
- [23] Die Riverfront

Detailbeschreibungen

[1] ■ **easy!cube Container Park** (Orange Street Ecke Dr. Martin Luther King Jr. Blvd.) Als extremere Wetterverhältnisse auch außerhalb von Tornado Alley ein Problem wurden (und Wohnungen auch für einfache Arbeiter und Angestellte immer schwerer zu bezahlen wurden), kam eine pfiffige schwedische Designfirma auf die Idee, die Idee des "Trailerparks" weiterzuentwickeln. Und durch einfache Wohnmodule auf Frachtcontainerbasis zu ersetzen. Das Resultat waren sehr stabile und zudem stapelbare Wohncontainerparks, die eine Weile lang das Bild vieler amerikanischer Städte (verun)zierten. Da aber natürlich auch die "verbesserte" Form des Trailers nicht die sozialen Probleme von Trailer Parks lösen konnten, sind die inzwischen rostigen und von Graffittis überzogenen Containerparks Herde von Hoffnungslosigkeit, Gang-Konflikten – und Gewalt.

[2] ■ **Skullz HQ** (Burnett/Eagle Street) Die Skullz sind eine rein schwarze Gang, die den größten Teil der Zone 404 beherrscht, vor allem aber ihr "Stammgebiet" (Dr. Martin Luther King Jr. Blvd – Orange Street – Broad Street/Washington Park – James Street). Kennzeichen der Skullz ist ein weißer Totenschädel, den sich die Mitglieder als "Kriegsfarbe" auf die Gesichter malen. Die Skullz sind eine "normale" Gang in dem Sinne, dass sie ihren Turf verteidigen, Schutzgelder erpressen, in Drogen und Chips dealen, Autos knacken und Leute auf der Straße abzocken/überfallen. Das HQ der Skullz ist ein aus zwei Türmen bestehender Wohnblock mit je 8 Stockwerken, der völlig von ihnen beherrscht wird. Streit haben sie vor allem mit der weißen Hassgang ProJax, mit denen sie um Kontrolle des Container Parks streiten, sowie den die Riverside kontrollierenden River Guardians.

[3] ■ **Riverfront Stadium** (Bridge Street Ecke Broad Street) Im Riverfront Stadium wird schon lange kein Baseball mehr gespielt. Das Stadion ist "contested area" zwischen Skullz und River Guardians und zugleich so etwas wie "neutraler Turf" für Treffen der Gangs der Gegend. Auch finden gelegentlich durch den Fixer 6XL (gesprochen "Six-Al", ein schwarzer Koloss) gehostete Wettkämpfe statt.

[4] ■ **Deadend** Jenseits des Passaic Rivers befindet sich eine der übleren Nachbarschaften Newarks. Das Deadend zwischen Highway 280 und Riverfront ist eine überwiegend schwarze Hood, deren Gangs sich zur Deadend Brotherhood (DeeBees) zusammen geschlossen haben - und die absolut

dabei sind, den Rang eines wenn auch lokalen Verbrechenskartells zu erlangen. Diese Situation bringt die DeeBees in Konflikt mit den anderen Syndikaten (vor allem italienische, chinesische und arabische Mafia). Das Deadend gilt somit als “Kriegszone”, und oft ist von blutigen Auseinandersetzungen zu hören.

[5] ■ Northside Mall Dieser Komplex beherbergt neben dem üblichen Mix von Mall Shops, Star Diner, Fit&Fast, Burgerworld und dem unvermeidlichen 24seven auch mehrere Bars und Restaurants, darunter das Garden's (Smoothie & Eiscafé) und den Pizza Place. Auch ein Body Style Center fehlt nicht. Nicht direkt zur Mall gehörig befindet sich in direkter Nachbarschaft auch ein kleiner Strip mit VPorn Feed Kabinen, der Sunrise Table Dance Bar, und dem Pink Puss Saloon, einer Billardkneipe mit Nacktbedienung durch Servoide und einige Exotics.

[6] ■ The Redmoon Building Hinter der verspiegelten Fassade dieses Kastens gehen irgendwelche Leute irgendwelchen Geschäften nach. Ein anonym wirkender Büroblock eben, wie es ihn so oft gibt. Die blank polierten Firmenschilder sind nichtssagend (die Logos aber schick) und das Lobby-Personal lässt nur Leute, die erwartet werden, durch. Im Erdgeschoss befinden sich ein paar Geschäfte, darunter der GreenWash Automatenwaschsalon (mit Coffee Corner), das kleine Eckcafé Snyder's, ein Elektrohändler der TechShack Kette sowie ein VTerm Surfspot mit Knoten zum New State City Wireless Metropolitan Network.

[7] ■ Dead Poets Library (5 Washington Street) Einstmals eine Kirche, dann sehr lange eine öffentliche Bibliothek, wird das rechte Nachbargebäude des Towers heute von den Dead Poets kontrolliert (und zwar ausschließlich dieses Gebäudes). Die Poets haben sich der Bewahrung und Archivierung von Wissen verschrieben und sollen – einem modernen Mönchsorden nicht unähnlich – die meiste Zeit damit verbringen, den Inhalt der in der Bibliothek erhaltenen oder von den Poets gefundenen Werken zu digitalisieren und auf eigene Server zu packen. Da die Poets keinen Bedarf an Stress mit anderen Gangs haben, haben sie sich von den Skullz bei deren Turf-Expansion gen Osten “schlucken” lassen. Das bestehende Arrangement wird aber immer wieder dann belastet, wenn gelangweilte Skullz in die Bibliothek kommen, um “Party” zu machen: Liefern die Poets dann nicht, wonach den Skullz der Sinn steht, müssen Bücher dran glauben.

[8] ■ Parker Building (Bridge Street Ecke Broad Street) Ebenfalls ein ehemaliges Bürogebäude, ist das Parker Building heute durch verschiedene kleine und Kleinstfirmen belegt, die sich größtenteils durch Dienstleistungen (die meisten Web-bezogen) eher mühsam über Wasser halten. Hier befindet sich auch ein VRCAFÉ (Surfspot), ein Second Hand Shack für gebrauchte Tech (kaufst auch defekte Warez an) und das Büro der Bit Pool Brothers, zwei echten Hack-Geeks, die aber sehr versiert darin sind, versteckte Daten zu finden und Codes zu knacken (ihre große Leidenschaft). Außerdem gibt es eine Privatdetektei mit Namen Pi (für “Private Investigation”).

[9] ■ Skeleton Bridge Der alte Name dieser Brücke wurde vergessen. Heute ist es einfach nur die Bridge, oder ggf. die Skeleton Bridge (durch ihre skelttartige Metallstruktur). Die Bridge ist in der Hand der River Guardians, die auf Lust-und-Laune Basis “Brückenzoll” erheben. Selten kommt es auf der Brücke auch zu Shootouts mit den DeeBees von jenseits des Passaic Rivers.

[10] ■ St. Michael's Medical Center Der gesamte Block zwischen Dr. Martin Luther King Jr. Blvd, James Street, University Ave und Central Ave bildet das St. Michael's Medical Center, in dem der Doc der Gruppe (formerly known as Patch) arbeitet. Das Medical Center arbeitet unabhängig, ist also auch für der eigenen Wirtschaftlichkeit verpflichtet – ein Übel, welches das ärztliche Personal immer wieder in Konflikt mit dem Management des Centers bringt: Denn der Andrang der Unversicherten bzw. Identitätslosen und von Trauma Team Services ausgeschlossenen steht in radikalem Kontrast zur Leistungsfähigkeit der Klinik. Von besonderer Brisanz ist zudem, dass die Klinik des öfteren bestohlen oder auch überfallen wird, üblicher Weise von Junkies, weswegen das Krankenhaus die Firma Budget Arms mit der Sicherung des Hauses beauftragt hat. Budget Arms ist eine Low-End Sicherheitsfirma – aber mehr kann sich das Krankenhaus nicht erlauben, und die

Schließung bzw. die Übernahme des Hauses durch einen multinationalen Gesundheitsdienstleister schwebt stets als Damoklesschwert über Patienten und Angestellten. (Nebenbei erwähnt sei der schräg gegenüber dem Center (SW-Ecke) gelegene King Wok am Ende der Sussex Street, der passables asiatisches Fast Food zu gutem Preis bietet und daher beim medizinischen Personal des Centers sehr beliebt ist).

[11] ■ Lost Tower (15 Washington Street) Dies ist das Wohnhaus der Punx. Das Gebäude umfasst neben dem Turm auch den dahinter liegenden Langbau, der aber gegenwärtig noch überwiegend eine Ruine ist. Weitere Details zum Lost Tower befinden sich [HIER].

[12] ■ Washington House of Commerce (520 Broad Street) Nachdem die früher hier ansässige Bank den Weg vieler amerikanischer Banken im Zusammenbruch ging, wechselte das Haus öfters die Eigener, um schließlich mangels Kaufinteresse in Ladenflächen parzelliert und stückweise verpachtet zu werden. Heute beherbergt das 5-stöckige Haus Broad Street Ecke Bridge Street etwa 26 Geschäfte und die Büros von 6 kleinen Firmen (von denen gut die Hälfte Briefkastenfunktion haben dürften). Besonders zu erwähnen im Haus sind das Xi!Xi! Noodles (wegen seiner Nudelgerichte im chinesischen Straßenverkauf-Stil), das Urban Fashion Billig-Outlet NuWear, der im Untergeschoss gelegene Newark Sporting Shop (ein Waffenladen), der Drone Zone Toyshop für WiFi-kontrollierte Drohnen sowie der easyp!lls Automatenshop für den täglichen Bedarf an Stims, Uppers, Downers, Dorphs, Painkillern und Patches.

[13] ■ State Bank Tower (33 Washington Street) Dieser 43 Stock hohe Büroturm war früher glasgepanzter Sitz der State Street Bank, ehe diese im Zusammenbruch der US Finanzmärkte den Bach hinunter ging. Der Bürobau ging durch verschiedene Hände, stand sogar ein paar Jahre leer, wurde aber jüngst an einen Investor verkauft und befindet sich aktuell im Stadium der Renovierung. Straßentalk behauptet, neuer Eigener werde die New State Bank – eine neue Bank, die laut Medienberichten von Präsident Windham angeregt wurde, um den IS Finanzmarkt weniger abhängig von ausländischen (und “außerirdischen”) Finanzriesen zu machen. Insider bezweifeln aber, dass es zu dieser Banken-Neugründung überhaupt kommt, geschweige denn, dass für eine solche schon Büroräume geschaffen würden. Andere Gerüchte besagen, der Block werde an Betacorp oder Zetatech veräußert, die beide ihre Präsenz im Nordosten stärken und in der Region eine neue Chipfabrik aufbauen wollen.

[14] ■ America Street Bank & Trust (545 Broad Street) Die gesamte Zeile von Nr. 12, 14, 21 und 22 wird “Bank Block” genannt, wenngleich nur noch die südlichen drei Bürotürme diese Funktion erfüllen (Nr. 12 und 22 fielen dem Wirtschaftsrasse zum Opfer, in Nr. 22 auf der Karte zog erst vor Kurzem eine neue Bank ein). ASBT ist ein unabhängig operierendes Tochterunternehmen der European Business Bank EBB, das sich in der zweiten Unabhängigkeit von der europäischen Muttergesellschaft gelöst hat, mittlerweile aber “heim ins Reich” gekehrt ist. Die EBB führt ASBT unabhängig weiter, zum einen aus politischen Erwägungen, vor allem aber wegen der so günstigeren Risikoabschirmung gegen einen erneuten Zusammenbruch der amerikanischen Banken. Ursprünglich betreut von American Militech, wurde das Sicherheitspersonal jüngst durch Leute des Budget Arms Ablegers FedSec abgelöst – nicht gerade ein Zeichen von Aufschwung für das Bankenhaus.

[15] ■ Der Passaic River windet sich kurvenreich durch ganz Newark. Er ist dreckig, giftig, stinkt und wird nur von leichteren Schiffen befahren (und selbst das selten). Was Verkehr angeht ist er nur für Hoverjet-Kids interessant, die ihn benutzen um zu den Barge Cities vor New York zu gelangen, wo Patches und Pillen “ab Drogenlab” billig verkauft werden.

[16] ■ Washington Park Der einstmals gepflegte Park ist völlig verkommen. Die Bäume sind abgestorben, in den Anlagen wuchert Gestrüpp, eine Washington-Denkmal ist vor Graffitti und Beschädigungen kaum noch zu erkennen. Das einzige, was es hier reichlich gibt, ist Müll und Nachts die Chance, sich überfallen zu lassen. Dennoch betrachtet eine Gruppe von rund 13 Obdachlosen um

den Penner Duce den Park als ihre Heimat. Tagsüber gehen die Streicher getrennter Wege, um sich abends wieder zu treffen und in Schichten zu schlafen.

[17] ■ New State Police, Department 404 Newark Das örtliche Polizeirevier gehörte früher zur Universität, und etwas ist das Erbe des Gebäudes bis heute zu spüren. Allerdings wurden ohne Rücksicht auf Verluste funktionale Veränderungen am Bau durchgeführt, Fenster vermauert, Rampen angelegt, das Dach für Landungen von Helikoptern und AVs verstärkt, die Tiefgarage erweitert etc. Insgesamt ist das Department recht gut ausgestattet, zumindest was den verfügbaren Raum und die Einrichtungen angeht. Im Haus befindet sich sogar ein Büro für die LEDiv und ein Kontakt Office für BuReLoc und CDC. Die Forensik wird vom benachbarten St. Michael's abgedeckt.

[18] ■ St. Patrick's (91 Washington Street (Ecke Central Ave)) Die einzige verbliebene römisch-katholische Kirche der Gegend (oder ganz Newarks) wurde 1848 von einem Iren gegründet, der auch selbst Architekt des Backsteinbaus war. Die Kirche ist (zu Recht) stolz darauf, auch die Jahre der Unruhe ohne Unterbrechung der Services überstanden zu haben. Neben Gebet und Gemeindearbeit bietet St. Patricks Armenspeisung und - wie man hört - Verstecke vor polizeilicher Verfolgung, weswegen die "Schwarzkittel" den Cops ein Dorn im Auge sind. Auf dem Platz neben der Kirche zu erwähnen ist die FitFood Salad Bar (zur Bleeker Street hin), einer der wenigen Orte in Newark, bei dem man durch Kauf von Health Food orbital-zertifizierte Bonuspunkte auf seiner Versichertenkarte generieren bzw. Beitragssteigerungen bei seiner Karte vermeiden kann.

[19] ■ Ballantine Mansion und Adder House Im Schatten des State Bank Towers steht ein kleines, historisches Gebäude (das Mansion), das früher einmal zum New Jersey Museum gehörte, ehe die dort ausgestellten Objekte an ein anderes Museum "in Sicherheit" gebracht wurden. Auch das auf der Ecke Central Ave stehende Adder House ist versiegelt, die Erdgeschossöffnungen vermauert. Was natürlich nicht unbedingt heißen muss, dass sich in den Tiefen der beiden Gebäude nicht doch etwas oder jemand befindet.

[20] ■ Park Hotel (27 Central Ave) Das früher einmal sehr gepflegte Park Hotel ist lange schon in den Ruin gegangen. Heute haben sich im Gebäude einige Leute fest eingenistet, darunter vor allem Prostituierte, aber auch der freie Journalist Aaron Hart. An der Nordfront gelegen mit Blick auf den Park ist die Hamilton Lounge, ein illegaler, wenngleich sehr gepflegter Smoker's Room, der nach außen hin den Eindruck eines harmlosen Cafés erweckt (geraucht wird nur in den versteckten Hinterzimmern).

[21] ■ Monrovia Corporation (550 Broad Street) Hinter der anonymen Fassade dieses Büroturms verbirgt sich ein umtriebiger Finanzdienstleister aus einem unabhängigen Kleinstaat inmitten der Neosowjetischen Union. Mit anderen Worten: Eine Face Bank, die anonymisierte Konten-, Zahlungs- und Geldwaschdienste für Kunden abwickelt, die auf Diskretion und Anonymität besonderen Wert legen. Es ist kein Geheimnis, dass die Russenmafia hinter dem Konzern steht, und dass die Sicherheit der Bank von ehemaligen sowjetischen Soldaten betreut wird.

[22] ■ PayPhone (Broad Street Ecke Lombardy Street) Dies ist eine Filiale der Kette PayPhone, die im wesentlichen ein mobiles Bezahlungstool per zertifizierter Handy-ID anbietet. Bedingung für den Service ist allerdings eine ID ab Stufe 2 und ein Handy, das in der Lage ist biometrische Daten zu erfassen (mindestens Retina und Fingerabdruck). Hat man beides, ist der Service in der Tat einfach in der Nutzung, günstig und – glaubt man der Werbung – auch deutlich anonymer, da die Handy-Accounts in PayPhone Filialen mit Bargeld oder Face Guthaben aufgeladen und dann einfach abgebucht werden können (wobei statt der ID des Nutzers nur die ID des Handys erfasst wird – und die lässt sich mit deutlich weniger Aufwand ja verschleiern).

[23] ■ Die Riverfront Das Ufer des Passaic River entlang ziehen sich in dieser Gegend nur stillgelegte Firmengelände, Schrottplätze, verwilderte Deponien und verfallene Hütten. Riverfront

wird beherrscht von den River Guardians, die aber sehr entgegen ihrem Namen absolut keine Beschützer-Gang sind. Dennoch ist die Riverfront zwischen wilden Büschen und schlecht einsehbaren Rostcontainern ein guter Punkt, um illegale Geschäfte abzuwickeln – oder Leute anzutreffen, die solche anzubieten haben. Das Tragen einer Waffe sollte aber als Pflicht betrachtet werden.

« [Cyb3rpunk | Downtown Newark](#) [Cyb3rpunk | Lost Tower](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(3936a0b2828582e34459fcb74d448ba5_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(56a0f8e664bf50d3cc4c3f90160a9cd2_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [hood](#), [new state city](#), [newark](#), [setting](#), [tower](#)
- | Kategorien : [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : [a](#) [title=""](#) [title=""](#) [abbr](#) [title=""](#) [acronym](#) [title=""](#) [b](#) [blockquote](#) [cite=""](#) [cite](#) [code](#) [del](#) [datetime=""](#) [em](#) [i](#) [q](#) [cite=""](#) [strike](#) [strong](#)

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)

- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)

- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive



Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Lost Tower

8 02 2008



Handlungsort der Cyb3rpunk Kampagne ISLANDS OF LIBERTY ist die Boswash-Megalopolis NEW STATE CITY an der Nordostküste der Incorporated States of America.

Im Herzen der Kampagne steht das (real existierende) Gebäude 15 Washington Street, in Downtown Newark; ein historisches und natürlich im Jahr 2035+ im Verfall begriffenes Gebäude, (Eurotalk ON)dessen Mauern nur noch Legenden einstigen Glanzes flüstern (Eurotalk OFF).

In diesem Artikel soll ein erster Überblick über das auf der Straße unter dem Namen “Lost Tower” bekannte Gebäude und die unmittelbare Umgebung geschaffen werden, damit die Spieler sich schnell im Setting zurecht finden. Wie jedes lebendige Setting wird auch dieses stetig weiter entwickelt werden, sprich: Was hier steht, ist keineswegs in Stein gemeißelt, sondern ebenso variabel und flüchtig wie das elektronische Medium, in dem es verfasst wurde.



Der Wolkenkratzer mit der Adresse 15 Washington Street, Newark wird seit Neuestem in der Nachbarschaft als “Lost Tower” bezeichnet. Einerseits wegen dem verfallenen Eindruck, den das historische Gebäude macht, andererseits wegen des Besitzers der Immobilie **Eden Lost**, einem einstig mächtigen Konzerner, der, gezeichnet von einer schweren Carbonerkrankung, nach hier an den Bodensatz der Gesellschaft gespült wurde.

Ein anderer Straßename von ihm ist “Law Tower”, der Ursprung

des Namens ist aber nicht bekannt. Offenbar gehörte der Turm früher einmal zu einem Gericht oder einer juristischen Fakultät, wurde irgendwann in Wohnungen für Studenten umgebaut als Teil eines neuen Campus, der dann wie so vieles an der Nordostküste zur Hölle ging.

Aufgrund fehlender Annehmlichkeiten im Vergleich zu moderneren Objekten (Ärger mit dem aus dem 19. Jahrhundert stammenden Rohrsystem, veraltete Elektrik (1950er), Spannungsschwankungen, keine modernen Multikabel-Anschlüsse, undichte Fenster, Wärmeverlust durch alte Bausubstanz, Risse) bei den Obdachlosen der Gegend eher unbeliebt, haben sich zuletzt vor allem "Freelancer" im Haus eingerichtet, die über das nötige Kleingeld und/oder die Techie-Kontakte verfügen, die eigene Wohnung leidlich auf Vordermann zu bringen.

Die gegenseitige Unterstützung der Turmbewohner ist schon aufgrund der Erfordernis, gemeinsame Investitionen in den Erhalt des Baus zu tätigen, hoch, und jeder wirkt im Rahmen seiner Möglichkeiten am Gebäude mit oder bietet wenn er keine betreffenden Fertigkeiten hat eben monetären oder "Dienstleistungs-Support" im Gegenzug an.

Wirklich organisiert war das Ganze außer durch sanfte Deals des "Verwalters" **Honest Joe** bis vor Kurzem an sich nicht, aber auf seine eigene bizarre Weise funktionierte es. Mit Einzug des Hausbesitzers in das Penthouse des Gebäudes und formeller Anerkenntnis der durch Honest Joe abgeschlossenen mündlichen Verträge sind viele im Haus nervös, wie es wohl weitergehen wird.

In der jüngsten Zeit vor jener fatalen Nacht der Räumungsaktion der BuReLoc Anfang Februar 2035 hatten Streitigkeiten und auch Handgreiflichkeiten zwischen den Bewohnern zugenommen, und die einstige Hausgemeinschaft zerfiel zusehends. Speziell in den unteren Stockwerken, die zu Fuß ohne Aufwand erreichbar sind (der Fahrstuhl funktioniert oft nicht) hatte sich zuletzt eine Klientel eingenistet, die man beim besten Willen einfach nur als "Gesocks" bezeichnen kann.

Offenbar hat Lost oder "sein Man" Joe keineswegs jeden Akt von Hausbesetzung rückwirkend legitimiert – jedenfalls ist von den Störenfrieden der unteren Etagen nach der BuReLoc-Räumungsaktion kein einziger mehr aufgetaucht. Da einige jener neuen Bewohner aber aus der Gangszene kamen, ist sehr fraglich, ob deren Kumpels diese "Politik" kommentarlos im Raum stehen lassen werden.

« [Cyb3rpunk | Washington Park Cyb3rpunk | Hausregeln](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [newark](#), [setting](#), [tower](#)
- | Kategorien : [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen :



Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)

- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

- 
- katisommer zu
- [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- rabenaas zu
- [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- goodnewsdaily24 zu
- [Moonlight | Alles über die 2....](#)
- 
- CX zu
- [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- Anya zu
- [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- Tobias Ecker zu
- [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- rabenaas zu
- [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- 
- yennico zu
- [Blog | Nachtwanderung](#)
- 
- Maggy zu
- [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- rabenaas zu
- [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)

[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)

[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)

[mojojamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)

[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)



r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

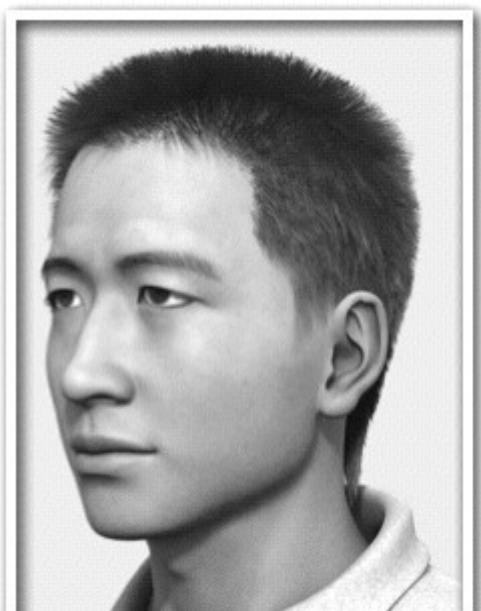
Cyb3rpunk | Timothy

8 02 2008



[timothy huang]

Rolle: (Ex) PA Trooper | **gespielt von:** Ascaso



Wer nicht gerade versehentlich über ihn stolpert, dem fällt dieser schmächtige Asiate kaum auf. Warum sollte er auch? Sein unscheinbares Gesicht webt sich mit einer wahllos unmodischen Sammlung Von-der-Stange-Billigklamotten und einer etwas linkischen Körperhaltung zum Bild eines Alltagsversagers zusammen, dem man bestenfalls bei McWendy's das vermüllte Serviertablett in die Hand drücken würde.

Hinter der Fassade gibt es – wie hinter seiner sorgsam verschlossenen Wohnungstür – einiges mehr zu entdecken. Und vermutlich wäre man erstaunt zu erfahren, dass der kleine Kerl eine Weile mal ein recht passabler ACPA-Pilot war. Jedenfalls so lange, bis er – laut Aktenlage – aufgrund ungenehmigter „Verbesserungen“ an seinem Dienst-Hopper mehrere Menschen das Leben kostete.

Heute steuert Timothy nur noch Exoskelett-Rümpfe auf irgendwelchen der unzähligen Großbaustellen der New State Megalopolis. Ein - immerhin - besser bezahlter Job als der einer ungelernten Baukraft. Aber nichts, worauf man sich etwas einbilden könnte.

« [Cyb3rpunk | Hausregeln](#) [Cyb3rpunk | Ada](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(481b3bda595cc1ed107395a713fc49e2_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(0352c2f41b7366da5e521ffe080fe498_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#) [cyb3rpunk](#), [roleplaying](#), [rollenspiel](#), [rpg](#), [talsorian](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)

- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)

- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4...](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com.](#) • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Ada

8 02 2008



[ada]

Rolle: Tek (Medtechie) | **gespielt von:** Sue



Ada hat überlebt. Von all ihren Kumpels und Mit-Edgerunnern hat sie das Fiasko von Night City überlebt. Nicht nur den Verrat an den Nomaden und die endlose Fahrt durch Acro-Land. Auch den Zusammenbruch der Arasaka-Türme. Nicht nur Extraktionen aus dem im Konzernkrieg belagerten L.A. Auch den Steinbrockenkrieg. Nicht nur die schwarzen Chip-Geschäfte von DMS. Auch jenen letzten Freundschaftsdienst für ihren Kumpel Maven, der dem ganzen Team das Genick brechen – und alle außer Ada das Leben kosten sollte.

Lange Zeit lang war sie auf der Flucht. Vor der Russenmafia um den König aller Fleischhändler an der Westküste, den Zaren. Auch vor den nie ermittelten Drahtziehern, in deren Dienst die Russen einen Musik-Gig vor der Küste sabotierten. Und hunderte Partygänger

auf den Grund der giftigen See schickten. Ihre Flucht hat sie quer durch die I.S.A. getrieben. Aber es ist schwer, vor der eigenen Angst davonzulaufen.

In New York war das Land einfach zu Ende. Der Atlantik stoppte ihre ostwärts gerichtete, ziellose Wanderung. Heute arbeitet sie im **St. Michael's Klinikum** in Newark, New State City. Ein finanzieller Abstieg von den Tagen, als sie in Night City für Trauma Team arbeitete – aber eine sichere, überschaubare Existenz. Im Schatten der Wolkenkratzer. Außerhalb des Interesses gesichtsloser, globaler und orbitaler Kräfte.

Ein Neuanfang.

« [Cyb3rpunk | Timothy](#) [Cyb3rpunk | Arden](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
 - |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
 - | Tags : [cyberpunk](#) [cyb3rpunk](#), [roleplaying](#), [rollenspiel](#), [rpg](#), [talsorian](#)
 - | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

[Website](#)

Du kannst diese Tags benutzen : <abbr title=""> <acronym title=""> **** <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike>

Übermittel Kommentar

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)

- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Arden

8 02 2008



[arden]

Rolle: Fed Cop | **gespielt von:** Thorsten

Arden ist noch jung, aber weit davon entfernt ein Grünschnabel zu sein. Die Straßen von Newark sind ein gefährliches Pflaster. Das keinen Fehler verzeiht. Wie die meisten Cops, die noch nicht im Leichensack liegen, hat Arden gelernt, sich zu arrangieren. Mit der Straße. Den Gangs. Der Neuen Weltordnung. Der Abschaffung der Amerikanischen Verfassung. Der Neuordnung des Staates New Jersey. Sogar mit den Schnüfflern der Law Enforcement Division, die ihre Nase in alles stecken, was sie nichts angeht.

Arden hasst seinen Job. Weil dieser letztlich immer mehr darin besteht, die Interessen großer Konzerne zu bedienen. Oder Amtshilfe für jene Behörden von Präsident Windham zu leisten, die ihm mindestens suspekt, wenn nicht gar gänzlich verhasst sind. Trotzdem: Es gibt keine Alternative. Nicht für den Polizeidienst – und schon gar nicht für ihn.

Corporate gehen? Das wäre Verrat. Guerilla gehen? Das hieße Aufstecken. Zwischen den Stühlen sitzend, versucht Arden seinen eigenen Weg zu gehen.

Und holt sich dabei öfter als gut für ihn ist Rat von den Herren Daniel's, Walker und Beam.

« [Cyb3rpunk | Ada](#) [Cyb3rpunk | Zeerah](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#) [cyb3rpunk](#), [roleplaying](#), [rollenspiel](#), [rpg](#), [talsorian](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)

- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)

| [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

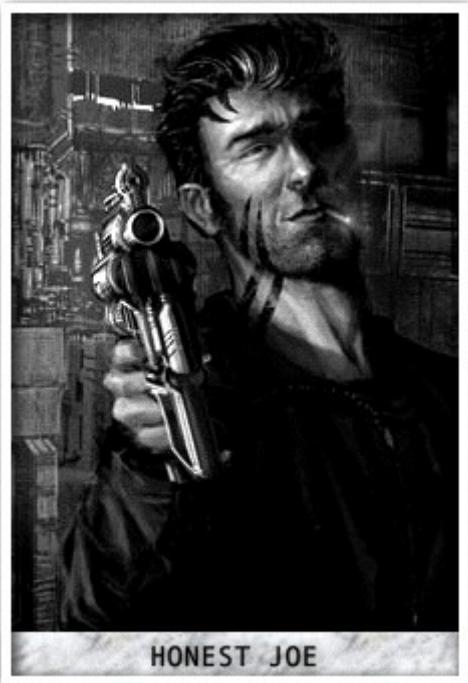
r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Honest Joe

6 02 2008



Niemand würde je einem Typen misstrauen, dessen Straßennname das Wort "Honest" enthält. Es sei denn, vielleicht, dass man wüsste, dass er sich den Namen selbst gegeben hat. Sei es wie es sei: "An sich" ist Joe eine ehrliche Haut. Aber genau dieses "an sich" ist es, was ihn und seine Kunden zuweilen in Schwierigkeiten bringt.

Joe ist sich der Tatsache bewusst, dass in diesem System derjenige verliert, der "nach den Regeln" spielt. Jedenfalls dann, wenn es die Regeln des Systems sind – also Gesetze betrifft. So sehr in Bestimmungen jedweder behördlichen Art nicht interessieren, gehört Joe aber zu jener seltener werdenden Spezies von Fixer, die desto vehemente für das Prinzip des "Giri", der "Ehre unter Schuften" eintreten.

Joe ist "Verwalter" des Towers 15 Washington Street in Newark. Und das schon seit längerer Zeit. Er ist derjenige, der in der Vergangenheit die Abläufe im Haus geregelt hat, der technischen Defekt und Typ mit passender Reperaturkenntnis zusammen gebracht hat, der die Haussicherheit organisiert hat. Na gut: Und der nie ein

Wort darüber verloren hat, dass er weder der Eigentümer des Hauses ist noch von diesem je gehört hat.

Jetzt, da der Ex-Konzerner und Hauseigentümer **Eden Lost** sich im Penthouse des Towers einrichtet, arbeitet Joe für ihn. Oder sagen wir einmal: Eden Lost lässt Joe weiterwurschteln wie bisher und stellt das "Hausprojekt" auf behördlich sichere Füße.

Joe scheint was die Veränderungen in "seinem" Haus angeht noch skeptisch zu sein (wer wäre es

nicht) – aber wenn man vor der Alternative steht, sich statt mit Lost lieber mit Polizei und BuReLoc wegen Hausfriedensbruch und Adressverschleierung anzulegen, weiß man sich schnell zu arrangieren.

« [Quo vadis AAS? Quo vadis AAS \(II\)?](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(796a9c6fd50822343351c01bc7e64424_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(dd33b116eb927994306df1bf5c014283_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 6 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [NSC](#), [Fixer](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)

- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)

- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4...](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com.](#) • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Fnord

12 02 2008



Fnord ist ein Old School Hacker und Verschwörungstheoretiker, der sich schon vor mehreren Jahren im 11. Stock des Lost Tower – abseits der belebteren, via Treppe bequem erreichbaren Floors – eingenistet hat.

Fnord misstraut allen und jedem und hat sich soweit sein Appartement es zulässt weitgehend autark eingerichtet. Auf der ganzen Etage ist das gleichmäßige Wummern seines Stromgenerators zu hören, und an den Fenstern seiner Wohnung klebt ein ganzes Bündel veralteter Satellitenschüsseln, die er auf was der Geier weiß ausgerichtet hat.

Soweit man im Haus weiß, ernährt sich Fnord ausschließlich über Bringdienste, wobei er derart paranoid sein soll, dass er alle Speisen in der Wohnung in einem kleinen Autolabor auf Unbedenklichkeit testet. Andere wiederum sagen, Fnord gehe tatsächlich ziemlich oft raus, nur eben bekleidet mit einer programmierbaren Face Mask, die immer wieder andere Gesichtszüge vorgaukelt. Wieder andere bezweifeln sogar, dass er in der Wohnung lebt, an der außen die ganzen

Satellitenschüsseln stecken – zu auffällig sei das für einen wahren Paranoiker, und per Kabelverbindung könne Fnord weiß der Geier wo im Haus stecken.

« [Shadowrun | Stadtspeak Berlin](#) [Cyb3rpunk | Chuck Monroe](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 12 Februar 2008
- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [Cast](#), [npc](#), [character](#), [nwo](#), [hacker](#), [netrunner](#), [fnord](#), [conspiracy](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Zeerah

8 02 2008



[zeerah]

Rolle: Sneak/Facer | **gespielt von:** Jutta



Die umtriebige Zeerah arbeitet hinter der Kasse von **MegaMart**. Serviert 3 Tage die Woche Drinks im **Melburn** an der Broad Street. Tanzt im Motion Capture für das **VR-Label “Virtual Maidens”** und in real an 3 von 4 Wochenenden im **Blue Lagoon**. Vermutlich würde sie an jeder dieser Tätigkeiten einzeln zugrunde gehen – der Wechsel zwischen den Outfits, Styles und Job-Persönlichkeiten, die sie allesamt mit großem Eifer ausfüllt, ist das, was ihr den “Kick” gibt. Das Experimentieren mit Rollen – und den Reaktionen, die diese hervorrufen.

Dass Zeerah neben ihrem braven “American Hard Working Girl” Dasein auch noch ein Schattenleben führt, trägt nur noch weiter zu ihrer Selbstzufriedenheit bei. Gedowned und geuppt mit Stims und Sleepern kommt Zeerah gut mit 2 Stunden Schlaf am Tag aus – das gibt ihr

mehr als ausreichend Zeit, das verdiente Geld auf Raves und in Clubs auszugeben oder im Gegenteil heimlich in Anlagen einzudringen, manchmal um etwas zu stehlen, oft aber einfach um zu sehen, ob es geht!

Selbstmörderisch veranlagt ist die Thrill-Seekerin aber nicht. Jeder Bruch, jede Illegale-Rave-Teilnahme auf gesperrtem Konzernbesitz ist ein wohl kalkuliertes Risiko, und für jede abgefahrene Technik, irgendwo hineinzukommen, kennt der versierte Sneak-Slash-Facer eine Technik, der drohenden Festsetzung zu entgehen. Dabei hilft ihr nicht zuletzt ihr "halbwüchsigt-unschuldiger" Girlie-Look und das Talent, regungslos in der Haltung einer Puppe bzw. Synthoiden zu verharren. Und damit im Effekt völlig im offenen Sichtfeld unsichtbar zu werden.

« [Cyb3rpunk | Arden Shadowrun | Reality Check](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#) [cyb3rpunk](#), [roleplaying](#), [rollenspiel](#), [rpg](#), [talsorian](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `



Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive



Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)

- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

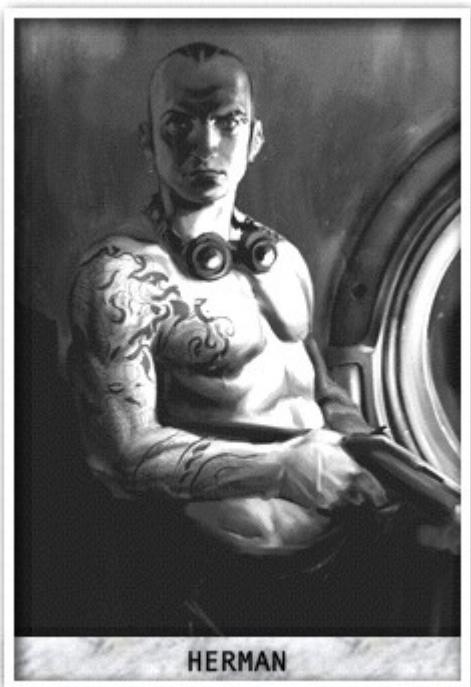
r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Herman

22.03.2008



“Herman the German” ist zwar kein Deutscher, sondern ein Österreicher, aber das scheint weder seine Umgebung noch ihn zu interessieren. Seine Familie wurde im Zuge der Zweiten Unabhängigkeit aus der EBB-Enklave bei Denver vertrieben. Im Laufe ihrer Flucht kamen sowohl der Vater als auch beide Geschwister von Herman ums Leben. Seine Mutter erlag einige Jahre später der Carbonseuche, so jedenfalls die knappe Mitteilung der CDC.

Förmlich gestrandet in Newark, hasst Herman das Amerika Präsident Windhams mit Leidenschaft. Aus seinem Leben und seinen Kindheitstraumata hat Herman die Erfahrung mitgenommen, dass niemandem zu trauen ist. Nicht der Politik. Nicht den Cops. Nicht “dem Volk”.

Seine bittere Vergangenheit hat Herman zu einem Waffennarren, Verschwörungstheoretiker, Nihilisten, Survival-Freak und Freizeit-Gueriller gemacht. Kein Wunder, dass der im Tower hausende Exileuropäer sich blendend mit Fnord versteht.

Sein Geld macht Herman mit Waffenanpassung nach Kundenwunsch. Aufbohren, Anonymisieren, Modifizieren, Verkürzen, Verlängern, Umrüsten, Chippen – all das gehört zu seinem Handwerk. Darüber hinaus besitzt er ein ansehnliches Arsenal unregistrierter Waffen, die er für passables Geld vertickt.

Herman bewohnt insgesamt vier große Wohnungen im 8. Stock des Towers, die er per Wanddurchbrüche und Einbau von Zwischenwänden zu einem wahren Labyrinth mit verschiedenen Zonen für “Rückzugsgefechte” gemacht hat. Angesichts der Gerüchte, dass er zu seiner Sicherung

auch Sprengfallen, Granaten und Minen einsetzt, verwundert es kaum, dass die über- und unter ihm gelegenen Wohnungen leer sind.

« [Blog | Cyberpunk Fashion Scan](#) [Blog | Auf dem Weg zu Berlin 2071+](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(5f32db9730db3605e4722678ea85e7be_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(a62c21805dcf7b2903c060c99dc6965d_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 22 März 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [npc](#), [npcs](#), [NSC](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Eine Antwort zu “Cyb3rpunk | Herman”

22.03.2008



ascaso (12:41:37) :

herman??? the german??? ...

wie waers denn mit “austin the austrian”! :]

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  katisommer zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  rabenaas zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  goodnewsdaily24 zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  rabenaas zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  rabenaas zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  rabenaas zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  witchi1976 zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)

- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com.](#) • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Jawz

8 02 2008



Jawz ist ein Riese von Kerl und der Anführer der **Skullz Gang**, welche den Tower und die umliegenden Blöcke für sich beansprucht.

Der Metallkiefer, dem Jawz seinen Namen verdankt, ist ein Andenken an eine Konfrontation mit den **Projax** von jenseits des Containerparks, auf die sich der herrschende Krieg mit der weißen Hassgang zu großen Teilen zurückführen lässt.

Damals – 2033 – lag das Skullz-Gebiet noch eher westlich, ehe die Idylle von den plötzlich auftauchenden Projax zerstört wurde. Ohne Vorwarnung erfolgte der Angriff. Der damalige Anführer der Skullz, Skel-J, wurde aus einem fahrenden Auto heraus erschossen, Jawz (damals noch Collar und Lieutenant der Gang) wurde im Containerpark überfallen und so lange ins Gesicht geschlagen, bis von seinem Unterkiefer nur noch pennygroße Trümmerstücke übrig waren.

Ohne Versicherung und Geld für eine umfassende Rekonstruktion, wurde Collar im St. Michael's zusammengeflickt und mit der veralteten Kinnprothese "aus dritter Hand" versehen, die heute sein Markenzeichen ist.

Anders als andere Mitglieder der Skullz, die sich den weißen Totenschädel nur auf Kriegszug auftragen, hat Jawz sich diesen eintätowieren lassen. Und sein Hass wird erst dann gestillt sein, wenn es ihm gelingt die Projax bis auf den letzten Mann auszurotten.

« [Shadowrun | Retroshock Blog | Webcomic-Tipp: NYC2123](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 Februar 2008
- | Tags : [cyberpunk](#) [cyb3rpunk](#), [roleplaying](#), [rollenspiel](#), [rpg](#), [talsorian](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)

- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | D0lly

13 02 2008



D0lly (mit Null statt O) gehört zu den älteren Modellen der Synthoiden, weswegen ihr das Überpuppenhafte noch sehr deutlich anzusehen ist. Insgesamt waren die ersten Versuche, auf Silikon, Stahl und Plastik beruhende Kunstmenschen zu schaffen, wenig erfolgreich:

Gerade jene Modelle, die es darauf anlegten den Menschen möglichst perfekt zu imitieren, trafen am Markt auf Ablehnung, da viele Menschen instinktive Ablehnungen empfanden. Erst in der zweiten Generation der pAI-gesteuerten Silikonpuppen kamen die Designer auf den Trichter, die Optik der Kunstmenschen bewusst stärker vom Bild eines "normalen Menschen" abzuheben. Und landeten damit einen Volltreffer:

"Fehlte" den Fast-Menschen irgendeine Komponente wahrer Lebendigkeit, die irgendeinen atavistischen Abwehrinstinkt der Menschen auslöste, boten die "lebenden Puppen" ein "Mehr", das sie von ihren gänzlich leblosen Vorfahren abhob.

Bald schon übernahmen jene Puppen – meist nach asiatischen Kawaii- oder Kunstidealen geformt – einfache Repräsentationsaufgaben in der Serviceindustrie wie z.B. die Besucher eines Kaufhauses mit demütiger Verbeugung zu begrüßen und Einkäufe zu tragen.

D0lly – Modellreihe D der Alldroid Gruppe – gehörte zu den ersten pAI-Systemen, die für Chauffeur-Aufgaben eingesetzt wurden. Und ist damit letztlich der Vorläufer vieler heutiger TaxiDrive-Modelle. Bereits vor längerer Zeit durch einen geänderten Modegeschmack in Fragen des Puppendedesigns ausgemustert, landete D0lly auf dem Wültisch eines Puppenverwerters, wo sie von

einem Newarker Infobroker und Dittmann namens Loki gekauft wurde. Für diesen ist sie noch immer tätig sowohl als Fahrerin als auch Kurier.

Auf der Straße heißt es, Loki habe seine D0lly intern aufgerüstet und ihren Speicher um ein Vielfaches erweitert, so dass er wenn schon nicht modernen Synthoiden, so wenigstens mit der Modellreihe D vergleichbaren Modellenhimmelweit überlegen ist. Man munkelt sogar, dass der größte Teil von Lokis heißen Daten, Kontaktnummern und Infos als Backup in D0llys Hirn liegen. Natürlich so verschlüsselt, das nur Loki wieder an sie herankommen kann.

« [Blog](#) | [Cyberpunk NOW](#) [Blog](#) | [Funniest T-Shirts \(1\)](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
|  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 13 Februar 2008
 - | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [Cast](#), [npc](#), [character](#), [bioroid](#), [transhuman](#), [syntheroid](#), [android](#)
 - | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : <abbr title=""> <acronym title=""> **** **<blockquote cite="">** **<cite>** **<code>** **<del datetime="">** **** **<i>** **<q cite="">** ****

Übermittelte Kommentare

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)

- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Tigga

19 02 2008



Die Nennung des kleinen Tigga als “NSC” macht viel von den Problemen klar, mit denen sich die Menschen des Jahres 2035+ zu arrangieren haben:

Zwar gehören A.I.s (künstliche Intelligenzen) schon seit über 10 Jahren zum Leben in der Zukunft, aber so recht beschäftigten diese den Alltag der Menschen vorher nie: A.I.s, das waren fremde Entitäten, die nur in den gigantischen Mainframes der Megakonzerne existierten – und die bestenfalls als Movie-Vision oder in Meldungen aus dem fernen Frankreich, wo ein Gericht A.I.s “Menschenrechte” zugesprochen hatte, den Normalbürger erreichten.

Inzwischen sind nicht nur die für das “Hosting” einer A.I. nötigen Systeme deutlich kleiner geworden, nein, so genannte Pseudo-A.I.s (pAI) emulieren menschliche Gefühle und Gedankengänge immer perfekter, so dass von außen betrachtet schwer die Grenze zwischen simulierter und echter Persönlichkeit zu ziehen ist.

Im Falle von Tigga geht dies noch recht einfach:

Identifiziert als “Supertoy” der Baureihe pAI-Pet von Zetari ist er bar jeden Zweifels ein “Ding”, ein Spielzeug eben. Eine Ansammlung von Chips, ein Metall-Grundgerüst, ein Plastik-Casing und Kunstfell. Und: Ein Programmierfehler auf Beinen, denn irgendwem ist Tigga irgendwann irgendwo “weggelaufen”.

Seither sieht man ihn zuweilen – ganz wie eine Straßenkatze – durch die Gegend “tigern”. Surrend

und knackend, zwar, aber dank Solarkollektor und Mikrowellen-Akku mit nahezu unbegrenzter Laufzeit.

Zu Tiggas Programmrutinen gehört es – neben einer ausgesprochenen “Liebe” zu Kindern – auf Signale von Traurigkeit zu reagieren. In diesen Fällen schleicht sich die kleine pAI an den Trauernden an, lädt zum Streicheln ein, schnurrt (abscheulich künstlich, mit Vibration) und lässt zur Verblüffung der meisten eine Lebensweisheit fallen, die den Hörer zuweilen bis ins Mark erschüttert.

Tatsächlich verfügt Tigga über eine wohl sortierte Datenbank einschlägiger Weisheiten, Zitate, Aphorismen und Lebensratgeber, und so bescheiden seine “echte” Intelligenz sein mag – seine “Intuition”, das richtige Wort zur rechten Zeit zu finden, ist enorm.

Das führt zu der etwas absurden Situation, dass man Tigga im Revier nicht nur kennt, sondern dass so gut wie jeder in der Hood – inklusive brutalen Gangmitgliedern – jedem der Tigga was tun möchte die Arme auskugeln würde.

Tigga hat seine Nachbarschaft somit auf seine eigene Weise fest im Griff.

« [Blog](#) | [Überwachungsstaat](#) [Blog](#) | [d6 Rules + License for free!](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 19 Februar 2008
- | Tags : [ai](#), [Cast](#), [cat](#), [character](#), [cyberpunk](#), [npc](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [tiger](#), [toy](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `



Übermittel Kommentar

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)

- | [Raben!KRAH!m](#) (4)
- | [Rollenspiel](#) (26)
- | [Schwa](#) (5)
- | [Tipp der Woche](#) (18)
- | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

- 
- [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
- 
- [CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- 
- [yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
- 
- [Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
- 
- [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
- Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)



mojojamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)

Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com.](#) • Theme: Freshy by [Jide](#)

«

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Spade

8 03 2008



Synthman Spade ist eine weitere jener verlorenen Puppen, die man in den Straßen von Newark treffen kann. Anders als die diversen menschenähnlichen Servoids und Sexaroids ist Spade ein einfaches Arbeitsmodell Typ BluC (von "Blue Collar") der Firma Tachikom, das dank seiner breiten Einsetzbarkeit in allen möglichen Industriezweigen ein sehr erfolgreiches Produkt ist.

Als BluC ist Spade ein reintypiger Syntheroid und damit das metallene Gegenstück zum zellgeklonten Bioroid. Auch basiert sein Geist nicht auf nanogebauter Zellmasse, sondern einem kristallklaren VN Computerkern. Das "VN" steht hierbei für "Virtual Network" und bedeutet im Kern, dass nicht ein BluC umso "schlauer" ist, je mehr Modelle seinem "Arbeitstrupp" und Virtual Network zugewiesen sind. Statt also einen einzelnen Computer im Kopf zu haben, der schon aufgrund seiner Größe nur eine sehr begrenzte pAI beherbergen kann, schließen sich die VN-Kerne eines Arbeitstrupps zu einem WiFi-Kern zusammen, bilden eine virtuelle Serverstruktur, teilen sich Rechneroperationen und nutzen viele weitere software-gesteuerte Tricks und Kniffe,

um quasi Intelligenz zu "poolen" und eine leistungsfähigere "Hive AI" auszubilden.

Im Fall von Spade scheint indes irgend etwas schief gelaufen zu sein: Nicht nur ging er "Rogue", er ist auch um einiges selbständiger und schlauer, als es ein einzelnes Modell sein dürfte. Straßentalk behauptet daher, dass es entweder nicht nur einen, sondern einen in der ganzen Gegend verstreuten Spade-Hive gibt, oder – Variante 2 – dass die unabhängig gewordene Hive-AI ihre Knoten lediglich neu konfiguriert hat und quasi Spade als Augen und Ohren für "Spaziergänge" verwendet, unterdessen seine höheren Denkleistungen in ungenutzten Subprozessoren der weiterhin brav ihren

monotonen Dienst verrichtenden Arbeits-BluC verrichtet und dann kabellos an Spade gebeamt werden.

Was immer der technische Hintergrund sei: Spade operiert als Info-Broker mit – wie könnte es anders sein – besonderer Kompetenz in Fragen von Konzernsicherheit, Arbeitsschichten, Aufbau von Konzernbauten, Workflow-Diagramme und Kniffen, auch ausgeklügelte Systeme gegen sich selbst zu richten. Etwas schwierig gestalten sich hingegen Verhandlungen mit dem Metallmann, denn an Geld scheint er nur mäßig interessiert zu sein.

Syntheroid Modell BluC von Tachikom. Kostenpunkt: 25.000 eb. Chassis SP 20, SDP 40. BOD 15, INT 1 (+1 für je 3 weitere BluC im selben Netzwerk, bis max. INT 8), REF 5, MA3, COOL/LUCK/ATT N/A, Chipreader und Prozessor für max 5 Skillchips und Gesamtkapazität 15 Skillstufen (+1 für jeden weiteren BluC im selben Netzwerk, Modelle können Skills untereinander sharen, wobei SkillSlaves einen Abzug von -2 auf die Skill des Hosts haben).

« [Cyb3rpunk | Downtown NC Blues 2035](#) [Cyb3rpunk | Chief Sinatra](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 8 März 2008
- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [NSC](#), [syntheroid](#), [android](#), [spade](#), [synthetic](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Chromebook](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `



Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)

- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)



r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Chuck Monroe

13 02 2008



Monroe ist **Mellers** ehemaliger Partner, ehe diesem der junge **Arden** zugeteilt wurde. Soweit man hört, hatten sowohl Meller als auch Monroe unabhängig voneinander die Auflösung ihres Teams beantragt, ohne Gründe hierfür angegeben zu haben.

Cop-Talk im Revier 404 Newark sagt aber, dass “die Sache” etwas mit Irregularitäten – sprich: Bestechung – zu tun gehabt haben soll, wovon der Unbeteiligte der Partner etwas spitz oder durch einen Informanten gesteckt bekommen haben soll. Außerdem nimmt man an, dass das Zerwürfnis zwischen den beiden etwas mit einer Schießerei am Riverside Stadium zu tun gehabt haben soll, wegen der **Old Blue Eyes** beide Partner fürchterlich zusammengeschissen habe, um die Angelegenheit dann ganz tief zu begraben.

Erwähnenswert ist darüber hinaus, dass mittlerweile – durch den Cop-Talk – auch **Agent Moon** erfahren hat, dass hier etwas vorgefallen ist, und dass der unbeliebte LEDiv-Mann Ermittlungen in Form von “harmlosen Fragen” aufgenommen hat.

Die Abneigung Monroes für Meller (und umgekehrt) erstreckt sich übrigens auch auf den jeweiligen neuen Partner.

« [Cyb3rpunk | Fnord](#) [Battlelords | Kampagnen-Idee](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 13 Februar 2008
- | Tags : [Cast](#), [character](#), [cop](#), [cyberpunk](#), [detective](#), [npc](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [solo](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Chief Sinatra

9 03 2008



Der Chief ist eine lebende Legende: Mehrfach ausgezeichneter SouthAm Veteran. Militech Karrieresoldat. General Manager der Militech Kräfte für OTEC im Ozeankrieg. Wechsel in den IS-Polizeidienst rechtzeitig, bevor der Schattenkrieg in die heiße Phase ging. Und Militech zerschlagen wurde.

Sinatra hat alles gesehen. Den Schmutz des Krieges, die Machtspiele der Megakonzerne, die Carbon-Hysterie, den Aufstieg der Orbitalen. Wenn er etwas skrupelloser wäre, könnte er längst ein gemachter Mann sein. Und in einem Südsee-Habitat seine Konzernmillionen verprassen. Aber Sinatra ist Idealist. Und Patriot. Ein Soldat alter Schule. Und ein Felsen von Kerl, der in seinem Revier keine Schluderei duldet.

Wer wie er Sinatra heißt und im erweiterten New York Dienst tut, muss sich wohl Anspielungen auf "Old Blue Eyes" Frank Sinatra gefallen lassen. Leider muss der Chief gar nichts – und jedem Cop unter seinem Kommando wird schärfstens eingebläut, auf das eigene Gepfeife und Vor-sich-hin-Gesumme acht zu geben, ehe einmal versehentlich "New York, New York" durchs Office trällert.

Der Chief hat seine Ohren überall. Seine harte Gangart schmeckt durchaus nicht jedem – "Gute Cops" schätzen ihn aber wegen seiner verbissene Liebe zur alten, außer Kraft gesetzten Verfassung der USA und seiner unbedingten Loyalität zu seinen Leuten. Oder zumindest denen, die "ihr Nest nicht beschmutzen".

« [Cyb3rpunk | Spade Blog | Inexhaustable D&D Dungeon Map Supply](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(236974c92037a8886c36e57fb6dd7f67_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(53b45e5252bf186f8c63e497abddeb16_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 9 März 2008
- | Tags : [Cast](#), [character](#), [chief](#), [cop](#), [corporate](#), [cyberpunk](#), [detective](#), [militech](#), [npc](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)

- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)

- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Suzan Trelaine

6 03 2008



Suzan "Red" Trelaine ist ein Neuzugang im Revier 404 Newark. Und nicht nur eine verdammt heiße Frau, sondern auch eine verdammt gute Scharfschützin.

Aufgerüstet mit modernster Cyber- und Bioware kann Red aus mehreren Kilometern Entfernung Ziele ausschalten, wofür das überwiegend flach gebaute Newark ihr beste Voraussetzungen bietet.

Ihr spezieller Job bringt sie nahezu zwangsläufig in engeren Kontakt zur AV-Pilotin **Orbit**, deren Aufgabe darin besteht, Red an ihrem Schusspunkt abzusetzen. Und der liegt in der absoluten Mehrzahl der Fälle auf dem Dach eines der Wolkenkratzer in Downtown Newark – mit perfekt freiem Schussfeld in alle Problembezirke der näheren Region.

Privat ist Red ebenso hart und hardcore-einzelgängerisch, wie man es bei einem Sniper erwarten dürfte. Markenzeichen ist ihre feuerrote Suzuki Boomer Buster Rennmaschine, mit der sie – wie es heißt – außerhalb der Dienstzeiten oft auch im Draußen jenseits der Stadtgrenzen unterwegs ist. Wovor sie aber in die Ödnis der geisterhaften Vorstädte und die leere Weite verstaubter Highways flüchtet, ist niemandem so recht bekannt.

Ebenso wenig, wie der Name des Sponsors, der ihre diversen Körpераufrüstungen bezahlt hat.

« [Lost SCHWA message Alternate Futures | Shattered Union](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 6 März 2008
- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [Cast](#), [babe](#), [npc](#), [character](#), [cop](#), [sniper](#), [swat](#), [redhead](#), [gun](#), [rifle](#), [amazon](#), [valkyrie](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)

- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karen \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

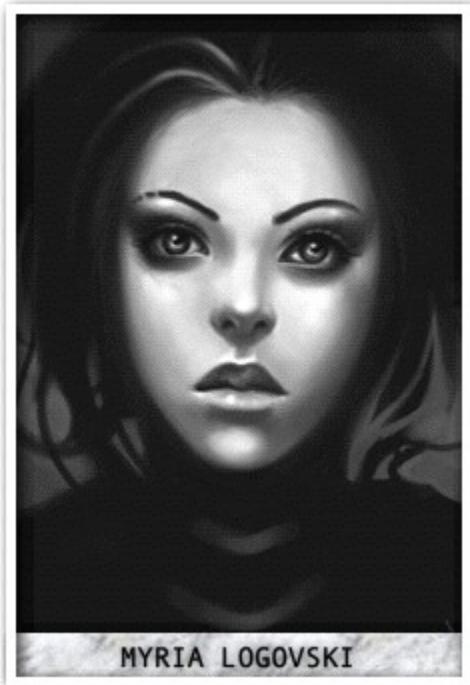
r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Myria

4 03 2008



Myria ist Ermittlerin beim hiesigen Polizeidepartment. Das bedeutet: Sie ist formell betrachtet kein Cop, sondern Angestellte der Polizeibehörde. Und eine verdammt clevere noch dazu.

Myria kommt mehr oder weniger frisch von der Microtech Academy of Applied Technologies (MA'AT), hat sich aber aus irgendwelchen privaten Gründen dagegen entschlossen, nach erfolgreichem Abschluss in den Microtech-Dienst zu treten.

Das führt natürlich zu dem Problem, dass Myria nun ratenweise ihre Ausbildung bei Micritechs Universität bezahlen muss, die ihr ja nur "in Aussicht auf spätere Anstellung" vorfinanziert wurde.

Gelegentlich lässt die eher zurückgezogen am Westrand Newark lebende Computerexpertin und Datenbankermittlerin durchblicken, dass die erforderlichen Zahlungen am absoluten Limit des für sie stemmbaren sind. Und vielleicht sogar darüber liegen.

« [Blog | On the road to total control](#) [Blog | What the ?](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 4 März 2008
- | Tags : [Cast](#), [character](#), [cop](#), [cyberpunk](#), [detective](#), [girl](#), [npc](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [secretary](#), [women](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen :



Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)



Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)



mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Nick Bannon

25 02 2008



Monroes neuer Partner ist Ire, oder bildet es sich zumindest ein. In jedem Fall hält er das europäische Erbe seiner aus Manhattan stammenden Familie hoch, ist in der Newarker **Nouveau Culture** aktiv, besucht gerne Galerie-Eröffnungen und verbringt einen nicht unerheblichen Teil seiner Zeit damit, neue Bezugsquellen für “echten” Whiskey und feine Stoffe aufzutun.

Dass sich Detective “Irish” Bannon für harten Stoff interessiert, würde man ihm im Polizeirevier kaum übel ansehen. *Welchen* Aufriss er allerdings um die hehre Trinkkultur – ach, überhaupt alles “Kulturelle” und Traditionelle – macht, geht einigen im Revier deutlich auf den Zeiger. Vermutlich geht es selbst Monroe nicht anders, aber der muss aus Prinzip ja von seinem neuen Partner wenigstens mehr begeistert sein als sein Ex-Partner **Meller** von dessen neuem Kollegen.

Gemein ist Bannon und Monroe, dass beide keine überkommunikativen Typen sind. Sie verstehen ihre Arbeit – das im übrigen zur völligen Zufriedenheit von **Chief Sinatra**

– und gehen dann getrennter Wege. Bannon in seine Quartier Bohemian, Monroe in sein Fabrikloft nördlich außerhalb von Newark, wo er – wie man hört – alte Karren aus der Zeit vor dem Zusammenbruch sammelt und stückweise restauriert.

« [Cyb3rpunk | Nathaly Bloom News | Verschärfung des WaffG beschlossen!](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 25 Februar 2008
- | Tags : [Cast](#), [character](#), [cop](#), [cyberpunk](#), [detective](#), [irish](#), [npc](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [solo](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Nathaly Bloom

24.02.2008



Was dem St. Michael's sein **Mage**, ist den Cops der 404 ihre **Orbit**: Eine Top-Pilotin für alles, was fliegt, mit Militärhintergrund und jeder Menge Kampferfahrung.

Zwischen Mage und Orbit gibt es – wie sollte es unter Assen anders sein – eine gesunde Konkurrenz, und beide hassen es, als Zweiter an einem heißen Punkt einzutreffen, ob nun verschuldet oder nicht. Für ihre Fracht ist dieser Ehrgeiz in sofern von Relevanz, da beide auch um die "relative Dropoff-Nähe" zum Zentrum der Gefechtszone wettelefern. Oder jedenfalls kann einem dieser Eindruck kommen, wenn man ein annähernd zeitgleiches Landeanfliegen des medizinischen und polizeilichen Einsatz-AVs beobachtet.

Nathaly Blooms Hauptvorteil gegenüber Mage besteht in einer umfassenden Aufrüstung ihrer Gesichts-Sensorik mit einem Augen-Interface, dass ihr früherer Arbeitgeber **Lazarus** für Kampfeinsätze hat entwickeln lassen. Die Ablöse für das betreffende Ausrüstungsteil soll enorm gewesen sein, wurde aber vom Department getragen, da **Old Blue Eyes** sich persönlich für die Anwerbung Orbits stark

gemacht hat.

Was die beiden miteinander verbindet – außer einem Hang zum Militärischen, der jeden Tag in der zackigen Begrüßung der beiden Veteranen zu beobachten ist – bleibt unbekannt.

« [Blog](#) | [Datenbanken](#) [Cyb3rpunk](#) | [Nick Bannon](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 24 Februar 2008
- | Tags : [Cast](#), [character](#), [cop](#), [cybereyes](#), [cyberpunk](#), [cyberwear](#), [npc](#), [pilot](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [rigger](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)

- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karen \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

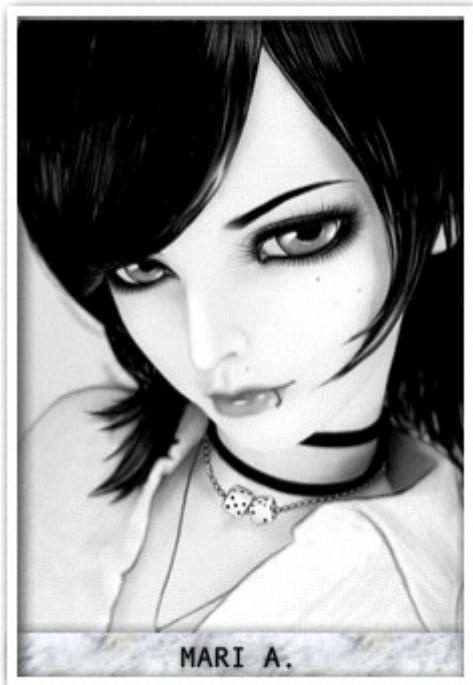
r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Mari-A

12 02 2008



Mari-A ist eine Synthoide aus dem Besitz des St. Michael's. Sie wurde auf Betreiben von **Priscilla Wayne** angeschafft, um die Aufnahme der Klinik zu "professionalisieren".

Ausgestattet mit speziellen pAI-Aufrüstungen für Krankenhausdienst und Kommunikation, versieht Mari-A ohne Murren und vor allem ohne sich stressen oder ermüden zu lassen mit ewig einprogrammierter Freundlichkeit ihren Dienst, nimmt Patienten auf, erfasst Krankengeschichten, weist Tragen und OP-Räume zu, bringt Kaffee und hat stets ein freundliches Wort für ältere Bürger und Kinder.

Darüber hinaus ist Mari-A über ein Wireless Personal Area Network (WPAN) an den Rechner des Krankenhauses angeschlossen, so dass alle durch sie generierten Daten inklusive optische, olfaktorische und akustische Patientenerfassung sofort durch das medizinische Personal abrufbar sind.

Als Synthoide – also gänzlich künstliche Androidin aus Silikon, Plastik, Metallframe und Chips – arbeitet Mari-A natürlich ununterbrochen 24 Stunden am Tag, abgesehen von einer monatlichen Inspektion und einer wöchentlichen "Aktualisierungspause" von etwa 2 Stunden, in der sie neue Steuersoftware bezieht und ihre Firewalls plus Virenschutz erneuert werden.

Von den Mitarbeitern der Klinik wird Mari-A faktisch als Kollegin behandelt, womit sie zuweilen nicht so recht umzugehen weiß (jedem ist noch gut in Erinnerung, wie man ihr im ersten Jahr nach Anlieferung eine Freude machen wollte, indem man ihr eine Geburtstagstorte brachte. Der Reboot nach Systemabsturz hatte fast 4 Stunden gedauert – das Problem selbst ist nach Umstieg auf die

aktualisierte Emulationssoftware emo35.2 des Herstellers paraLife aber nie wieder aufgetreten).

« [Blog | Forever SCHWA! Shadowrun | Stadtspeak Berlin](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(6acb6ec2621a77ed097c7cb7bcc24953_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(6935fc6f3647540c7b57343d1b837e87_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 12 Februar 2008
- | Tags : [android](#), [bioroid](#), [Cast](#), [character](#), [cyberpunk](#), [npc](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [syntheroid](#), [transhuman](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)

- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)

- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Monat wählen

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

«

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Dr. Priscilla Wayne

21 02 2008



Dr. Wayne ist die Vorsitzende des Aufsichtsrates des St. Michael Medical Centers. Eine vornehme Frau aus einer Biotechnica-Familie, hat sie sich bewusst für eine Karriere in einer unabhängigen Klinik entschieden, statt sich im Großkonzern quasi ins gemachte Nest zu setzen.

Klinikinterne Kritiker sehen sie zwar auch im dritten Jahr ihrer Tätigkeit weiterhin als verwöhntes Gör der Oberschicht, die sich unter dem Etikett medizinischer Forschung jahrelang in der Welt herumgetrieben hat, um nun etwas für ihr Prestige zu tun – aber wer sie näher kennenlernt oder ihr am Verhandlungstisch begegnet, kann wenig Zweifel daran haben, dass es ihr mit der Sorge um den Erfolg der Klinik todernst ist.

Um näher an ihrem Wirkungsort (und ihrer Investition, denn Dr. Wayne hat etwa 4 Millionen Eigenkapital in das Krankenhaus eingebracht) zu sein, hat sie sich im Zentrum von Newark eine nette Altbauwohnung gekauft und gehört nunmehr zur "Nouveau Bohemian Class" von New State City – eine elitäre Szene, die sich selten in Newark, dafür

mehr in New York engagiert.

Dies versucht Priscilla zu ändern, indem sie – soweit es ihre Zeit erlaubt – die Kunstszenen Newarks zu fördern versucht, wofür sie sich jüngst in der Nähe von Military Park eine Galerie in einem leerstehenden Industriegelände geschaffen hat.

« [Generation Z Moron SCHWA](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 21 Februar 2008
- | Tags : [bohemian](#), [Cast](#), [character](#), [classy](#), [corporate](#), [cyberpunk](#), [doctor](#), [npc](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)

- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Dr. Marc Griffith

18 03 2008



Marc ist Stationsarzt im St. Michael's, und das verdammt gerne. Wie einige andere Ärzte und Schwestern kommt auch er von Trauma Team, deren Politik aber schlecht mit seinem hippokratischen Ansinnen vereinbar war.

Natürlich muss Dr. Griffith damit leben, dass auch das St. Michael's nach wirtschaftlichen Gesichtspunkten arbeiten muss – was ihn des öfteren in Konflikt mit der Aufsichtsratsvorsitzenden **Dr. Priscilla Wayne** bringt.

Aber allemal besser man streitet sich mit der Chefin direkt, statt mit irgendeinem Abteilungsleiter, der sich jederzeit auf "Vorgaben von der Geschäftsleitung" zurückzieht und verhandlungsresistent ist.

Marc Griffith arbeitet meist in der Notaufnahme, nur an 2 Tagen der Woche ist er der Abteilung für Kinder im Krankenhaus zugeteilt. Seine Tätigkeit dort betrachtet Marc fast als eine Art Urlaub, der ihn mit vielen der unangenehmeren Aspekten der Notaufnahme – wie kotzende Junkies oder zerschossene Unschuldige – wieder versöhnt.

Marc Griffith (MedTech-4) Initiative +4

BOD-3 | REF-4 | MA-4 | INT-7 | TECH-8 | ATTR-6 | EMP-8 | COOL-7 | LUCK-4

Wichtige Skills: MedTech+12, Awareness+6, Human Perception+15, Cryotank Op+14, Diagnose Illness+14

Rüstung: Armor Head 0, Torso 0, Arms 0, Legs 0 (Krankenhauskittel oder Street Casual von der Stange)

Angriff: Melee+5 | **Was gerade zur Hand ist (Knüppel)** | Schaden 1W6

Aufrüstung: Mehrere Wissens-Chips zu seltenen Krankheiten und Medikamenten, Herz/Kreislauf gekoppelt mit biogenetischem Stressmonitor (Anti-Stress, bei Aktivierung COOL +4 für W6 Stunden, Ini -2)

Ticks: Fan der Newark Cardinals (Football), steht auf alte Silverhand Songs, umgänglich, Helferkomplex, Angst vor Gewalt/Schusswaffen, hat zu Hause ein blaues Gen-Frettchen als Haustier.

Lt █ █ █ █ . Med █ █ █ █ . Sev █ █ █ █ . Mortal █ █ █ █

« [Discover the lost Scanwave site!](#) [Blog](#) | [Generation Z Video](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(250918ad6d9525c43bebd3abea23222b_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(85a806158f32df2a890f8a75fc087c9d_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 18 März 2008
- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [Cast](#), [npc](#), [character](#), [medtech](#), [techie](#), [doctor](#), [medic](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Übermittle Kommentar

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)

- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive



Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)

- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Ronaldo Lucelli

16 03 2008



Der hauseigene AV-Pilot des St. Michael's Klinikzentrums ist ein echter Freak mit reichlich Kampferfahrung, die er sich – wie man hört – im Steinbrockenkrieg geholt haben soll.

Lucelli – Straßenname „Mage“ – ist der Mann, der sein AV sicher inmitten einer „heißen Zone“ zu Boden bringt und auch am Boden stehend noch sauberes Sperrfeuer mitten durch die Lücken von herumeilenden Medics legt. Er ist der Typ, den du ein Rückgrattransplantat oder eine frische Niere abholen lässt, wenn der Patient auf deinem Tisch wirklich, wirklich keine Zeit mehr hat.

Oh, und er ist definitiv NICHT der Typ zu dem du dich ins Auto setzen solltest, wenn er dir anbietet, dich zu Hause abzusetzen. Lauf lieber – das ist selbst in Newark sicherer.

« [Blog](#) | [.50 Sniper Rifle Discover the lost Scanwave site!](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 16 März 2008
- | Tags : [Cast](#), [character](#), [cop](#), [cybereyes](#), [cyberpunk](#), [cyberwear](#), [npc](#), [pilot](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [rigger](#)

- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen :



Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)

- | [Cast](#) (12)
- | [Schattenland](#) (11)
- | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  [CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)

 rabenaas zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)

 yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)

 Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)

 rabenaas zu [Blog | Nachtwanderung](#)

 rabenaas zu [Shadowrun | Whoopie](#)

 witchi1976 zu [Shadowrun | Whoopie](#)

 Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)

 mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)

 Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com.](#) • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Phoenix

31 03 2008



Mit ihrem umfassenden, penibel gezogenen Styling sieht Phoenix so artifiziell aus, dass sie schon für eine Synthetische gehalten wurde. Wahr ist, dass sie eine NextGen (auch "Neo" genannt) ist: Ein Mädchen der 2018er-Generation, deren superreiche Eltern sich den Luxus einer gentechnisch optimierten Kindergeburt leisten wollten und konnten.

Als NG verfügt Phoenix über weit mehr geistige und körperliche Kapazitäten als andere. Das macht sie – allem TV-Hype zum Trotz – zwar nicht zu einem Supermenschen. Auch nicht zu einem Vercybernen Ebenbürtigen, aber zu jemandem mit einem grundverbesserten (Über-) Lebenspotenzial.

Multitalentiert, wunderschön, superfit, keinen Tag krank, hat Phoenix ihr Leben quasi auf der Überholspur gelebt. Und sich dabei zu Tode gelangweilt. Nach Schulabschluss, Diplom, Masters, Konzernposten – alles bevor sie 17 wurde – hatte sie genug. Und stieg aus.

Inzwischen fühlt sie sich in Newark heimisch. Angelockt vom fahlen Glanz. Von allem, was "echt" ist. Und daher fehlerhaft. Reich ist sie noch immer – und damit ein scheinbar leichtes Ziel. Wenn da eben nicht ihre besonderen Talente wären, die sie durch die Härte der Straße zu neuen Graden feinschleifen lässt.

Phoenix (Techie-2) Initiative +6

BOD-8 | REF-10 | MA-10 | INT-12 | TECH-8 | ATTR-12 | EMP-6 | COOL-10 | LUCK-2

Wichtige Skills: Awareness+22, Human Perception+8, Tae Kwon Do+13, Drive+16, Athletics+18, Education/General Knowledge+20, Stock Market+17, Seduction+20, Streetwise+16, Endurance+18

Rüstung: Armor Head 4, Torso 12, Arms 12, Legs 10 (Panzerhaut, Edgerunner Style Kleidung Luxus-Label)

Angriff: Pistole+16 | **Armalite .44** | Schaden 4W6+1 | 8 Schuss | ROF 1 | limitierte Silver Edition mit auf sie angepassten Holzgriffschalen

Aufrüstung: Gentechnisch verbesserte Hautpanzerung (SP4 überall), Augen biogenetisch modifiziert für LoLite und IR, Verbessertes Gehör+4, biogenetisch verbesserter Herzkreislauf (erhöhte Endurance), Stun/Death Saves +4 durch Arterienklappen, verbesserte Immunabwehr und-und-und

Ticks: tödlich gelangweilt, geht aber auch keine überflüssigen Risiken ein, betrachtet sich als evolutionäre Weiterentwicklung "gewöhnlicher" Menschen, blickt man tiefer entdeckt man dass sie einsam ist, sich in ihrer Firma isoliert fühlt und geliebt werden will, dabei aber Angst hat selbst nicht lieben zu können (Selbstentfremdung und Paranoia, ob die genetischen Veränderungen sie "entmenscht" haben)

Lt □ □ □ □ . Med □ □ □ □ . Sev □ □ □ □ . Mortal □ □ □ □

« [Blog | Der Neuromancer Comic online](#) [Blog | One Huge Rifle](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 31 März 2008
- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [NSC](#), [npc](#), [npcs](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Übermittle Kommentar

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)

- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Monat wählen

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

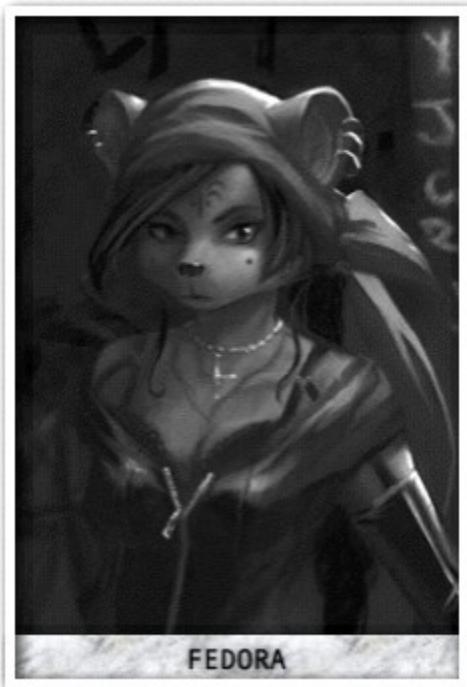
r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Fedora

29.03.2008



Die allgemeine Panikmache zu Zeiten der Carbonseuche hat der Exotic-Bewegung das Genick gebrochen. Ausgerottet ist sie aber nicht. Heute weiter denn je davon entfernt, eine Massen-Mode zu werden, gibt es weiterhin die Sehnsucht einiger Leute, sich biotechnisch verschiedene Tiermerkmale anoperieren oder genetisch hervorzüchten zu lassen – und einiger Leute mehr, die bei Bettgeschichten mit diesen wilden Fabelwesen einen besonderen "Kick" empfinden.

Fedora gehört zu den Prostituierten der Gegend, die exakt dieses Bedürfnis erfüllen. Und das anders als einige ihrer exotischen Wettbewerberinnen nicht als zischende Schlangen-Domina oder als knopfäugiges Bunny-Being, sondern als echtes "Mäuschen". Von dessen Charakteristiken Fedora aber bestenfalls die Gewitztheit übernommen hat.

Anders als man erwarten dürfte ist Fedora weder überdreht, noch hektisch, noch "auf dem Sprung". Vielmehr ist sie eine Kennerin der Straße (und der Klientel), die schon zu viel zerschundene Mädchen gesehen hat, um auf eine elegante Krawatte oder ein falsches Lächeln hereinzufallen.

Fedora ist ausschließlich auf eigene Rechnung tätig und wickelt quasi nebenher diverse kleine Gaunereien ab, zu denen neben Taschendiebstahl auch Kontakte zu einem ihrer Klienten gehört, der in einer Behörde mit Zugang zur Zentralregistratur arbeiten soll und ihr SEHR gewogen ist. Wer weiß – wenn sich das Geschäft mit Face-Jobs zu entwickeln beginnt, wird sie am Ende doch noch die Straße hinter sich lassen können.

Der Käse in der Falle duftet schon.

« [Blog | Kaufbare Nachtsicht-Drohne gefällig? Blog | Der Neuromancer Comic online](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 29 März 2008
- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [Cast](#), [babe](#), [npc](#), [character](#), [exotic](#), [furry](#), [dancer](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)

- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)

| [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Sunya

14 03 2008



Sunya arbeitet – wie Zeerah – an der Theke vom **Blue Lagoon** anders als diese aber hauptberuflich. Sie ist jung und clever und taff genug, sich Leute vom Hals zu halten – zumindest verbal.

Natürlich hat sie keineswegs vor, in der Bar alt zu werden, und wie man hört absolviert sie parallel zu ihrem Job gleich mehrere VR-Studiengänge an der Boston, wohl vor allem aus dem Bereich Marketing.

Obwohl sie wirklich hübsch ist, sind ihre bisherigen Ambitionen gescheitert, einen Model-Job an Land zu ziehen oder die Aufmerksamkeit eines Labels für ihre kleinen, selbstgeschriebenen Songs zu erregen. Kein Wunder – im Zeitalter käuflicher Schönheit reichen “natural good looks” bestenfalls für die Theke oder irgendeinen zwielichtigen Keé-Podcast.

« [Blog](#) | [Dancing Babe Blog](#) | [.50 Sniper Rifle](#) »

Aktionen

- | [Kommentar rss](#)
- | [Trackback](#)

Information

- | Datum : 14 März 2008

- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [Cast](#), [babe](#), [girl](#), [npc](#), [character](#), [barmaid](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : [](#) [<abbr title="">](#) [<acronym title="">](#) [](#) [<blockquote cite="">](#) [<cite>](#) [<code>](#) [<del datetime="">](#) [](#) [<i>](#) [<q cite="">](#) [<strike>](#) [](#)

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)

- | [Brennpunkte](#) (4)
- | [Cast](#) (12)
- | [Schattenland](#) (11)
- | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)

Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)

[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)

yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)

Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)

[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)

[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)

[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)

Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)

mojojamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)

Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Snowwhite

24.03.2008



Schneewittchen gehört zu den Schiebern, die es geschafft haben. Von der Straße kommend, hat die einstige Edelprostituierte genug Geld auf die Seite geschafft, um verschiedene Finanzinvestitionen zu tätigen. Und dabei erstaunlichen Geschäftssinn erwiesen.

Während einige lästern, dass ihr Erfolg "nur" darauf beruht habe, einigen Konzernern sensible Aktieninfos entlockt zu haben, werfen andere ein, dass das nichts daran ändere, dass Snowwhite eine gerissene, hochintelligente und reichlich abgebrühte Geschäftsfrau sei.

Nachdem sie eine Weile lang als Zuhälterin eigene Mädchen am Laufen hatte, hat sie das Geschäft inzwischen abgestoßen (der Markt sei überschwemmt von Lustrobotern, Playsklaven und VR-Ficks, da habe solider Liebesdienst keine Zukunft mehr). Stattdessen baut sie auf ihren exzellenten Ruf von Diskretion und Verlässlichkeit, um als Mittler (Drittfrau) zwischen Konzernen und Straße zu agieren.

Als eine der ersten Schieberinnen, die kühn genug waren dabei bis in den Himmel vorzustoßen, gilt Snowwhite mindestens im Raum Newark als quasi DIE Mittlerin der Himmlischen. Und damit als die einzige, die einen echten Weg aus dem Dreck und durch den Schwerkraftschacht hoch zum Orbit bieten kann.

Andere wundern sich: Wenn ihr solche Connections offenstehen, warum ist sie dann noch selbst auf Groundside? Wozu Schneewittchen gesagt haben soll, dass es besser sei auf Erden zu herrschen denn im Himmel zu dienen...

« [Blog | Auf dem Weg zu Berlin 2071+](#) [Blog | Are there anymany out there? »](#)

Aktionen

- | [!\[\]\(7f5de8779c29240edcc3bee850849fe4_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(b1d6737ba676a0798f4488166c3dbaff_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 24 März 2008
- | Tags : [cyberpunk](#), [npc](#), [npcs](#), [NSC](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)

- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)

| [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Tante Mey

20 02 2008



Die Tante von Timothy Huan ist eine überaus fähige Geschäftsfrau, die es am Verhandlungstisch mit jedem aufzunehmen weiß. Mit einer geschickt inszenierten Kombination aus Taffness, Straßeninstinkt und kultiviertem asiatischen Geschäftsgebaren gelingt es Deng Mey, das Vertrauen vieler Verängstigter zu gewinnen. Und wer wäre im Zeitalter allumfassender Überwachung und würgend enger sozialer Geschäftsnormen nicht paranoid?

In den 8 Jahren seit Gründung ihrer Privatdetektei hat Deng Mey schon einiges an Tiefschlägen einstecken und harte Konflikte austragen müssen. Wettbewerber haben versucht, sie in die halbseidene Rotlicht-Ecke abzuschieben. Es folgten Verunglimpfungskampagnen in Blogs, schließlich Übernahmevereuche, dann Einschüchterung, sogar ein Anschlag.

Mittlerweile hat Deng Mey wie es scheint das Gröbste hinter sich: Mit 4 Büros in New State City und ersten Gesprächen mit einer Detektei aus Night City, die gerne fusionieren würde, ist sie zusammen mit ihrer Firma dem Pirannhabecken

kleiner Fische entwachsen. Und beginnt eben damit, erste Blicke der Haie auf sich zu ziehen.

Die von Deng Mey gegründete Privatdetektei PI (Private Investigation) bzw. P.I.A. (Private Investigation Agency) begann vor rund 8 Jahren in Queens, New York als kleines Büro mit 4 Mitarbeitern. Inzwischen konnte das Büro vor allem davon profitieren, dass die Riesen der Branche dem Generalverdacht von "geheimem Wissenstransfer" mit den Orbitalblöcken stehen (vor allem den IGs Ianus und Inanna).

Mit anderen Worten: Kunden befürchten, bei den größeren Unternehmen “unter die Räder” zu kommen und ggf. über die diskreten Angelegenheiten, wegen denen man überhaupt die Dienste einer Detektei in Anspruch genommen hat, erpressbar zu werden (per Weiterverkauf der Daten an Konzerne).



Mittlerweile hat die Agentur mit dem mathematischen Zeichen im Logo neben dem Stammsitz in Queens ein weiteres Büro in Boston, eines – mehr des Renommés wegen – in Atlantic City und – als Testlauf für Kleinkunden – eine Außenstelle in Newark.

« [Blog | R/evolution Generation Z](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(f7476af7c6ee781273c9cca097bac596_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(305fb8fcad6c65c75c2179ebf10f5769_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 20 Februar 2008
- |
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
-  Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)

- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com.](#) • Theme: Freshy by [Jide](#)

»

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Noir

14 02 2008



Hugh Hunt leitet die Newarker Niederlassung der P.I.A. Privatdetektei. Anders als viele andere Privatdetektive ist er aber weder ein Ex-Cop noch ein Ex-Konzernmann aus dem Bereich Sicherheit, sondern ein “Bone”, wie Edgerunner-Veteranen im Straßenjargon genannt werden.

Über seinen Hintergrund weiß man so gut wie nichts, außer dass er im Konzernkrieg auf niemandes Seite stand. Zumindest nicht vertragsweise. Dafür soll er aber kräftig bei der Zweiten Unabhängigkeit mitgemischt haben, in der die amerikanischen Dependancen europäischer und asiatischer Unternehmen sich von ihren Konzernmüttern für unabhängig erklärten und die Incorporated States of America gegründet wurden.

Hugh, der nicht nur wegen seiner Kleidung, sondern auch wegen seines “Hardboiled” Stils in Anlehnung an ein Filmgenre des letzten Jahrhunderts “Noir” genannt wird, schätzt Versteckspiele nicht besonders. Umso mehr Freude hat er daran, die Lügen und Schwindeleien anderer aufzudecken und der Heilen Welt des heute die Maske von der überschminkten Fratze zu reißen. Dass seine Chefin Deng Mey in ihrer asiatischen Art sehr viel bedachter ist und selbst im Skandalfall das Gesicht ihrer Klienten wie deren Ziele zu wahren bestrebt ist, geht Hugh tüchtig gegen den Strich.

Dennoch ergänzen sich die grundverschiedenen Temperamente von Chefin und Newarker Büroleiter sehr gut und haben das Portfolio der Agentur um einige Sicherheitsdienstleistungen erweitern können.

P.I.A.

« [Blog | Funniest T-Shirts \(1\)](#) [Cyb3rpunk | Style Trends Feb 2036](#) »

Aktionen

- | [!\[\]\(dd6ac57fb8bab817baa4bfe77ad68aad_img.jpg\) Kommentar rss](#)
- | [!\[\]\(e5ad88dd8a5f3a6094a25b2ef3375507_img.jpg\) Trackback](#)

Information

- | Datum : 14 Februar 2008
- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [Cast](#), [npc](#), [character](#), [cop](#), [detective](#), [private eye](#), [noir](#), [hardboiled](#), [sam spade](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `



Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)

- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)
- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)

- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

-  [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
-  CX zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Anya zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  Tobias Ecker zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
-  yennico zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  Maggy zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
-  [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
-  Desmond zu [Blog | Nachtwanderung](#)
-  mojomamzit zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
- Ascaso zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Monat wählen

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

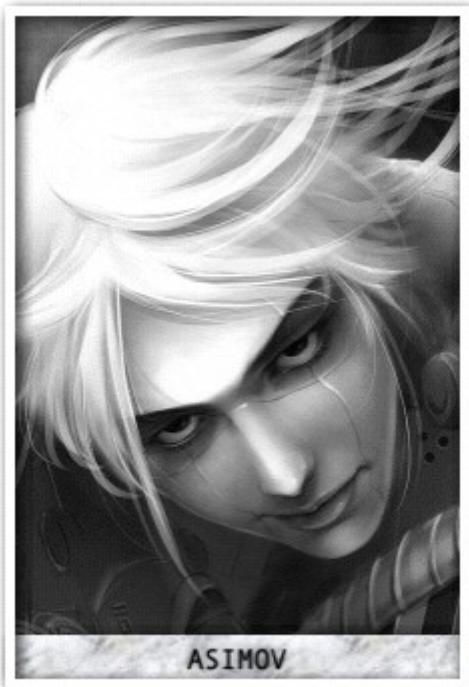
r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Asimov

26 03 2008



Asimov ist streng genommen keine Einzelperson, sondern ein Kollektiv verschiedener Personen. Als Syntheroid Modell KfK-6 von CyberDyne verfügt Asimov über eine adaptierbare Persona-Shell, die es gestattet mehrere Persönlichkeiten auf Basis desselben Gesamtwissens zu "hosten".

Asimov agiert als Agent verschiedener, zur Genius IG gehörenden Konzerne. Sein Tätigkeitsbereich ist die Outside, zu der auch Newark gehört – eine gefährliche Gegend, in welche Asimovs IG keine wertvollen "Humanressourcen" schicken mag aus Sorge, diese könnten beschädigt oder getötet werden.

Asimovs Kernpersönlichkeit ist die eines ziemlich arroganten Vermittlers, der sich selbst als so etwas wie einen Engel unter Schmutzkindern betrachtet. Je nachdem, für welchen seiner Konzerne er spricht, wird dieser Persönlichkeitskern durch die Bestandteile der betreffenden Konzernkultur erweitert: Asimov bleibt derselbe, spricht und bewegt sich aber anders, stets die perfekte Außenfassade seines (aktuellen) Konzerns.

Wenn er nicht gerade Aufträge an Freelancer vergibt, ist Asimov meist in seinem Büro unweit des Towers anzutreffen, wo er als Infobroker Daten von der Straße aufkauft, die für seine Besitzer ggf. interessant sein könnten. Seine Selbsterhaltungsparameter sind dabei so ausgeprägt, dass er daneben auch andere Informationen verdealt, für deren Erlös er sich eine Gruppe von aufgerüsteten Schmutzjungs als Schläger und Bodyguards hält.

« [Blog | Are there anymany out there?](#) [Blog | Im Fadenkreuz](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 26 März 2008
- | Tags : [Projekt: Cyb3rpunk](#), [cyberpunk](#), [NSC](#), [Fixer](#), [Cast](#), [npc](#), [bioroid](#), [android](#), [npcs](#), [schieber](#)
- | Kategorien : [Cast](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)

- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Fully Chipped

7 03 2008

Dies ist das erste von mehreren älteren Cyberpunk-Abenteuern, die ich mal geschrieben habe und die ich euch gern zur Verfügung stelle. Jedes der Abenteuer benötigt noch ein bisschen Feinarbeit, da ich i.d.R. die Maps des Abenteuers nicht mehr habe, aber das ist dank Google ja an sich kein Problem mehr.

Vorgeschichte:

Seji Okano* ist Leiter des Night City Büro von Diverse Media Systems (DMS). Vor kurzem führte DMS eine Black Ops gegen Verkäufer von DMS-Raubkopien durch, bei der 50.000 eb an Chipware sichergestellt werden konnten.

** Seji Okano ist ein Charakter aus dem CP2020 Kaufabenteuer LAND OF THE FREE, das ich im übrigen jedem nur wärmstens ans Herz legen kann. Da Okano das Kampagnenabenteuer überlebte und von den SCs leidenschaftlich gehasst wurde, habe ich ihn eine Weile lang als "Feind" der Charaktere im Spiel gehabt. Statt Okano kann natürlich jeder x-beliebige andere Name/Charakter verwendet werden.*

Der Fixer **Sandman** und der größte Teil von dessen Organisation wurden von dem DMS Black Ops Team unter der Solo **Paulinda Moore** getötet. Beim Verhör des sterbenden Sandman erfuhr Moore von einem weiteren Lagerhaus der Raubkopierer, in dem das Copy Equipment und Raubkopien im Wert von mehreren hunderttausend eb gelagert sind. Dies vermeldete sie an Okano.

Okano sieht in der Situation eine vortreffliche Möglichkeit, schwarz etwas Geld für seine privaten Ambitionen bei der **Kirche der Unsterblichen**** zu machen.

*** Nebenplot, der mit diesem Abenteuer selbst nichts zu tun hat, aber indirekt in ein anderes Abenteuer weiterführt (**Ruhe Sanft**). Die Kirche der Unsterblichen stammt (glaube ich) aus dem Quellenbuch DARK METROPOLIS und eignet sich sehr gut als obskure Sekte für erfolgreiche Konzerner, die nach der (endlich erreichbaren!) Unsterblichkeit gieren. In dem Quellenbuch, in welchem die "Church of the Immortals" auftauchte, wurde sie zunächst als Hoax entlarvt. Laut*

Hintergrund folgte auf die Aufdeckung der Tatsache, dass die Kirche nicht das liefern konnte, was sie versprach (nämlich Unsterblichkeit) der weitgehende Zusammenbruch. Zu jener Zeit übernahm ein neuer Kultführer die Reste der Kirche, der außerhalb derselben nur als "der Rabe" (the Raven) bekannt wurde. Dieser schloss viele der Zentren der Kirche und errichtete mit den so frei gewordenen Ressourcen in Night City eine Pyramide als neues HQ der Kirche. In meiner Storyline hat die Kirche der Unsterblichen inzwischen (2032) davon profitiert, dass MEHRERE Wege zu Unsterblichkeit tatsächlich möglich sind (ob jeder von diesen ERSTREBENSWERT ist, sei dahin gestellt). Aber dazu mehr beim Abenteuer **Ruhe Sanft...**

Okano gibt den Auftrag an Moore aus, das Lager zu stürmen, alle ggf. dort Anwesenden zu töten und das Equipment samt Raubkopien zu vernichten. Gleichzeitig gibt Okano an den Fixer **Schlips***** den Auftrag raus, die Chips sicherzustellen und an ihn zu übergeben, für einen SEHR bescheidenen Finderlohn (Okano stellt die Sache so dar, als habe DMS kein Personal verfügbar, die Raubkopien selbst zu holen).

**** Schlips war der Fixer meiner Gruppe, ein asiatisches Mischblut und eine ziemlich kleine Nummer, der aus einer verfallenen Schiffahrtskirche heraus operierte, welche er zum Nachtclub PURGATORY umbaute. Sollte natürlich durch den Fixer der Charaktere deiner Gruppe ersetzt werden..*

Kapitel 1: Ein ganz einfacher Job

Das Spiel beginnt, als die Punks von Schlips bzw. ihrem Fixer für einen schnellen Auftrag angeworben werden:

„Folgendes. Einer meiner Konzernkontakte hat mich angerufen und um eine Gefälligkeit gebeten. Wie es aussieht, hat es irgendein Hehler in der Zone zu seinem Geschäft gemacht, billige Raubkopien von Lizenzprodukten des Konzerns herzustellen und zu Dumping-Preisen auf den Markt zu werfen.

Um den Hehler hat sich die Polizei inzwischen zwar gekümmert, das Verhör hat aber ergeben dass der Typ noch ein Lagerhaus unterhält, in dem er mehrere Kisten seiner Warez eingelagert hat, quasi als Reserve für harte Zeiten.

Der Konzern möchte die Raubkopien sehr gerne haben, alleine schon als weiteres Beweismaterial gegen den Hehler, vor allem aber damit es sonst keiner findet und auf den Markt wirft.

Leider – oder aus unserer Sicht Gott sei Dank – hat die Polizei Unterstützung bei der Sicherung der Ware abgelehnt, da das Lagerhaus in der Combat Zone südlichen des Gibson liegt und die Cops einen besseren Grund als ein paar schwarz gebrannte Chips brauchen, um sich dort zusammenschießen zu lassen.

Worum es geht, ist schlicht Folgendes:

Ich gebe euch die Adresse des Lagerhauses und die Schlüssel von einem meiner Trucks. Ihr fahrt da hin, ladet die Kisten ein und bringt sie zur Übergabe beim Kunden, heute Abend 22:00 Uhr im Parkhaus an der Lexington (zwischen 38. und 39.), beim Gibson Underpass. That's all.“

Der "Gibson" ist der diagonal durch den Stadtplan von Night City führende Highway im CP2020 Grundbuch (ist im Night City Sourcebook lustiger Weise nicht zu finden). Der "Underpass" ist eine beliebige vom SL zu definierende Stelle, wo besagter Highway über eine der größeren Nord-Süd-Straßen führt.

Fragen und Antworten:

- *“Nach Informationen meines Kontaktes ist das Lagerhaus unbewacht, um keine Aufmerksamkeit auf es zu lenken. Ich wäre trotzdem mal lieber vorsichtig.”*
- *“Der Konzern, dem mein Kunde angehört, ist Diverse Media Systems. Aber das bleibt unter uns.”*
- *“Die Raubkopierware sind schwarz gebrannte Entertainment Chips, sowohl Flat als auch VR als auch Braindance, und vermutlich hauptsächlich Porn.”*
- *“Das Lagerhaus gehörte früher einem Kleinkonzern namens „Asean-Pacific Inc.“, steht wohl auch noch groß am Haus dran. Die Adresse ist 51st Street East End, South Night City. Das müsste gleich um die Ecke vom alten Searose Building am Eastway Overdrive sein.”*

Preisverhandlung:

- *„Ich bekomme selbst so gut wie nix, da der Kunde davon ausgeht dass alles glatt geht und es keine Wachen am Lagerhaus gibt. Ich habe eine etwas schwammige Zusage herausquetschen können, dass es einen Bonus gibt, falls es Ärger gibt, aber ich will den Kunden nicht vergraulen, in dem steckt noch mehr Geld bei Folgejobs drin, das wittere ich“*
- Schlips/Der Schieber lässt sich auf Deckung der Ausgaben (Muni, kaputte Normal-Ausrüstung) und einen Bonus von bis zu 1.000 eb hochhandeln, falls es tatsächlich Probleme geben sollte (dafür will er aber einen Beweis, und die Probleme dürfen nicht selbstverursacht sein).
- Sollte es Trouble beim Verhandeln geben, weist Schlips/der Schieber ganz cool darauf hin, dass er ja immerhin seinen Truck stellt, ohne den die Punx wohl kaum eine Chance haben, das ganze Zeug zu holen (sollte natürlich nur dann als Argument gebracht werden, wenn die Punx keinen Truck haben und auch keinen Nomaden in der Gruppe, der ggf. einen borgen kann)
 - wichtigstes Argument: „**„seht das Ganze als Testlauf für zukünftige Zusammenarbeit mit mir und dem Kunden.“**

Kapitel 2: Welcome to Asea

Overdrive ist die Nachbarschaft zwischen 49. und 52. Straße. Der auffälligste Landmark der Hood ist wie der Name schon sagt der Overdrive oder auch Overdrive Pass, ein unvollendetes Bauvorhaben, mit dem ein Teil des innerstädtischen Verkehrs der Gegend auf einen Highway-Zubringer zum Gibson Expressway umgeleitet werden sollte.

Der Overdrive ist ein etwa 2km langes, ca. 15m hoch liegendes Autobahn-Teilstück, das aber nach beiden Seiten nie fertiggestellt wurde (man kann also nicht auf den Overdrive fahren).

Der Overdrive wird auch Squatters Heaven genannt: In der Hohlstruktur der Betonkonstruktion ist eine eigene kleine Stadt in der Stadt entstanden. Zugang zu dieser erfolgt über roh zusammengeschweißte Lift-Körbe, die von der Autobahn hinabgelassen werden.

Ja es ist legitim wenn du dich an Johnny Mnemonic erinnert fühlst (LoTek HQ).

Herrsch der Overdrive ist **Gotham**, der Anführer der **HiFiver**, einer Protector Gang (Colors: Schwarze Jumpsuits unter grauen Flecktarn-Umhängen, Nightgoggles, Paintball Masken. Tag: stilisierte Brücke mit Blitz drunter).

HOOK: Die HiFiver lassen sich ggf. dazu bewegen, die Gegend für die Edgerunner im Auge zu behalten. Statt Geld (300 eb) sind auch IOUs (Gefallen) möglich, die dann zu einem Folgeabenteuer führen können.

Für die folgende Beschreibung der Gegend such dir irgend eine passende Satellitenaufnahme im Web von einem der unzähligen Map-Dienste und trag von Hand oder per Bildbearbeitung an passender Stelle die Gebäude-Nummern ein:

1 Budget Apartments Building 25 | Ein billiger Wohnblock der Firma **Budget Living**, die seit 2026 Immobilienbesitz insolvent gegangener Wohnungsbaugesellschaften in der Combat Zone aufkauft. Besitzer von Budget Living ist die Wohnungsgruppe **NCHG (Night City Housing Group)**, eine 100%ige Tochter von **CityCon**. Budget beschäftigt Sicherheit von Budget Security (die aber außer dem Namen nix mit der Firma gemein haben) und richtet das Allernotwendigste her. An sich leisten sie gute Arbeit, aber man mutmaßt, dass Budget nur Immobilien-Grabbing betreibt, sich Zuschüsse der Stadt und des Freistaates abgreift und dann wartet, bis es die Gebäude bzw. den Baugrund teurer verkaufen oder umgekehrt zu Sonderkonditionen an CityCon abtreten kann.

2 The Ark Arcade | Einst ein Vergnügungszentrum mit Arcade Shops, Billard, Bowling, Kino etc., heute ein beliebter Treffpunkt für Gangs und Punks, mit Underground-Konzerten, Bowling und der zum Braindance-Puff umgerüsteten Arcade Hall. In der ehemaligen Tiefgarage ist der Booster Club „The Overkill“.

3 Budget Apartments Building 28 | Siehe 1. Die Bewohner dieses Komplexes sind von der Wohltätigkeit von Budget nicht überzeugt und haben das Haus besetzt. CityCon hat daraufhin die Booster/Biker Gang **Pale Riders** angeheuert, um die Hausbewohner zu terrorisieren. Ein Job, den die ungewaschenen Rocker gerne errledigen.

4 Rohbau | nie fertiggestellt. Guter Platz, um eine eigene Komplikation einzubauen, etwa eine Gang oder einen im Schatten des Rohbaus campierenden Zug der **Ravven Shiv**

5 Budget Appartements Building 56 | Siehe 1. Das Gebäude ist gerade gekauft worden und wird „renoviert“ (d.h. kosmetisch in Stand gesetzt).

6 Searose Appartements | Ein eilends hochgezogener Wohnbau für junge Familien in Einheitsarchitektur. An der kurzen Seite ziehen sich Feuertreppen bis in den 6. Stock. Das Gebäude ist teilweise einsturzgefährdet, ist aber dennoch bewohnt. Der Gebäudeinhaber hat ein paar hiesige Schläger als „Schutzmanschaft“, tatsächlich zum Miete eintreiben angeheuert.

7 Parker Building | Ein Bürokomplex, der nie vollends fertiggestellt wurde. Im Inneren übersäht mit zerbrochenem Glas und Graffitis. Beherbergt einen hohen Anteil **Dorpher**, von denen die halbwegs passabel aussehenden weiblichen Zombies gerne von Gangs der nördlichen Nachbarschaft (den **Stone Headz**, einer Skin-Hassgang) besucht werden.

8 KoreanWays | Ein nondeskriptes Beton-Lagerhaus mit südlicher Belade-Plattform für bis zu 10 Lkws. Der Grund unter dem Gebäude hat sich etwas abgesenkt, daher steht es nun schief. Bewohnt ist es trotzdem von etwa 50 **Squattern**. Im Erdgeschoss ist ein **Drinking Hole der Water Rats***; durch ein Loch in der Außenwand kann man mit Jetskis oder leichten Hovern bis direkt in die Kneipe fahren.

* Die Water Rats sind eine in meiner Saga gelegentlich auftauchende Gruppe von Nomaden, deren Fuhrpark aber überwiegend aus Hovercrafts und Jetbikes sowie einigen Booten besteht. Die Water Rats wickeln Schmuggel entlang der kalifornischen Küste ab.

9 a+b East End Mall | Eine ausgedehnte Mega-Mall, die schon vor langer Zeit geplündert wurde. Gilt heute als offener Battleground für die Gangs der Gegend. Die riesige Tiefgarage ist nach einem Wassereinbruch fast vollständig überflutet worden.

10 CHOOH4U | Das Skelett einer völlig ausgebrannten Tankstelle. In der ehemaligen Waschstrasse

hat sich ein Techie namens **Ringo** eingerichtet. Nachts schließt er ab und bunkert sich ein.

11 World Parcel Service NC East End | Eine langgestreckte Paketverladestation. Das Dach ist eingestürzt, im Halbdunkel der Halle ragen gespenstisch die Metallbögen des einstigen Daches auf. In die Tiefen der Halle hat sich ein **Cyberpsycho** zurückgezogen, der von den Nachbarn nur „**Die Mumie**“ genannt wird aufgrund der Vielzahl der Verbände, die sie trägt.

12 TexMex Bar & Grill | Früher ein Taco Joint, heute ein billiges Suff-Loch, in dem Ratten und Straßenhunde, Hundefutter und anderes Zeug als Taco-Füllung angeboten werden. Im Obergeschoss finden Glücksspiele statt (zusammengeklaute Geldspielautomaten und Pokerspiele, Mae-Jong sowie Wetten) und der Fixer **Lee** vertickt Drogen. Außerdem arbeiten 4 Prostituierte im Gebäude (**Mei, Tina, Jessi** und die minderjährige **Tampopo**).

13 Baugrube | Dieses Bauvorhaben wurde nie beendet. 2 Tiefgeschosse wurden ausgehoben und erste tragende Säulen errichtet. Die Baugrube ist rundherum mit Metallpaneelen verkleidet, im Laufe der Zeit ist aber Wasser eingedrungen. Zwischen den Trümmern im Wasser liegt ein Bus der NC Transportation Services.

14 Warehouse von Lee Wan's Imports | Verlassener Ziegelsteinbau mit vermauerten Fenstern. Das Lagerhaus wird von einer **Megacorp** für **illegal Meetings** und als Umschlageplatz für illegale Waren oder entführte Angestellte verwendet. Hinter der unscheinbaren Fassade verbergen sich einige **HighTech Warnsysteme**.

15 Warehouse von Asean-Pacific | Das Zielgebäude: Ein blassroter Ziegelsteinbau mit kleinem Aufbau und teilweise zerstörtem Schild auf dem Dach (Name in Englisch und Koreanisch, Firmenlogo). Das Gelände ist mit einem Drahtzaun umgrenzt, der aber fast völlig kaputt ist. Nur das mit mehreren Vorhängeketten verschlossene Tor hängt unverrückbar fest. Das Gelände hat einen eigenen Anlegesteg.

16 Seaside Apartments | Ein weiterer nondeskripter Wohnblock, eilends von korrupten Mafia-Baufirmen hochgezogen. Der Block ist weiterhin Mafia-kontrolliert, regelmäßig gehen Eintreiber durchs Haus, ab und an wird sogar etwas repariert. An der Nordecke gibt es einen Automatenwäscherei und eine Pizzeria mit vermauerten Schaufenstern. Dieser Block wird nochmals im späteren Abenteuer **It's my Party and I die if I want to** auftauchen..

17 East End Parking | Ein offener Betonblock mit Parkmöglichkeiten auf 3 Keller- und 4 Hochebenen. Zwischen ausgebrannten Autos und Wracks haben sich **Squatter** eingerichtet. Das Parkhaus wird durch die **East End Rippers** beansprucht, einer bunt zusammengewürfelten Truppe von bewaffneten Kids, die meist aus der Gegend kommen und die Squatter genauso ausrauben wie sie diese beschützen. Auf der 2. Parkebene existiert die **East End Arena**, ein Booster Club mit motorisierter Pitfight Arena.

18 Warehouse von Panama Goods & Imports | geplündertes, einstams bedeutendes Lager und Umschlagplatz für Importe aus Südamerika, in spektakulärem **Fight zwischen NCPD und Drogenbaronen 2014 völlig zerstört**. Noch heute Boden voller Shells, Schilder an Zaun: „Vorsicht! Minen!“. Auf Dach liegen Trümmer eines **abgeschossenen AV-4** (ausgeschlachtet).

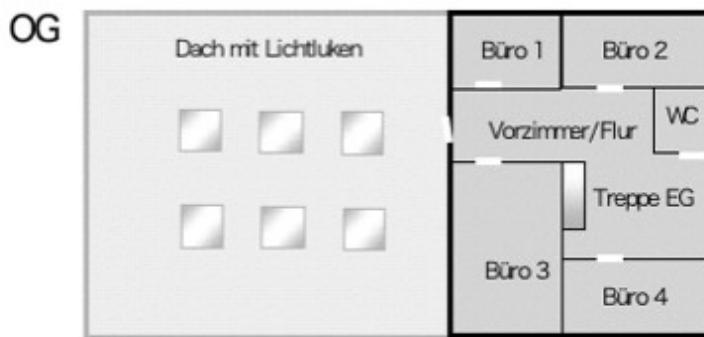
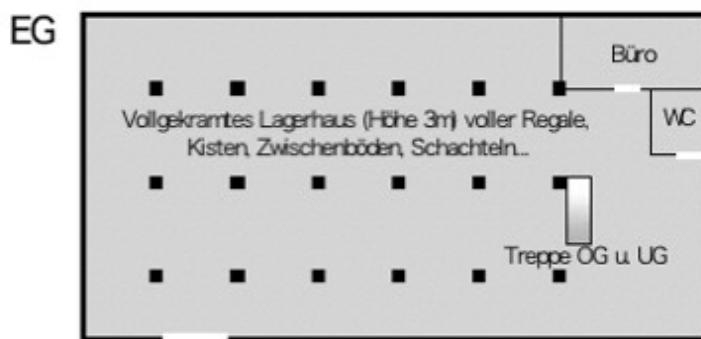
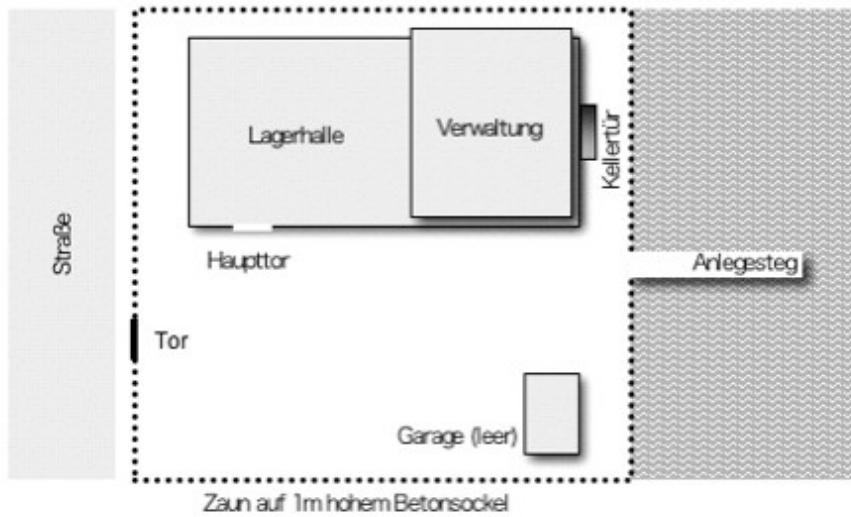
Kapitel 3: House of Warez

Das Gebäude von Asean Pacific wird schon den ganzen Tag von Nummer 6 aus beobachtet: Paulinda Moore hat als Vorhut ihren **Späher Ike** geschickt, der die Lage vor Ort auskundschaften soll. In den frühen Morgenstunden, wenn die Zone schlafst, will Moore von der Seeseite aus auf das Gelände, Beweise sichern, Sprengladungen anbringen und weg. Sobald Ike die Punx und vor allem den Truck und das Verladen sieht, ruft er sofort Moore an und macht sich auf den Weg nach unten, um die Punx

aufzuhalten. ***Ab dem Encounter mit Ike bleiben noch 5+2W6 Minuten, bis Moore und ihre Team eintreffen.***

Komplikationen:

- Die Fahrt mit dem Lkw zum Zielgebäude kann ausgestaltet werden. Eine typische Komplikation wäre eine Polizeisperre auf der Grenze zur Combat Zone am Gibson Underpass. Auch eine Straßensperre durch eine Gang, die “Wegezoll” erhebt, ist passend und leicht zu gestalten.
- Um den Lkw zum Verladen in Position zu bringen, muss er auf das Gelände von Asean Pacific. Der umgebende Zaun ist zwar kein echtes Hindernis, der unter dem Zaun befindliche 1m hohe Betonsockel ist aber für den Truck nicht einfach zu überfahren. Die Punx können mit einem Check auf **Schlösser knacken [20]** in 1W6 Minuten versuchen, das Tor aufzusperren. Auch könnten sie aus Schrott mit **Basic Tech [15]** in 1W6+3 Minuten eine Rampe bauen und mit **Basic Tech [15]** in *weiteren* 2W6 Minuten hinderliche Teile des Zauns entfernen und dann über den Sockel fahren. Außerdem könnten sie versuchen, mit dem altersschwachen Truck das Tor einzurammen (Fahrzeug- und Kollisionsregeln siehe Maximum Metal) oder “einfach” die Kisten durch den Zaun reichen und zum Lkw auf der Straße tragen, was natürlich einiges an Zeit kostet. Jede dieser Methoden dürfte lange genug dauern, dass es zur Begegnung mit Ike kommt – die Frage ist mehr, wie weit die Charaktere mit dem Verladen sein werden, wenn Moore und ihr Team aufkreuzen. Der SL sollte daher auch genau die Zeit notieren, welche die Charaktere nach ihrer Ankunft mit herumsitzen, diskutieren und “sorgfältig jeden Schritt überprüfen und nach versteckten Mechanismen suchen” vertrödeln. Es zahlt sich bei Cyberpunk nicht IMMER aus, ultra-umsichtig zu sein.



Zugang zum Warenhaus

Sobald man auf dem Gelände ist, erfolgt der Zugang zum eigentlichen Warenhaus erfolgt über einen der folgenden Wege:

- **Haupttor** | Angerostetes, aber stabiles Brandschutztor, fest verschlossen – **Aufschließen** [20]
- **Lichtluken** | auf Dach gelegen, erfordern ein **Hochklettern** [18] und **Einschlagen** [SP 5, SDP 15]
- **Brandschutztür zum Keller oder auf dem Dach** | müssen aufgeschlossen werden [20]

Im Warenhaus

Lagerhalle im EG | der größte Teil des Lagerhauses besteht aus nur einem einzigen, dafür riesigen und hohen (3m) Raum, indem der Schieber Sandman neben den Raubkopien auch diverse

Schmuggel- und Schwarzmarktware auf dem Boden und 2 Zwischenetagen (Hochregale) untergestellt hat (plus jeder Menge Schrott, den er hoffte noch irgendwie zu etwas Geld machen zu können). Je länger die Punx sich hier aufhalten, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass Moore und ihr Team eintreffen. Außerdem sollte der SL die Tageszeit und die Beleuchtungssituation mit bedenken: Agieren die Punx nachts, sehen sie weniger. Machen sie Licht, wird dies Volk aus der Umgebung anlocken (Gangs).

Um die Kisten zu finden, ist ein Check auf Awareness [25] nötig.

Wer in den Chips-Kisten stöbert, kann 1 Wurf mit 2W6 (einer für Zehnerstellen, einer für Einerstellen) pro W3 Minuten machen und fördert Folgendes als interessantesten Fund innerhalb des Untersuchungszeitraums zutage:

11 DMS Porno VR (Vampire Stewardess Vixens Unchained, MegaBoobs, Revenge of Deep Throat)

12 DMS Porno VR (Gangbang Girls XVII, Mr. Studds Adventures, Excuse me Bitch 15)

13 Porno VR (Attack of the Gemini Hooker, Night of the Kerensikov Slut, I do Borgs)

14 DMS Porno Braindance (Mr. Studd feat. Tight Tigress, Mr. Studd feat. Highschool Vixens 14)

15 Porno Braindance (Stalked 12, Rigor Mortis Hotel 3, Sacred Sex Sisters 12)

16 Illegaler Porno Braindance (You'll never get me, Nights at the Kindergarten, Corp Kids 3-4)

21 DMS Porno Fotosammlung (The Slut Archive, MegaBoobs Unchained)

22 Porno Fotosammlung (Hentai Whores 16, Cops and Robbers, Psyche THIS!)

23 Snuff Porno (Until Death Cums, Night City Monoknife Massacre)

24 Snuff Porno Braindance (Ripper Knight, Operation Whore Hunt)

25 DMS Horror VR (Night of the Dorph Zombies, It Came From the Arcology)

26 Horror Video (Scarecrow 14, Resident Evil: Payback Time, Jeepers Creepers 6)

31 DMS Action VR (Graham BlackFist: Stampede in Detroit, Escape from Night City)

32 DMS Action Braindance (3 Hours with the NCPD, Running with the Pack)

33 Bloodsport Braindance (Live from the DVFP, Beyond GoreDome)

34 DMS Braindance Game (CorpWar: Commandoes, Into the Deep: Ocean Hunters)

35 Braindance Porn Game (Secrets 7, Agent Pink, Sailor Moan Sans Culotte)

36 Braindance Ego Shooter (Wing Command 14: Revenge of the Kilrathi, CorpZone, Hackerz)

41 Snuff Braindance (Death Is The Deepest Sleep, Sweetest Salvations)

42 DMS Comedy Braindance (Not That Borg Again, King Of The Hill)

43 WNS Nature Braindance (Safari Lights, A Stroll Outside Heidelberg)

44 Nature Braindance (Sailing 12, Space Nights, Yosemite)

45 Net54 Relaxation Braindance (Synch!, Deep Thoughts, Random Patterns 3)

46 DMS Rares VR (Immortal Original Recording, My Big Fat Greek Fixer)

51 DMS Rares VR (Black Adder: The Complete Collection, Harry Potter VI: The Half Blood Prince)

52 DMS Rares Braindance (Being Mr. Bush, Inside Tricia-Louise Cummings)

53 Rares Braindance (Till Death Does Our Parts: Dutchman's Race)

54 Rare DVD-on-Chip Video Collection (The Pixar Collection)

55 Old Net Chipware (Clown v3)

56 EBM Skillchip (Working The New Web 2030 Tutorial Chip)

61 Seltener Skillchip (Survival Tsunami/Earthquake Edition +5)

62 DMS Musik Chip (Sing With JeezUs, Best Of CorpPop 16, TechnoRappers)

63 DMS Musik Chip (Best Of Bomber Harris, Reichssklave: HassWelt, Cindy's Country Pop)

64 Rarer Musik Chip (Silverhand Live At The Arasaka Building, NC 2013)

65 Nützliche Data Library (Night City Sourcebook 2K20)

66 Infocomp Extrem Rarer Skillchip (Expert Knowledge: BlackOps +3)

Anmerkung: Nur Chips mit der Kennung DMS sind auch tatsächlich von DMS. Sofern die Punx darüber diskutieren, ob es moralisch richtig ist, Snuff und andere heikle Chips zu verhehlen oder überhaupt irgend jemandem zu geben, hast du eine gute Runde, die auch Spaß daran hat mit den ethischen Problemen des Cyberpunks zu spielen (meinen Glückwunsch!). Ich glaube wenn ich mich recht entsinne haben die Punx miner Runde am Ende länger darüber diskutiert, was sie mit den Chips machen, als das eigentliche Abenteuer gedauert hat (sie zogen sogar die Waffen und schrien sich an :)).

Stöbern in Lagerraum (1 Wurf = W6 Minuten)

11 Zusammengerollter Schlafsack

12 In Vakuumtüte verschweißte Tafel "Switzerli" Schokolade

13 Turbyne Handstaubsauger mit Multiadapter

14 3 Stangen AMERICAN FREEDOM Zigaretten

15 Schlagring aus rostfreiem Edelstahl

16 Geklauter Laptop ohne Festplatte

21 Monomesser in Oberschenkelhalfter

22 3 24er Packs bestes europäisches Klopapier (6 Lagen, parfümiert)

23 3 Stange Zigaretten mit Mocca Aroma

24 Karton mit gebrauchten Cyberimplantaten

25 Moulds für die Anpassung eines Pistolengriffs an die Handflächen

26 Werkzeugkoffer

31 Schachtel Kondome mit Minzgeschmack (reinigt auch die Zähne)

32 Schachtel mit Ersatzläufen für Wondernines

33 Sony MP3 Player von 1995

34 Sechserpack Coca-Cola Flaschen in Nostalgie Edition (Glas)

35 Sechserpack selbsterhitzender RealCaf Cans von Starbucks (ca. 12 eb/Dose)

36 3 Große Kartons voller Windeln (spielen Gute-Nacht-Lieder und haben RFID Chip)

41 Kaffeemaschine für RealCaf Pads

42 W6 Boxen Ammo (würfeln für Typ)

43 4 Dosen SlimLine Diätpulver (Stun Save oder W6 Tage Durchfall+Erbrechen)

44 Scheußliche Tischleuchte aus Kunststoff

45 Schachtel mit 3W6 Wasserfiltern

46 Brauchbare Winterjacke aus Synthleder (ca. 15 eb)

51 Dekorative Wasserpfeife aus Fernost
 52 Karton voller originalverpackter asiatischer Actionfiguren (unbekannt)
 53 Karton mit 20 Packs Spicy Chips

54 Cellophanbeutel mit gelben Pillen (Feuer frei für sadistische SL)
 55 5L Kanister Benzin
 56 Tüte mit 36 Dosen Kabuki Rainforest Deospray

61 Antike Swatch Uhr aus den 1980ern (wertvoll!)
 62 Weetabix Kibble Frühstücksflocken, 10 Schachteln
 63 Karton mit NeoFurbies (1 Exemplar fehlend)

64 Koffer voller gefälschter Uhren
 65 Army Rucksack voller Handgranaten (8 Stück)
 66 Kiste mit gebrauchten Wondernines (30 Stück 9mm alte Pistolen (UR) a 50eb)

Büroräume im OG | Hier ist das Lager eines Squatters (Büro 2). An sich ist dieser harmlos, hat aber eine Wondernine (bel. 9mm Pistole aus dem Grundregelwerk Kapitel “Old guns never die”) als Waffe. Die anderen Büroräume (und die Klos) sind sehr versifft und leer, können aber vom SL ideal ausgebaut und mit weiteren Komplikationen versehen werden (z.B. verstecktes Opfer der Carbonseuche, vom Fixer hinterlassene Claymore-Falle, im Halbdunkel weghuschendes Kind, das ggf. versehentlich von den Punx be-/erschossen wird)

Der Keller ist halb unter Wasser, voller Rohre und spooky. Aber völlig harmlos. Was keinen SL hindern soll, die Punx mit jeder Menge verdeckten Würfen, Awareness-Checks, unheimlichen Geräuschen oder eingebildeten Wahrnehmungen nervös zu machen. Einen richtigen Bodenplan braucht es eigentlich nicht, aber es steht dem SL natürlich frei einen solchen aufzukritzeln und mit weiteren Überraschungen zu versehen (besser nicht übertreiben – wir spielen hier nicht Dungeon Crawl!)

Wichtig: Im Keller ist ein abgeschlossener Raum [öffnen diff 18]. In Raum steht lichtsensitiver Neo-[Furby](#) auf einem Regal (der Boden ist 10 cm tief mit Wasser bedeckt). Sofern Licht auf ihn fällt, begrüßt der Furby die Eintretenden in Furby-typischer Weise (“We-heee, la la la, hellooo”), löst aber zugleich einen Zeitzünder aus (der Fixer hat lediglich Geld sparen wollen und das Spielzeug als billigen Lichtsensor verwendet). Überall an den Regalen im Raum sind Sprengsätze, hinter dem Furby hängt ein Zahlenpad zum Blockieren der Zerstörungssamatik. Die korrekte Eingabe wäre das Geburtsdatum des Fixers (03082001) – da das aber wohl keiner der Punx wissen wird, hilft auch ein wirklich **SCHNELLER Electronics-Check [25]**. Ansonsten möge der SL dramatisch ausspielen, wie die Punx fliehen, möge sie würfeln, stürzen, sich aufraffen, weiterrennen lassen, und just hinter ihnen das Lagerhaus in einem großen Feuerball zum Teufel jagen (inkl. sicherer Aufmerksamkeit aller Gangs der Gegend und eventueller Chance, dass die Polizei einen Schweber vorbeischickt).

Kapitel 4: Wer sind diese Kerle?

Parallel zur Untersuchung und ggf. der beginnenden Verladung der Kisten kommt es zu zwei Begegnungen: Erst mit dem Späher Ike, 2W6+5 Minuten später dann mit dem Rest von Team Moore. Wie beide Begegnungen ablaufen, hängt völlig von der Stärke der Punx und der Situation vor Ort ab. Generell sei angemerkt, dass Ike und das Team Moore Profis sind, die hohen Wert auf Eigensicherung legen und keine unüberschaubaren Risiken eingehen – und die verdammt dreckig kämpfen können.

Ike

kommt über Straße (gebrauchte Kleidung von Humana) und wird nach außen hin vorgeben, nur ein

Penner zu sein. Sein Ziel ist es, den Truck erstens mit einer Miniwanze zu markieren (kann er aus der Entfernung anschließen, idealer Weise bringt er die Wanze aber von Hand an) und den Truck dann lahmlegen, da ihm klar ist, dass er so ganz alleine in der Unterzahl ist. Ist der Truck sabotiert, wird er versuchen in das Gebäude vorzudringen, weitere Informationen über die Punx (Bewaffnung, Anzahl, Vorgehensweisen) zu erfahren und diese per Funk an das Team Moore zu senden. Falls es zur Konfrontation kommt, wird Ike versuchen sich zurückzuziehen und aus dem Verborgenen heraus weiter zu beobachten.

IKE (Solo) Initiative +12

Armor Head 15, Torso 15, Arms 10, Legs 4

Smart Derringer Auto-12 Pistole 9mm (+15, 2d6+1, ROF=2, 12 shots) Pistole kann Burstfeuer!

Cybereyes Anti-Dazzle, LoLite

3 Blendgranaten, DeLuxe Spähfernrohr, DMS IdentiCard (wichtiger Hinweis!)

Lt █ █ █ █ . Med █ █ █ █ . Sev █ █ █ █ . Mortal █ █ █ █

Nachdem Ike den Truck sabotiert hat oder es zur Begegnung/Konfrontation kam vergehen noch 5+2W6 Minuten, bis das Team Moore in einem gepanzertem Sedan (*Max Interceptor*, Chromebook 1) plus zwei Motorrädern eintrifft.

Team Moore

Paulinda Moore (Solo 8) Initiative +12, auf Beifahrersitz

Armor Head 15, Torso 22, Arms 22, Legs 20

Weiße kurze Haare, sehr groß, schlank, roter Lack-Longcoat, darunter schwarzer Leder-Catsuit
Smart, Cybераugen LoLite Anti-Dazzle, Fernglas, Skinweave

Smart Nova .338 Citygun (+23 3d6 (.338) 7 3 50m)

Militech Urban Missile Launcher (+18 4d6 12 2 200m, bei Miss 2. To-Hit-roll wenn 1-4 in 10)

Stiefel Chainknife (+16 2d6+1, 1/2 SP, Soft Armor -2/hit)

Lt █ █ █ █ . Med █ █ █ █ . Sev █ █ █ █ . Mortal █ █ █ █

Maniac (der Fahrer) Initiative +10, Drive +15 in *Max Interceptor* Top180 SP15 SDP60

Armor Head 0, Torso 20, Arms 0, Legs 4

Cyberbrille mit 6 Linsen, rote Strubbelhaare, Tank-Top, Flakweste, Jeans, kniehohe Combat Boots

Smart Armalite 44 (+20 4d6+1 8 1 50m)

Lt █ █ █ █ . Med █ █ █ █ . Sev █ █ █ █ . Mortal █ █ █ █

Booze (Biker 1) Initiative +12, Drive +15 auf *Harley Darkwing* Top100, SP5, SDP35

Armor Head 25, Torso 20, Arms 20, Legs 4

SmartOptix Vollhelm, schwarze gepanzerte Bikerkleidung

Beretta Advanced SMG (+19 2d6+1 9mm 50 25

2x FlashBang Granaten

Lt █ █ █ █ . Med █ █ █ █ . Sev █ █ █ █ . Mortal █ █ █ █

Wassil (Biker 2) Initiative +8, Drive +14 auf *Harley Darkwing* Top100, SP5, SDP350

Armor Head 25, Torso 20, Arms 20, Legs 4

SmartOptix Vollhelm, schwarze gepanzerte Bikerkleidung

Militech Mini-Grenade Launcher drum (+13 4x Tränengas, 4x HEP 5d6 (1/2 stun only, Armor no effect und 2lev, 8x Antipersonnel Flechette 1d6 (2d6 Hits pro Schuss))

Lt █ █ █ █ . Med █ █ █ █ . Sev █ █ █ █ . Mortal █ █ █ █

Sollte das Team erst anrücken, wenn bzw. nachdem die Punx vom Ort des Geschehens abgefahren sind, werden diese versuchen den Truck zu verfolgen. In diesem Fall kann davon ausgegangen werden, dass Ike (so er den Truck je erreichte) eine Mini-Wanze mit Peilfunktion an den Truck gebracht hat (ggf. auch auf Distanz). Die Wanze ist "stumm" (und nicht zu orten), bis sie durch ein Funksignal von Moore aktiviert wird. Im Anschluss daran kann eine schöne Verfolgungsjagd durch die verwüsteten Straßen der Combat Zone erfolgen – Interceptor und Bikes sind in jedem Fall schneller als der Truck und können immer wieder aufschließen, das Ziel der Punx muss also sein, die Verfolger einen nach dem anderen auszuschalten oder durch suizidal gefährliche Manöver abzuhängen (Stichwort: Sprung über trockenen Kanal, Fahrt durch bekannten Gang-Hideout, Vollbremsung, Versuch Verfolger in eine Wand zu rammen).

Abschluss: Die Übergabe

Erfolgt eine Übergabe, sollte diese auch ausgespielt werden. Da Okano niemandem vertraut, bequwmt er sich selbst zum Underpass, lediglich begleitet durch einen einzelnen Bodyguard, der aber von der Kirche der Unsterblichen gesponsort ist (ein so genannter Malakim, das ist ein "Unsterblicher" in dem Sinne, dass es eine Gemini Full Body Conversion ist). Die Übergabe läuft glatt, Okano hat (dieses Mal) keine Tricks auf Lager. Er trägt eine modische Face Mask, um sein Gesicht nicht zu zeigen, und fährt mit einer Limousine ohne Markierungen vor. Der Malakim wird den Truck fahren, Okano mit der Limousine (auf Autopilot) hinterher fahren. Was die Charaktere ggf. in die Lage versetzt, vom Underpass aus zu Fuß gehen zu müssen.

« [Alternate Futures | Shattered Union Cyb3rpunk | Downtown NC Blues 2035](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 7 März 2008
- | Tags : [adventure](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [cyberpunk](#), [hook](#), [module](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [rpg](#), [scenario](#), [talsorian](#)
- | Kategorien : [Abenteuer](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

3 Antworten zu "Cyb3rpunk | Fully Chipped"

7 03 2008



cthulhude (18:36:52) :

Klingt wie ein schickes Einsteigerabenteuer für meine Gruppe. Ich denke ich werd mich da mal bedienen. Die Kirche der Unsterblichen lässt sich auch gut ausbauen. Mal sehen was ich da zusammen bastle.

9 03 2008



rabenaas (19:48:54) :

Schick. Da hab ich dann gleich die gute Nachricht, dass das Abenteuer ein Folgeabenteuer hat ("RE-Chipped"), das ich dann demnächst online stelle :o)
Sag mal auf jeden Fall, wie das Abenteuer bei euch abließ. Bin super neugierig, wie

verschiedene Gruppen das selbe Ziel angehen und wie es ihnen dabei ergeht :o)))

9 03 2008



| **cthulhude** (21:09:51) :

Ich werd auf alle Fälle bescheid geben. Kann aber noch ein wenig dauern, wir spielen derzeit grad mal 1x Monat und müssen noch ein Cthulhu Abenteuer zu Ende bringen.

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

[Website](#)

Du kannst diese Tags benutzen : <abbr title=""> <acronym title=""> **** <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike>

Übermittel Kommentar

Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight](#) | Alles über die 2. Staffel
 - | [Shadowrun](#) | Karren (6) SPEZIAL
 - | [RabenKRAH!m](#) | Krabat kommt!
 - | [Shadowrun](#) | KNARREN! 11
 - | [News](#) | Robert Asprin ist tot
 - | [Shadowrun](#) | KNARREN! 10
 - | [Blog](#) | Nachtwanderung
 - | [Shadowrun](#) | 36 Unterbrechungen
 - | [Shadowrun](#) | Karren (5)
 - | [Shadowrun](#) | KNARREN! 9
 - | [Blog](#) | Moonlight TV-Serie auf Pro7
 - | [Shadowrun](#) | Onur
 - | [Shadowrun](#) | arcanova
 - | [Shadowrun](#) | Jesse (SC)
 - | [Shadowrun](#) | 36 Tascheninhalte

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun](#) (56)
 - | [36 Dinge](#) (6)
 - | [Abenteuer](#) (1)
 - | [Arsenal 71+](#) (18)
 - | [Brennpunkte](#) (4)
 - | [Cast](#) (12)
 - | [Schattenland](#) (11)
 - | [Spielhilfen](#) (6)
- | [D&D](#) (9)
 - | [Blut+Eisen](#) (4)
 - | [Figuren](#) (2)
 - | [Kartenraum](#) (1)
 - | [Provinzen](#) (1)
 - | [Regeln](#) (1)
- | [Gekrähe: Blog](#) (95)
 - | [Art of AAS](#) (1)
 - | [Berlin](#) (3)
 - | [Cyberpunk NOW](#) (40)
 - | [English](#) (49)
 - | [Raben!KRAH!m](#) (4)
 - | [Rollenspiel](#) (26)
 - | [Schwa](#) (5)
 - | [Tipp der Woche](#) (18)
 - | [Witziges](#) (10)
- | [Projekt: Cyb3rpunk](#) (56)
 - | [Abenteuer](#) (2)
 - | [Cast](#) (31)
 - | [Chromebook](#) (2)
 - | [Hintergrund](#) (3)
 - | [Regeln](#) (5)
 - | [Stories](#) (3)
- | [Projekt: Generation Z](#) (13)
- | [Uncategorized](#) (1)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare



[katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)



[CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)



[yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)



[rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)



[Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)



[mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)



[Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)
- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

r a b e n w e l t e n

Das Rollenspiel-Blog von AAS

- | [Home](#)
- | [About](#)
- | [Shadowrun](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [D&D](#)
- | [Battlelords](#)
- | [Art of AAS](#)
- | [Disclaimer](#)
- |

Cyb3rpunk | Re-Chipped

7 04 2008

Re-Chipped ist das zweite meiner älteren Abenteuer (eigentlich Prä-Cyb3rpunk, nämlich 2032) und das Folgeabenteuer des in diesem Blog bereits veröffentlichten Abenteuers [Fully Chipped](#).

Der Natur der Sache gemäß baut dieses Abenteuer auf den Ereignissen von Fully Chipped auf - und zwar eigentlich auf den Ereignissen, die sich in MEINER Runde zugetragen haben.

Da aber keine Gruppe dasselbe Abenteuer auf die gleiche Art und Weise absolvieren wird, werden einige Vorschläge gemacht, wie dieses Folgeabenteuer “trotzdem” (leicht modifiziert) stattfinden kann.

Vorgeschichte:

Seiji Okano ist Leiter des NC Büro von Diverse Media Systems (DMS), einem gigantischen Unterhaltungskonzern. Vor kurzem führte DMS eine Black Ops gegen Verkäufer von DMS-Raubkopien durch, bei der 50.000 eb an Chipware sichergestellt werden konnten. Der Fixer **Sandman** und der größte Teil von dessen Organisation wurden von dem DMS Black Ops Team unter **Paulinda Moore** getötet. Beim Verhör des sterbenden Sandman erfuhr Moore von einem weiteren Lagerhaus von dessen Gruppe, in dem das Copy Equipment und Raubkopien im Wert von mehreren hunderttausend eb gelagert sind. Dies vermeldete sie an Okano.

Okano sah in der Situation eine vortreffliche Möglichkeit, schwarz etwas Geld für seine privaten Ambitionen bei der **Kirche der Unsterblichen** zu machen. Er gab den Auftrag an Moore aus, das Lager zu stürmen, alle ggf. dort Anwesenden zu töten und das Equipment zu vernichten. Gleichzeitig gab Okano an den Fixer der Charaktere den Auftrag raus, die Chips sicherzustellen und an ihn zu übergeben, für einen SEHR bescheidenen Finderlohn (Details und weitere Infos siehe [Fully Chipped](#)).

Fully Chipped

Der Einstieg in das Folgeabenteuer Re-Chipped hängt etwas davon ab, wie das Startabenteuer Fully Chipped ablief.

Folgende Facts werden beim Start von Re-Chipped angenommen:

- **Die Raubkopien aus dem Lagerhaus sind an Okano übergeben worden.** Sollten die Charaktere dies nicht geschafft haben (oder das Abenteuer Fully Chipped überhaupt nicht gespielt worden sein) geschah dies durch ein anderes (Zweit-)Team, dass der Schieber der Charaktere beauftragte.
- **Das Lagerhaus wurde gesprengt.** Bei meiner Runde geschah dies durch das Team Moore, um das eigene Versagen zu vertuschen (bei uns schaltete die Gruppe frühzeitig den Scout/Sniper Ike Turner aus und verlud die Ware, ehe das Team Moore eintraf. Konfrontiert mit dem Tod ihres Lovers Ike schwor sich Paulinda Moore Rache, jagte das Lagerhaus in die Luft und erstattete Okano Meldung, das Lager sei weisungsgemäß zerstört worden). Sollten die Charaktere das Team Moore ausgelöscht haben, schickt DMS ein Ersatzteam, welches das Lager sprengt, ohne sich die Mühe zu machen nach dem Verbleib der Kisten zu forschen (die DMS Security nimmt an, dass irgendwer von der Straße die Chips geklaut hat, und versucht das Versagen die Chips zu besorgen mit der Sprengung zu vertuschen – dass ihr eigener Boss sich die Chips gekrallt hat und diese Cyberpunks in dessen Auftrag handelten, kann ja keiner von DMS Security ahnen).
- **Das Team Moore** wird in diesem und auch einigen folgenden Abenteuern erwähnt, da es in meiner Runde als wiederkehrender Antagonist auftaucht (obwohl das Team eigentlich straight ist und von Okano nur verarscht wird – „eigentlich“ besteht das Team Moore aus „good guys“ (im Rahmen des Cyberpunk-Möglichen). Sollte das Team Moore abgekratzt sein (oder im Laufe der Abenteuer sterben) ist das kein Problem: In diesem Fall übernimmt die **Abteilung Harking** die gleiche Funktion (Harking ist in diesem Fall der Leiter der Sicherheit von DMS Night City und somit der Boss von Moore & anderen gleichartigen Teams. Harking selbst ist Konzerner und taucht nicht auf, ist also „unantastbar“ so lange bis der Spielleiter ihn „zum Finale“ irgendwann braucht. Um das Ganze etwas storytechnisch aufzuladen kann Harking in Paulinda Moore unglücklich verliebt sein, was die Angelegenheit ihres Todes zur persönlichen Sache macht. Als Story-Option sollte der Spielleiter im Hinterkopf die Möglichkeit behalten, dass die Charaktere möglicherweise Harking oder das Team Moore oder ein vergleichbares Team als Alliierten gewinnen können, denn wie gesagt: Es ist **Okano**, der hier krumme Dinger dreht, nicht DMS und auch nicht die von Okano verarschten DMS Teams!).

Vor dem Start

Also: Okano erhielt die Chips wie vereinbart, unterdessen Moore oder ein anderes DMS Team das Lagerhaus auftragsgemäß in die Luft sprengte, wofür die Sache für die DMS Security erledigt ist. Okano weiß natürlich, dass die DMS Security ihn anlügen und diese Nulpen die Chips einfach nicht vorgefunden haben - ihn also frech anlügen, statt ihr Versagen einzugehen - kann das aber schlecht sagen. In jedem Fall weiß er nun, dass Moore/Harking ihn anlügen, und er wird versuchen, das Team demnächst bei einem High-Risk-Job zu erledigen (ein weiteres Folgeabenteuer).

Okano hat mittlerweile die raubkopierten Chips an **Dr. Kurosawa Kenzo** überstellt, damit dieser die Chips über einen seiner Drittänner in der Randzone verkaufen und das Geld der Kirche der Unsterblichen zuführen kann.

Dr. Kurosawa Kenzo ist ein früherer Studien- und Verbindungskollege von der **Ravenhurst Business School**, auf der auch Okano seine Ausbildung absolvierte - und ein Mitglied der Kirche der Unsterblichen. Darauf hinaus ist Kenzo der Abteilungsleiter für „Urban Reconstruction“ („warme Sanierung“) bei einem der Bau-Multis von Night City, der **CityCon Construction Group**.

Kenzo ist alles andere als ein gewiefter Konzerner wie Okano. Im Kern ist Kenzo ein Techniker, der wesentlich mehr Freude an der Entwicklung von Simulationsmodellen für chaotische Systeme (wie Urban Traffic) besitzt. Der Geldwaschaktion von Okano widmet sich Kenzo daher wie den meisten halb- und illegalen Operationen seiner Ex-Studien- und Jetzt-Clubkollegen im **Night City Business Club** nicht persönlich, sondern er überträgt die Aufgabe seinem „Mann fürs Grobe“, dem Solo/Bodyguard **Tosugaré** (Straßenname: Twilight).

Tosugaré seinerseits hat sich an den Randzonen-Fixer **Pipe** gewandt, ihm die Kisten mit den Chips übergeben und ihm aufgetragen, das Zeug zu verkaufen. Geld erhält Pipe dafür nicht, lediglich die etwas vage Zusage, bei „Reurbanisierung“ (= Räumung) der Randzone seinen Anteil aus der konfiszierten Ware (Plünderware) zu erhalten. Oh, und sich nicht versehentlich selbst in Stücken in einem Abwasserkanal wiederzufinden.

Pipe, ein reizendes Stück Scheiße und Schmalspur-Fixer, liefert der CityCon Construction Group wichtige Informationen hinsichtlich harter Widerstandskerne in den Räumungsgebieten. CityCon gibt diese Infos dann an das NCPD bzw. via NCPD Einsatzplan-Managerin **Dr. Gabriell Harker** (ein weiteres Mitglied im Night City Business Club und Ex-Mitglied der Ravenhurst Business School) direkt an die Einsatzleitung weiter (inklusive Infos, welche Orte/Lager „übersehen“ werden sollen).

Pipe hat begonnen, die Chips auf die Straße zu bringen – und Schlipps (bzw. der Fixer der Charaktere) hat davon Wind bekommen.

Halloween

Das Spiel beginnt, als die Edgerunner in der Nachbarschaft des **Purgatory** eintreffen. In meiner Saga ist das Purgatory der Club von Schlipps, jener Schieber, der den Charakteren ihre Aufträge zuschustert. Wenn die Gruppe einen anderen Stamm-Schieber hat, trifft sich dieser mit den Charakteren im Purgatory, da er dort noch einen anderen geschäftlichen Termin hat.

Weitere Infos zum Purgatory und der Umgebung desselben (wenngleich „einige Jahre nach Re-Chipped“) findest du [hier](#)

Aber zum Abenteuer:

Halloween. Vor dem Purgatory ist die Hölle los. Der Club liegt im Downtown NC East End in einer einstigen Schiffahrtskirche aus rotem Backstein, die - so der Straßentalk - schon hier stand, ehe Night City gebaut wurde (in Wahrheit wurde sie lediglich einer alten Backsteinkirche nachempfunden, um Night City auch einige romantisierte „Altstadt-Elemente“ anzufügen). Die Umgebung ist so genannte „Randzone“ - nicht direkt Combat Zone, aber weit davon entfernt kontrolliertes Stadtgebiet zu sein. Speziell heute Nacht - Halloween - wo die Gangs der Zone es krachen lassen und die Cops zu Hause bleiben.

Auf der Straße vor dem Purgatory stehen kreuz und quer Fahrzeuge, einige davon brennen. Zwischen den Fahrzeugen stehen, tanzen, springen Leute, die meisten in Halloween-Schminke. Entlang des Zaunes sind (Plastik-)Kürbisse auf Pfähle aufgespießt, vor dem Purgatory ist eine Bühne aufgebaut, auf der Chrome Rock Bands spielen (Teil eines 3-tägigen **Horror Rock Festivals „Masters of Mayhem“**, durch Schlipps angeleiert).

Hineinkommen

Der Spielleiter sollte sich einige Momente nehmen, das frivol-gespenstische Chaos in den Straßen und das Gedränge vor dem Purgatory zu beschreiben. Um zum Club zu gelangen, müssen die Charaktere sich durch die Menge der geschminkten und größtenteils bewaffneten Spukgestalten drängen.

Das Prozedere ist nun, dass der Spielleiter abwechselnd eine Zufallsbegegnung würfelt und dann einen Wurf für das Vorankommen Richtung Eingang würfelt. Dies wird so lange wiederholt, bis der Charakter durchgekommen ist (oder der Spielleiter glaubt, die Sache wird langweilig). Der Zufallswurf betrifft stets die ganze Gruppe, es „erwischt“ aber immer nur 1 Charakter, und zwar den der bei einem vergleichenden Wurf **W10+Luck** das niedrigste Ergebnis der Gruppe würfelt.

Zufallsbegegnung (W20)

- 1. ■ Der betroffene Charakter stolpert fast über einen Kleinwüchsigen in Horror-Schminke, der dicht vor ihm vorbeihuuscht.** Unweit sieht er weitere „Zwerge“, die sich um ein grotesk-schön-spookiges Schneewittchen aufgebaut haben. (**Streetwise 15+** Diese Gestalten gehören zur Horror-Gang des **7 Hills Coven**, der seinen Turf in der Nähe hat. Mit einem Ergebnis von **20+** kennt der Charakter die genaue Lage des HQ: Ein einstiges Spielzeug-Kaufhaus inmitten des Turfs einer schwarzen Rastafari-Drogendealer-Gang, den **Rabid Rastas**, südlich an den Turf der örtlichen Gang (**Hellions**, machen Security im Purgatory) angrenzend).
- 2. ■ Der betroffene Charakter wird von einem Kleinwüchsigen in Horror-Schminke von einem Autodach herab angesprochen.** Der Zwerg will Knete, um sich und seinen Brüdern Booze zu kaufen (min. 10 eb). Wird das verweigert, sagt der Zwerg „dass es Zeit wird, dass du von deinem hohen Ross runterkommst“ und gibt ein Handzeichen. Ein Zwerg hinter dem SC sticht dabei mit einem Mono-Knife von hinten ins Knie des SC (Wurf **W10+12** gegen **Dodge-Wurf des SC**, W6+2 Mono-Schaden. Um Dodgen zu können muss der SC den Zwerg im Rücken aber bemerkt haben (mit **Awareness 20+** oder **Human Perception** des Zwerges mit dem er spricht 15+)).
- 3. ■ Der betroffene Charakter wird von einem Eiswagen von seiner Gruppe abgedrängt, der rücksichtslos durch die Menge drückt.** Im Wagen sitzen **Bozos** (siehe Night City Sourcebook). Der Charakter muss **Dodge 20+** würfeln oder er hat beim Ausweichen einen Punkt angerempelt, der ihm dafür eine reinhauen will (SP überall (Lederkluft und Ledergesichtsmaske), Angriff +10, Schaden 2W6+2 durch Kunstmuskeln und Metall-Knuckles)
- 4. ■ Der betroffene Charakter wird von den tanzenden und drängelnden Massen Richtung eines glühend heißen, brennenden Ölfasses geschubst.** Vergleichender Wurf **W10+BOD** vs. **W10+6**, sonst **1W6** Feuerschaden (1/2 SP) und erneuter vergleichender Wurf, solange bis dem Charakter es gelingt den Vergleich zu gewinnen.
- 5. ■ Jemand versucht den betroffenen Charakter zu bestehlen.** Awareness-Wurf **22+** oder die größte/am Leichtesten greifbare Waffe ist weg.
- 6. ■ Jemand bietet dem Charakter Endorphinpillen 10 Stck. für 30 eb an** (guter Preis, Pillen sind aber Placebos).
- 7. ■ Ein traurig geschminkter Clown in Schwarz-Weißer Schminke (Bozo) will dem Charakter die Hand geben.** Gelingt dem Charakter ein Wurf **Streetwise 10+** hält er das für eine verdammt schlechte Idee, da Bozos üble Streiche spielen. Ob er aber schnell genug die Gefahr erfasst und die Hand wegreißen kann, klärt ein Ini-Wurf (der Charakter braucht min. ein Ergebnis von **10+** und kann dann einen Wurf auf **Dodge 15+** machen). Falls er zu langsam war oder die Hand gar nicht erst weggezogen hat, kassiert er **1W6** Elektroschaden (ohne SP und 2x Mikrowellen-Effekt): Der Bozo hat einen E-Shocker in der Hand eingebaut und lacht sich schlapp.
- 8. ■ Eine Girlie will den Charakter küssen** (egal welches Geschlecht). **Ini 12+**, um überhaupt reagieren zu können, dann ggf. **BOD 10+** zur Abwehr. Der Kuss ist aber völlig harmlos.
- 9. ■ Ein Frankenstein-Boy (Fetisch für rituelle Narben) will den Charakter küssen.** **Ini 14+**, um reagieren zu können, dann ggf. **BOD 10+** zur Abwehr. Beim Zungenkuss wird dem Charakter ein Drogenpäckchen in den Hals gesteckt (2W6 Minuten später **Stun Save -3** oder K.O., sollte der Charakter zu dem Zeitpunkt isoliert vom Rest der Gruppe sein, wacht er ausgeplündert in einem Müllberg neben der Bühne wieder auf).

10. ■ Der Charakter gerät zwischen 4 Ladies in Lack- und Fetisch-Klamotten. Diese gehören zur **Twisted Sisters** Party Gang – die ist zwar meistenteils harmlos, akzeptiert aber ungern ein “nein”, und die Ladies bestehen darauf, dass ihr “Opfer” einen mittrinkt. Sie lassen sich durch Geld (ca. 15 eb) abwimmeln, können aber ekelig werden wenn man sie anstresst (Kämpfen mit Chain Knifes, Angriff +12).

11. ■ Ein NCPD Schweber taucht über der Szenerie auf. Schüsse fallen. ALLE Charaktere müssen In Deckung gehen oder laufen Gefahr, sich einen Stray Shot zu holen (Chance von 1 in 10 für alle, die nicht sofort erklären sich Deckung zu suchen. Treffer verursacht 4W10 Schaden). Der Ein-Mann-Schweber dreht aber schnell wieder ab, daraufhin großes Gejohle.

12. ■ Ein Schizo kriegt nen Ausraster, weil zu viele Leute um ihn sind. Wirbelt mit ausgefahrenen Wolvers um sich herum. 3 Angriffswürfe mit 1W10+11 gegen das Dodge des Charakters, bei Treffer 3W6+2 AP Schaden. Nach Ende der Angriffsserie ist um den Psycho ein Kreis ohne Leute entstanden, zwei vercybernde Kumpels des Typen kommen und schießen ihm einen Airhypo in den Oberarm, woraufhin er sich beruhigt.

13. ■ Ein Tänzer reißt seinen Cyberarm jubelnd hoch – mitten ins Gesicht des Charakters. Dodge 22+ oder 1W6+3 Schaden (x2, weil Kopftreffer – ist aber nur 1/2 real, Rest ist Betäubungsschaden).

14. ■ Ein Tänzer macht einen Stage Dive vom Dach eines Vans aus. Dodge 10+ = Typ stürzt zu Boden und ist sauer. Auffangen Athletic 12+ = Verletzung an Spikes auf Jacke (Schulterpolster) möglich (Chance 3 in 10, W6/2 dmg).

15. ■ Ein Typ reißt seine Mini-MP hoch und brüllt den Charakter an „WAS HAST DU GRADE GESAGT???" Reaktion des Charakters sollte frei ausgespielt werden. Letztlich ist es egal was der Charakter sagt, da der Typ eigentlich über eine interne Handy-Verbindung mit seiner (gerade zur Ex gewordenen) Freundin redet. Die Situation kann aber hässlich werden, wenn die Charaktere der Spieler überreagieren.

16. ■ Die Menge teilt sich, als der Anführer der lokalen Gang der Hellions (Bedlam) in Sidecar von Motorbike vorbeirast. Die Begegnung hat keinen weiteren Effekt, außer dass die Charaktere den “Platzhirsch” mal gesehen haben. Infos, wer das ist, können sie ggf. von den Umstehenden erhalten. Bedlam ist dieser Nächte dabei, verschiedene Gangs, deren Styling sich rund um das Thema “Horror” erstreckt (z.B. Bozos, Philharmonic Vampires, Hellions, 7 Hills Coven), unter einer Flagge zu einem “Gang Königreich” zu vereinen. Das Entstehen dieser **Freak Legion** ist eine Neben-Handlungsstrang, der bei mir parallel zu den laufenden Abenteuern ablieft und erst später in einer spielrelevanten Veränderung gipfelte. Ist hier also nur als “Flavor” interessant.

17. ■ Neben dem Charakter taucht Pitbull-Cyberpet (siehe Chromebook) auf, Besitzer pfeift es mit Fernbedienung zurück (kann ggf. nasty werden, falls Charakter **Ini 18+** würfelt und den Hund ggf. niederballert, ehe sein Besitzer ihn zurückrufen kann).

18. ■ Ein Gangmitglied der Philharmonic Vampires (siehe Night City Sourcebook) bietet falls eine Lady (Frau, Girl) in der Gruppe ist Geleitschutz bis zur Tür an.

Soweit kein Girl dabei ist, lüftet er nur den Zylinder, um den ausgewählten Charakter zu grüßen (in beiden Fällen steckt er eine Wanze an, **Awareness 27+** um das Anpinnen zu bemerken. Die Vampires nutzen die Wanze nur zum Eigeninteresse, aber falls die Charaktere “etwas Interessantes” erleben kann der SL natürlich beschließen, dass die Vampires die Info an eine “interessierte Partei” – wie einen Feind der Charaktere – verkaufen).

19-20. ■ Der ausgewählte Charakter trifft zufällig eine Person aus seinem Hintergrund (vorzugsweise eine verflossene Liebe oder ein Feind).

Weiterkommen: Wurf mit W10+BOD (es wird der Mittelwert zwischen dem höchsten und dem niedrigsten BOD in der Gruppe gebildet)

Unter 1 Die Gruppe wird voneinander getrennt (teilt sich in 2 Untergruppen).

1-6 Die Gruppe wird weiter aus Pulk heraus gedrängt. Nächster Wurf -2

7-10 Die Gruppe bleibt eingepfercht auf der Stelle. Erneutes Encounter.

11-15 Die Gruppe kommt gut voran. Nächster Wurf +3

16+ Die Gruppe ist durch den Pulk.

Treffen mit Schlips

Das Purgatory ist ebenfalls gut besucht, trotzdem rund um die Außenbühne definitiv mehr Trubel ist. Innen kommt die Musik von der Anlage, es wird getanzt und Party gemacht, die "Wilderen" Party People sind aber eindeutig draußen. Schlips (bzw. der Fixer der Gruppe) ist auf der Empore (dem einstigen Chor) an einem roh zusammengelöteten Metalltisch mit Ausblick auf den Club.

Wenn die Charaktere zuvor Fully Chipped gespielt haben und die Chips auch abgeliefert haben:

„Hi. Kommt euch das bekannt vor?“ (Er legt 3 Chips auf den Tisch).

„Ja, das sind die Chips, die ihr aus dem Lager am East End Pier geholt habt. Die Raubkopien von DMS-Ware, die der Konzern unbedingt haben wollte, um sie als Beweismaterial gegen den Raubkopierer benutzen und dann einstampfen zu können.“

Wenn die Charaktere zuvor NICHT Fully Chipped gespielt haben:

„Hi. Danke, dass ihr kommen konntet. Die Sache ist die: Ich habe vor Kurzem Nachricht bekommen, dass ein kleiner Schmalspur-Raubkopierer von der Security des Unterhaltungsriesen Diverse Media Systems hochgenommen wurde. Ein Diverse Media Systems Konzerner hat mich angehauen, ob ich ihm helfen kann – wie es aussah oder er es darstellte hätten sich Hinweise auf ein Lagerhaus des Raubkopierers hier in der Zone ergeben, und die Cops weigerten sich Leute da hinzusenden, weil Raubkopien für die einfach zu unwichtig seien, um ihren Arsch zu riskieren. Lange Story, kurz erzählt: Ich sollte Leute hinschicken, die das Lagerhaus checken und etwaiges Copy Equipment und Raubkopien an den Konzerner übergeben, von wegen weiteres Beweismaterial gegen den Raubkopierer und so. Die Leute die ich angeworben habe haben das Zeugs besorgt, der DMS-Typ hat die Ware erhalten, Rechnung wurde bezahlt. So weit, so gut.“

In beiden Fällen hier weiterlesen:

„Hier ist der Twist: Ich habe etwas gegraben, und dabei herausgefunden, dass der Inhaber des Lagerhauses ein Fixer namens Sandman war. Und der ist nur wenige Stunden vor dem Anruf des DMS-Typen bei mir nicht angeklagt, sondern schon fürchterlich tot gewesen. Also nix mit Prozess, nix mit Beweissicherung, und so wie es aussieht auch nix mit Einstampfen der Chips – denn die werden gerade auf der Straße verdealt. Ja, genau die Chips, die an DMS gegeben wurden, sind wieder im Umlauf.“

Er zündet sich eine Zigarette mit Mocca-Aroma an.

„Ich mag es nicht, verarscht zu werden. Aber mein Klient bei DMS ist ein zu wichtiger Kunde, um mich zu IRREN und ihn ungerechtfertigt zu beschuldigen. Es wäre immerhin möglich, dass es sich um eine interne Intrige handelt, obwohl ich das nicht glaube.“

Here's the Lowdown:

Ich will, dass ihr den Fixer aufsucht, der diese Chips verdealt. Ich will, dass ihr aus diesem Kerl die Info rausholt, woher er die Chips hat, und dann will ich, dass ihr so lange weiter bohrt, bis ihr etwas habt, womit ich jemand Bestimmten bei seinen verdammt reinblütig japanischen Eiern habe, oder bis ihr herausfindet, wie diese Leute sonst an die Chips gekommen sind.“

Fragen und Antworten von Schlipps

- Ich will den Konzerner nicht erpressen. Ich will ihm die Beweise zeigen und so klar machen, dass er mich nicht verarschen kann. So einen Stunt zieht man mit dir nur einmal ab, oder du hältst immer wieder deine Rosette hin, bis du irgendwann bei einem Double-Cross zur Hölle fährst.
- Hier. Die Chips sind von einer Arkade-Videothek an der 44.en, „**BrainTwister**“. Der Chef von dem Laden heißt Pipe, ne völlige Nullnummer, Kleinschieber, aber Streettalk ist er erzählt rum dass er bald ne Latte Kohle hätte. Tsss. Alleine dass er derartigen Scheiß murmelt outet ihn als N00b.
- Tja, hinter dem Job ist an sich kein Geld, pure and simple. Wenn mein Klient oder dessen Kon dahinter steckt und das irgendwie zu verifizieren ist, dann haben wir uns den Respekt von dem Kerl verdient, und können ne Kompensation oder nen Folgejob rausschlagen. Wenn nicht, tzja, außer Spesen nix gewesen.
- Was ich anbieten kann, sind 25% Discount auf meine Waren, bis zu einem Limit von 1.000 eb pro Kopf. Und wenn ihr keine Knete habt, könnt ihr bis 500 eb bei mir anschreiben. Für null Interest.

Skate or Die

Das BrainTwister ist ein quadratisches Gebäude mit abgerundeten Ecken, ca. 30 m lang und 3 (hohe) Stockwerke hoch. Unter dem aus Leuchtröhren roh zusammengenbastelten BrainTwister-Logo ist blass die Beschriftung „Garden Skate Hall“ zu sehen. Die Fenster des Gebäudes sind mit im EG mit Metall- und den oberen Geschossen mit Holzplatten verschlossen.

Auf der Rückseite des Braintwister ist ein ehemaliger Skate Store, dessen Schaufenster zugemauert ist. Die Rücktür ist eine Metalltür ohne Schloss (Notausgangtür, zu öffnen mit Freilegen der Scharniere und **Basic Tech Wurf 18+**). Hinter dem BrainTwister erstreckt sich eine unkraut- und grasüberwucherte Brache, die ebenfalls für Skate-Stunts hergerichtet wurde (mehrere Pipes). In einiger Entfernung sind ein paar alte Baucontainer zu sehen (verlassene Squatter-Quartiere).

Im Brain Twister

Ihr drückt die Türen auf und seid sofort eingehüllt in die hämmernden Beats von SkatePunk. Das Innere des Clubs ist dunkel und wird nur stakkatohaft durch Stroboskopflashes erhellt. Im Dunkel sind weiter hinten leuchtende Bildschirme und einzelne, sich gleitend bewegende Urban Flash Kleidungselemente oder geisterhaft über den Boden flitzende, leuchtende Skateboards zu sehen.

Awareness-Check (LoLite gibt +2, Anti-Dazzle +3)

15 – Das Innere scheint grob in zwei Räume unterteilt – eine offene, bis zur Decke hin reichende Pipe-Arena vorne und eine Empore weiter hinten. Es sind definitiv Leute anwesend, die auf Skates oder Inlines durch die Gegend fahren.

20 – In der Mitte der Pipe Arena erhebt sich ein Pipe Tower. Links sind im flackernden Leuchten unstete Schatten auszumachen, die zu einer Freeclimbing-Wand zu gehören scheinen. Der hintere Teil des Raumes scheint tiefer zu liegen, ab und an sieht man Skater aus der Arena gleitend nach unten verschwinden. In diesem Teil scheinen auch Arcade Automaten zu stehen, jedenfalls kommt von da das gleichmäßige Leuchten von Bildschirmen.

25 – Ein Aufgang zum 1. OG ist ganz weit hinten links zu erkennen, offenbar muss man also erst durch den hinteren Teil des Raumes, ehe man nach oben kann. Auf der Empore im 1. OG gibt es kein Geländer. Tische stehen am Rand der Kante, ein paar Leute hocken an der Kante und lassen die Beine mit Inlinern über die Kante baumeln. Die meisten Skater hier scheinen zusammenzugehören. Überall auf den Ramps sind Tags mit der Aufschrift „HOS“ bzw. „HellOnSkates“. Das Tag tragen auch viele auf ihren Jacken. Insgesamt scheinen etwa 15 Skater anwesend zu sein, die über den ganzen Laden verteilt sind.

30 – Während die meisten Skater einen relativ harmlosen Eindruck machen – was nicht heißen soll, dass du nicht auch hie und da ein Chain-Knife im Stiefel oder einen angeschliffenen Hockey-Schläger gesehen hättest – hast du rechts im Dunkel unter der Brüstung einen Tisch mit Definitiven Heavy Hitters ausgemacht. Du siehst den Rücken von zwei Medium Armor Jackets, das metallische Reflektieren gechromter Spike Ware, die Verkabelung von Skate Foot Implantaten und im Hintergrund einen absoluten Riesen in einer Art aufgemotzten Icehockey-Torhüter-Rüstung, das Visier seines Hockey-Helms auf die Stirn hochgeschoben, während er euch schon aus eisblau glimmenden Cyberaugen mustert. Vor ihm auf dem Tisch liegt ein AK, das einem seiner Lieutenants zu gehören scheint, einem schlanken Kerl mit rot glimmendem Mohawk und ebenso rot leuchtendem Skatebord mit Flame Tribals.

Für den Spielleiter:

Das Innere ist grob in zwei Räume unterteilt. Der vordere ist eine Skate Arena mit riesiger Pipe, über die man auch hoch in den ersten und zweiten Stock kommt (ja, es gibt motorisierte Inliner und Inline-Fußimplantate, mit denen man auch ohne Schwung holen zu müssen bergauf fahren kann). In der Mitte des Vorderraums ist ein Tower mit Kletterwand.

Der hintere (zweite) Raum ist im EG offen zur Arena hin gestaltet und liegt etwas tiefer, Rampen führen in ihn hinab. Dort ist eine Reihe Drink-Dispenser, Arcade Games und Tische. Im Hintergrund führt eine Rampe mit flachen Stufen hinauf zum 1. OG.

Im 1. OG ist eine offene Empore, auf der ein paar weitere Arcade-Geräte stehen und außerdem eine Art offener Shop ist (Skate-Bedarf, Schwarzmarkt-Ware, Chips). Eine weitere Pipe hier führt hinauf bis an die Decke, von wo aus man einen Drop durch alle 3 Stockwerke bis in die Tiefe machen kann (was einigermaßen selbstmörderisch aussieht).

An der linken Wand befindet sich eine Free-Climb Wall.

Im BrainTwister halten sich ca. 15 Gäste auf, alles Skater zwischen 14 und 24 Jahren, von denen **10 HellOnSkates** (Gang Mitglieder) sind.

Der gesuchte Fixer, **Pipe**, ist (wie immer) im OG in seiner Sitzecke. Außerdem ist dort oben **Hoss**, der die Kasse beim Shop macht.

Pipe hat extremen Schiss vor seinem Auftraggeber und Chip-Lieferanten Tosugaré und wird diesen nur verraten, wenn er den festen Eindruck hat die SCs würden ihn sonst töten. Wenn die SCs die Chips ansprechen, versucht Pipe erfolglos cool zu bleiben, beginnt aber sofort zu schwitzen. Unter dem Tisch hat er einen Knopf, mit dem er Hoss und die HellOnSkates alarmiert. Diese haben von Pipe vor Kurzem neue Hardware erhalten und fühlen sich ihm SEHR verbunden („Ticket nach oben, Corp Kontakt“).

Die Ganger werden mehr oder weniger gleichzeitig von allen Seiten auf die obere Ebene gefahren und gesprungen kommen und sich in einem Halbkreis um die Charaktere aufzubauen. Mit derart viel Backup wird auch Pipe nahtlos vom Gebaren einer übernervösen, feigen Ratte zu einem superarroganten „Mr. Invincible“ mutieren, der reichlich arrogant die Abschlachtung der SCs befiehlt – woraufhin dann sofort der Angriff erfolgt.

PIPE (Fixer-3) Initiative +4

Armor überall 0 (Shirt, Khaki-Baggies, Boots mit flachen Rollers (MA 12, falls er hochkommt)).

Czar Makarov (+7, 2d6+1, ROF=2, 12 shots)

Cybereyes Anti-Dazzle, LoLite

Lt █ █ █ █ . Med █ █ █ █ . Sev █ █ █ █ . Mortal █ █ █ █

HOSS (Fixer-1) Initiative +5

Armor Head 0, Torso 4 (Shirt), Arme 0, Legs 4

Mustang Arms Close 20 Shotgun (+9, 3d6 (20ga), ROF=2, 6/15 shots)

Brille Anti-Dazzle

Lt . Med . Sev . Mortal **SKATE SCUM (Gang Mitglieder)** Initiative +7

Armor Head 0, Arme+Torso 4 (SynthDenim), Legs 5 (Baggies)

Arme + Beine Chance 2 in 6 dass Knie/Ellbogenpads getroffen (SP 12)

Alle: Tokarev 1933 TT-33 (+10, 1d6+1 (7.62C), ROF=2, 8 shots)**Alle:** Spiked Cestus (+12, 1d6+1 AP) oder Baseball Bat /w Nails (+12, 1d6+2), +1d6 aus Fahrt
Brille LoLite, Anti-Dazzle**Trixie** (Cestus, Girlie, Skinhead, Light Tattoos)Lt . Med . Sev . Mortal **Hawk** (Bat, Black, 1 Cyberauge, Scars)Lt . Med . Sev . Mortal **Psycho** (Rohr (Bat), weiße Schminke, Schweißerbrille)Lt . Med . Sev . Mortal **Cestus** (Cestus, bullig, Mexikaner, Gladiatoren-Style, Bandana)Lt . Med . Sev . Mortal **Bo** (Alu-Bat, Asian, weiße Baggies, Kick+6)Lt . Med . Sev . Mortal **Roach** (hager, hässlich, schiefe Zähne, 2 Baseball Bats mit Kette verbunden)Lt . Med . Sev . Mortal **SKATE LIEUTENANTS (Gang Mitglieder)** Initiative +6

Armor Head 4 (Bandana), Arme+Torso 18 (Med Armor), Legs 14 (Battlegear Fatigues)

Alle 2x Cyberlegs mit motorized Skate Feet (WA 25), Augen LoLite/Antidazzle (Red Glow)

Kick mit Cyberlegs (+10) 2d6+2 Crushing Damage

Balefire Wilde Rastas, flammen-Look, 2x Crusher SHT SSG (+11, 3d6, ROF=2, 6 shots)Lt . Med . Sev . Mortal **Crush**, Xheavy, muskulös, Kettensäge (+8, 4d6 AP)Lt . Med . Sev . Mortal **A.K.**, Schlank, Sneaky, AK-47 (+12, 5d6, ROF=20, 30 shots)Lt . Med . Sev . Mortal

Terror, Eishockey-Schläger + Granaten-Pucks (+8, 1d6+3 (3m) 6 Stück)

Lt □□□□ . Med □□□□ . Sev □□□□ . Mortal □□□□

ICE – THE NEW SKATE BOSS (Solo) Initiative +10

→ wird nicht kämpfen, nur Kampf beenden, wenn Verluste für Gang zu stark.

Armor SPYKE Goalkeeper MetalGear SP 25 überall

PowerSkate Thundergod (Hammer) (+10, 4d6+3 (+2d6 aus Fahrt)) +Stun (E-Shock)

Lt □□□□ . Med □□□□ . Sev □□□□ . Mortal □□□□

Wenn mehr als 3–5 Ganger ernsthaft verletzt wurden, wird die Musik gekillt, Hallenlicht geht an und der Gangboss ICE fährt mit surrendem Motorengeräusch vor. Sofort werden die Kampfhandlungen eingestellt. Er bietet an: Die Charaktere wählen einen von ihnen aus, dieser macht einen Drop-In von der obersten Brüstung (Hallendecke). Wenn er diesen bis zur anderen Seite steht, dann zieht die Gang ab. Falls nicht, ziehen die SCs kampflos ab.

Pipe passt diese Ansage überhaupt nicht – er reagiert panisch, krakeelt herum. Aber ICE bleibt cool, stellt klar dass seine Jungs sich nicht sinnlos verheizen lassen.

Sollten die Charaktere auf diesen Deal nicht eingehen, äußert ICE sein Bedauern und der Kampf geht weiter. Bis zum bitteren Ende, und MIT Beteiligung von ICE.

Der Drop-In

Das Prozedere des Drop-In beginnt mit einem **Wurf auf Resist Torture/Drugs gegen 20**, wieviel Schiss der Charakter hat. Jeder Punkt, der ihm zur 20 fehlt, erhöht alle folgenden Schwierigkeitswürfe um je +1.

Es folgt ein Wurf auf Athletics gegen 20 für den Sturz Richtung Boden. Wenn dieser scheitert, stürzt der Charakter, und zwar aus einer Höhe von 1 Meter für jeweils 2 Punkte, die er beim Wurf daneben lag (bis zu einem Maximum von 8 Meter, was bedeutet er fiel quasi direkt von der Kante an).

Sofern der Charakter nicht gestürzt ist, folgt ein Athletic Wurf gegen 25 für das Auffangen des Körpergewichtes und den Wechsel in die Horizontale. Scheitert dieser Wurf, stürzt der Charakter mit hoher Geschwindigkeit und rast außer Kontrolle über den Pipeboden, um in irgend ein Hindernis zu knallen (Schaden 4W6, weiche Rüstung schützt nicht, harte Rüstung nur 1/2).

Ist der Charakter immer noch nicht gestürzt, gilt seine Probe als bestanden. Es folgt aber dennoch eine dritte Probe auf Athletics gegen 20, die, wenn ebenso bestanden, eine ziemlich „chefige“ Fahrt die Pipe auf der anderen Seite hoch nebst stylischer Landung auf der oberen Ebene bedeutet. Der fehlerlose Abschluss der Übung sollte mindestens in der Skate-Szene durchaus Rep wert sein. Der Charakter erhält zudem dasv Skateboard mit den flammend roten Urban Flash Tribals als Geschenk und gilt als „Ehrenmitglied der HOS“ (entspricht Kith 1).

ICE hält sein Wort: Wenn der Drop-In bis unten gestanden wurde, halten seine Jungs sich aus dem weiteren „Gespräch“ heraus.

Falls SCs dann genug Druck auf Pipe ausüben (oder die Begegnung mit den HOS vermeiden und Pipe außerhalb des Clubs abfangen), rückt er mit der Wahrheit raus:

„Hey, Mann, Scheiße, die Chips hab ich von nem Typen namens Tosugaré, für den ich die verdeale. Fuck, ich kriege nichtmal was dafür. Der Typ arbeitet für die Construction, CityCon, ein Handlanger von einem der High and Mighties. Keine Ahnung von wem. Normalerweise halte ich für den nur die“

Augen auf. Ich sag ihm, was im Viertel läuft, er sorgt dafür, dass bei Räumung des Sektors mein Laden stehen bleibt. Und die Cops danach n blindes Auge haben für mein Set.“

Auf weiteren Druck kann dann herausgekitzelt werden, dass Pipe hat heute Nacht noch ein Meeting mit dem Typen am North West Harbor hat.

Das Meeting

Das Treffen zwischen Pipe und Tosugaré findet auf einem stillgelegten Lagergelände am Nordwesthafen (das ist Night Citys größter, nämlich der Containerhafen) statt. Die Umgebung entspricht ziemlich dem, was man sich darunter vorstellt: Viel offener Platz, blockweise herumstehende, halbkorrodierte Frachtcontainer, immer wieder breite Schneisen mit Schienen, wo einst die riesigen Ladekräne entlangfuhren, sowie natürlich auch 2-3 solcher großer Ladekräne, dazu Teile des Geländes, die flach unter Wasser stehen oder wo die Uferbefestigung weggewaschen bzw. durch Brecher weggerissen wurde.

Der Üblichkeit des Treffens nach würde Pipe mit seinem vergammelten Sedan auf einen gut einsehbaren Platz fahren, aussteigen und auf seinen Kontakt warten. Dieser würde mit einem ziemlich anonym aussehenden, unter der Haube aber aufgemotzten und gepanzerten Luxus-Sedan vorfahren und aussteigen. Beide würden aufeinander zugehen, bereiten was immer sie zu bereiten haben (am heutigen Abend würde Tosugaré die Planungsdaten des letzten CityCon Meetings geben und Pipe anweisen, Infos über das Gelände zu sammeln, außerdem würde Tosugaré die erste Zahlung für die verkauften Chips abholen).

Wie das Treffen nun exakt aussieht, wird schwer zu planen sein, da die Charaktere ziemlich freie Wahl haben. Fakt aber bleibt, dass Pipe mehr Schiss vor Tosugaré als den SCs hat und sich demzufolge schon durch seine irre Nervosität verraten wird (vielleicht kommen die SCs ja auf die Idee, Pipe mit Drogen zuzuballern, bis dieser eine Zombie-artige Scheißegal-Attitüde hat – generell wäre Lace nicht die schlechteste Idee).

Wichtig: Tosugaré ist ein Vollprofi, den man auch unter der Bezeichnung “Der Solo aus der Hölle” führen kann (sein einziger echter Schwachpunkt ist, dass er ein traditioneller Japaner im Samurai-Stil ist, der Cyberwarre als “unrein” und Befleckung seiner Kunst betrachtet. Selbst das aber ist ein Vorteil für Tosugaré, denn er hält sich “dank” fehlender Cyberware keineswegs für unbesiegbar, und seine Menschenkenntnis wird nicht durch Cyberpsychose getrübt).

Tosugaré wird auf alle Zeichen achten, dass irgendetwas nicht in Ordnung ist. Sobald er merkt, dass mit Pipe etwas nicht stimmt, wird er diesen töten und abhauen (nein, das Geld wird er nicht anfassen – die Wahrung seiner Anonymität und der Anonymität seiner Auftraggeber hat höchste Priorität für ihn).

“Gescheitert” ist der Job damit aber nicht, denn schon Pipes Aussagen können (wenn die SCs diese aufzeichnen) für Schlipps ein ausreichender Beweis sein, und ist Pipe tot und sind die HellOnSkates den SCs gewogen, so kann Schlipps Pipes Location übernehmen und z.B. an einen Fixer in der SC-Gruppe “unterverpachten”.

Tosugaré Solo-9 INIT +19

Japaner ATTR 9, langes glattes Haar, arrogant, traditioneller Japaner, Human Perception +18(!), Awareness/Notice +28(!)

Duraweave Overall unter edler Business Kleidung mit Longcoat, Rising Sun Stirnband (Headshot trifft Band bei 1-4 in 10)

Armor Head 12 (4 in 10) sonst 0, Torso 18, Arms 18, Legs 16

Lt □□□□ . Med □□□□ . Sev □□□□ . Mortal □□□□

Martial Arts: Animal Kung Fu (8)

Strike 1d6/2 +13 (+20)

Kick 1d6 +13 (+20)

Disarm (+18)

Grapple (+18) – Throw (+18)

Key Moves: Strike +2, Kick +2, Block +2, Sweep +1

Kendachi Mono-2 Katana (+19), 4W6+3 Mono-AP (1/3 bzw. 2/3 SP), bricht nicht bei fumble, bricht aber bei 1-2 bei parry

Arasaka WMA Minami-10 SHG (+16) loadad with Kendachi frag flechettes

2d6+3 (soft armor 1/2, dmg normal), 40, 20, 200m (2 Reserveclips)

Verbesserte Ninja Pellets x10 (wirft er vor sich auf den Boden, es gibt Lichtblitz plus VIEL Rauch und Tosugaré erhält Möglichkeit Stealth (+18) zu würfeln, um zu “verschwinden”. Der Rauch ist normal + IR.

« [Blog](#) | [Hello Kitty Taser Cyb3rpunk](#) | [Zan](#) »

Aktionen

- |  [Kommentar rss](#)
- |  [Trackback](#)

Information

- | Datum : 7 April 2008
- | Tags : [adventure](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [cyberpunk](#), [hook](#), [module](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#), [rpg](#), [scenario](#), [talsorian](#)
- | Kategorien : [Abenteuer](#), [Projekt: Cyb3rpunk](#)

Einen Kommentar schreiben

Name (benötigt)

E-Mail (wird nicht veröffentlicht) (benötigt)

Website

Du kannst diese Tags benutzen : ` <abbr title=""> <acronym title=""> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <i> <q cite=""> <strike> `



Suchen

Neueste Artikel

- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [RabenKRAH!m | Krabat kommt!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 11](#)
- | [News | Robert Asprin ist tot](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 10](#)
- | [Blog | Nachtwanderung](#)
- | [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)
- | [Shadowrun | Karren \(5\)](#)
- | [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Shadowrun | Onur](#)
- | [Shadowrun | arcanova](#)
- | [Shadowrun | Jesse \(SC\)](#)
- | [Shadowrun | 36 Tascheninhalte](#)

Kategorien

- | [Berlin2071: Shadowrun \(56\)](#)
 - | [36 Dinge \(6\)](#)
 - | [Abenteuer \(1\)](#)
 - | [Arsenal 71+ \(18\)](#)
 - | [Brennpunkte \(4\)](#)
 - | [Cast \(12\)](#)
 - | [Schattenland \(11\)](#)
 - | [Spielhilfen \(6\)](#)
- | [D&D \(9\)](#)
 - | [Blut+Eisen \(4\)](#)
 - | [Figuren \(2\)](#)
 - | [Kartenraum \(1\)](#)
 - | [Provinzen \(1\)](#)
 - | [Regeln \(1\)](#)
- | [Gekrähe: Blog \(95\)](#)
 - | [Art of AAS \(1\)](#)
 - | [Berlin \(3\)](#)
 - | [Cyberpunk NOW \(40\)](#)
 - | [English \(49\)](#)
 - | [Raben!KRAH!m \(4\)](#)
 - | [Rollenspiel \(26\)](#)
 - | [Schwa \(5\)](#)
 - | [Tipp der Woche \(18\)](#)
 - | [Witziges \(10\)](#)
- | [Projekt: Cyb3rpunk \(56\)](#)
 - | [Abenteuer \(2\)](#)
 - | [Cast \(31\)](#)
 - | [Chromebook \(2\)](#)
 - | [Hintergrund \(3\)](#)
 - | [Regeln \(5\)](#)
 - | [Stories \(3\)](#)
- | [Projekt: Generation Z \(13\)](#)

- | [Uncategorized \(1\)](#)

Top Posts

- | [Shadowrun](#)
- | [Moonlight | Alles über die 2. Staffel](#)
- | [Blog | Moonlight TV-Serie auf Pro7](#)
- | [Cyb3rpunk](#)
- | [Blog | D&D 4. Edition Demo-Abenteuer](#)
- | [Blog | Shadowrun Berlin 2071 als PDF!](#)
- | [Shadowrun | KNARREN!](#)
- | [Shadowrun | Karren \(6\) SPEZIAL](#)
- | [Blog | Einblicke in D&D 4. Edition](#)
- | [D&D](#)

Neueste Kommentare

- 
- [katisommer](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [goodnewsdaily24](#) zu [Moonlight | Alles über die 2....](#)
- 
- [CX](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [Anya](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [Tobias Ecker](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Shadowrun | KNARREN! 9](#)
- 
- [yennico](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
- 
- [Maggy](#) zu [Blog | Moonlight TV-Serie auf...](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
- 
- [rabenaas](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
- 
- [witchi1976](#) zu [Shadowrun | Whoopie](#)
- 
- [Desmond](#) zu [Blog | Nachtwanderung](#)
- 
- [mojomamzit](#) zu [Blog | Einblicke in D&D 4....](#)
- 
- [Ascaso](#) zu [Shadowrun | Geschichtsstu...](#)

Archive

Blogroll

- | [AAS auf DeviantArt](#)

- | [Battlelords RPG](#)
- | [Blutschwerter Forum](#)
- | [Karstens Cyberpunk Archiv](#)
- | [Shadowhelix – Das Shadowrun Wiki](#)
- | [Shadowiki – Das andere Shadowrun Wiki](#)
- | [SR Nexus – das Shadowrun Forum](#)
- | [Vampire Live Berlin](#)

[Bloggen Sie auf WordPress.com](#). • Theme: Freshy by [Jide](#)

©