

SN-948721E7D888E5B8EA2P0ERV

INOFFIZIELLES CYBERPUNK SETTING

Frank A. Grenzel



fantasy
ste am
staurant

MINCAI
DEVELOPMENTS

意
興
海
味

店分無並味

THE RESTAURANT
CORPORATION

瑞亭余

NEW
EIN Cinematic Action Rollenspiel
HONG-KONG
STORY



NEW
HONG KONG
STORY

*„The sky above the port was
the color of television, tuned to
a dead channel.“*

William Gibson, Neuromancer (1984)

IN EIGENER SACHE

In dieser Setting-Beschreibung verwende ich hauptsächlich die maskuline Form, in allen Beispielen jedoch die feminine. Dies ist weder wertend noch diskriminierend von mir gemeint, sondern soll lediglich dem einfacheren Lesefluss dienen.

LIZENZ



Die Texte des Inoffiziellen Cyberpunk Settings für New Hong Kong Story stehen unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0 DE](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/)

Cover & Header © 2021, Black Mask
Weitere Illustrationen zur freien Verwendung u.a. von pexels.com, pixabay.com und unsplash.com

DISCLAIMER

Alle Namen von Personen, Firmen, Organisationen oder Gegenständen sind rein fiktiv. Ähnlichkeiten mit echten Personen, Firmen, Organisationen oder Gegenständen sind rein zufällig und nicht gewollt. Die Beschreibung des Settings im Allgemeinen und von Hongkong im Besonderen in diesem Buch ist Teil einer fiktiven Rollenspielwelt, die keinen Anspruch auf eine korrekte Wiedergabe der Realität erhebt.

INOFFIZIELLES CYBERPUNK SETTING FÜR DAS NEW HONG KONG STORY ROLLENSPIEL

IDEE & TEXTE

Frank A. Grenzel

KORREKTORAT & LEKTORAT

Elfi Heck
Mirjam Grenzel-Siebholz

NEW HONG KONG STORY SYSTEM

Christian Blaßmann

COVER

Bradly Deng

Version 1.01W (20.12.2021)

Mit freundlicher Genehmigung von
Christian Blaßmann & Elfi Heck

[New Hong Kong Story](#) © 2018, Black Mask



CYBERPUNK UNOFFICIALS SETTING



INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG.....	7
WARUM CYBERPUNK?.....	7
WAS IST CYBERPUNK?.....	7
Einige Beispiele.....	8
CYBERPUNK & ASIEN.....	8
Städte & Einwohner.....	9
CYBERPUNK & NEW HONG KONG STORY.....	10
Cyberpunk im Rollenspiel.....	10
Cyberpunk in Szenen.....	11
Rollen in Cyberpunk.....	12
Fertigkeiten in Cyberpunk.....	13
Vorteile in Cyberpunk.....	13
Cyberware in Cyberpunk.....	13
Magie in Cyberpunk.....	13
DIE PHASEN.....	14
Auftrag annehmen.....	14
Hintergrundinformationen beschaffen.....	14
Durchführung planen.....	15
Plan ausführen.....	17
Bezahlung abholen.....	17
DIE ROLLEN.....	17
Drohnenpilot.....	18
Face.....	19
Fahrer.....	20
Hacker.....	21
Jäger.....	22
Killer.....	23
Krieger.....	24
Techniker.....	25
Vermittler.....	26
DIE FERTIGKEITEN.....	27
Betteln.....	27
Boote lenken.....	27
Elektronik & Computer.....	27
Fälschen.....	28
Fingerfertigkeit.....	28
Flugzeuge & Hubschrauber.....	28
Gewöhnliche Fahrzeuge.....	29
Improvisation.....	29
Kochen.....	29

Suchen.....	29
Überleben.....	29
Wissenschaften.....	30

DIE AUSTRÜSTUNG.....	31
AR-Brille.....	31
BASE-Jumping Ausrüstung.....	31
Comlink.....	32
Datenhandschuhe.....	32
Elektronische Schlösser.....	32
Körper-Modifikationen.....	33
VR-Brille.....	34
DIE WAFFEN.....	35
Cyberpunk Nahkampfwaffen.....	35
Cyberpunk Fernkampfwaffen.....	36
Waffenzubehör.....	37
DIE CYBERWARE.....	39
Was ist Cyberware?.....	39
Cyberware im Rollenspiel.....	39
Einbau von Cyberware.....	40
Schädelimplantate.....	40
Prothesen.....	43
Augmentierungen.....	50
DIE DROHNEN.....	52
Was sind Drohnen?.....	52
Was für Drohnen gibt es?.....	52
Steuerung von Drohnen.....	53
Bewaffnung von Drohnen.....	53
Sensoren von Drohnen.....	53
Beispiele für Drohnen.....	54
DAS HACKEN.....	58
ICE.....	58
Hacken ohne VR.....	59
Daten manipulieren.....	59
CYBERPUNK-HONGKONG.....	61
Die Macht der Konzerne.....	61
Der Status von Hongkong.....	67
Das Wetter von Hongkong.....	67
Ein Hand wäscht die andere.....	67
Eine moderne Metropole.....	68
Rein und Raus.....	74
Gangs of Hong Kong.....	75
BEGRIFFE DES CYBERPUNK.....	78

CYBERPUNK UNOFFICIALS SETTING



EINLEITUNG

New Hong Kong Story erlaubt es dem Regisseur und den Schauspielern, Filme und Serien in praktisch jedem beliebigen Genre zu drehen. Diese Setting-Beschreibung möchte den im Grundregelwerk enthaltenen Möglichkeiten nun noch eine weitere hinzufügen: Cyberpunk.

WARUM CYBERPUNK?

Als ich „Die Klapperschlange“ und „Blade Runner“ gesehen hatte, kannte ich das Wort Cyberpunk noch nicht. Doch beide Filme haben einen prägenden Eindruck bei mir hinterlassen. Als „Kind der 80er“ habe ich den Siegeszug des Computers miterlebt und die rasanten technischen Entwicklungen der 1980er und 1990er. Dazu kam eine Vorliebe für Science Fiction, Computerspiele, Animes und Mangas. Als dann noch „Shadowrun“ als Pen&Paper Rollenspiel dazu kam, gehörten Rollenspiele endgültig zu meinen liebsten Hobbys und Cyberpunk zu meinem bevorzugten Genre. Und **New Hong Kong Story*** bietet sich mit seinem Hintergrund einfach an, um Filme und Serien in einer Cyberpunk-Welt umzusetzen.

* Die Handlung von „Ghost in the Shell“ spielt zwar in Japan, jedoch verwendete Regisseur Mamoru Oshii für seinen Anime von 1995 Hongkong als Vorlage für seine Stadt der Zukunft, da er Hongkong als perfekte Basis sah. Die Realverfilmung von 2017 griff diesen Gedanken auf und ließ einige Szenen tatsächlich in Hongkong drehen.

WAS IST CYBERPUNK?

Cyberpunk ist eine dystopische Richtung der Science-Fiction-Literatur, die in den 1980er Jahren entstand. Im Unterschied zu den klassischen Utopien vieler anderer Science-Fiction-Genres ist die Welt des Cyberpunk nicht glänzend und steril-sauber, sondern

düster und von Gewalt und Pessimismus geprägt. Sie spiegelt die aufkommende Kritik gegen die als zunehmend empfundene Kommerzialisierung und Urbanisierung wider. In dieser Dystopie werden die Staaten von großen Konzernen kontrolliert, die die staatliche Monopolmacht für ihre Zwecke missbrauchen, wodurch die (in entwickelten Ländern zuvor vorhandene) physische und ökonomische Sicherheit des Individuums verloren gegangen ist. Das Versprechen einer besseren Welt durch technologischen Fortschritt wurde nicht eingelöst. Die Hochtechnologie dient nicht dem Wohl der Menschen, sie wird zur allgemeinen Überwachung und zur Optimierung lebender Organismen mittels Cyberware eingesetzt.

Quelle: [Wikipedia](#)



EINIGE BEISPIELE

Obwohl der Begriff Cyberpunk zu dieser Zeit noch nicht existierte, nahm der Autor Philip K. Dick in seinem Roman „Träumen Androiden von elektrischen Schafen?“ (1968) viele Themen des späteren Cyberpunk vorweg und schuf damit auch die Vorlage für den Film-Klassiker „Blade Runner“ (1982) von Ridley Scott.

Die Romantrilogie „Neuromancer“ (1984) von William Gibson gilt dagegen als geistige Grundlage des Cyberpunk, die viele nachfolgende Werke in Literatur, Film, Rollen- und Computerspielen inspiriert und beeinflusst hat.

Nachfolgend nun einige Beispiele, die dem Cyberpunk zugeordnet werden können, oder Aspekte davon beinhalten:

- Die Klapperschlange (Film, 1981)
- Akira (Manga, 1982)
- Blade Runner (Film, 1982)
- Neuromancer (Roman, 1984)
- Applesseed (Manga, 1985)
- Max Headroom (TV-Serie, 1987)
- RoboCop (Film, 1987)
- Akira (Anime, 1988)
- Cyberpunk 2020 (Pen&Paper Rollenspiel, 1988)
- Neuromancer (Computerspiel, 1988)
- Ghost in the Shell (Manga, 1989)
- Shadowrun (Pen&Paper Rollenspiel, 1989)
- Battle Angel Alita (Manga, 1991)
- Syndicate (Computerspiel, 1993)
- Armitage III (Anime, 1994)
- Ghost in the Shell (Anime, 1995)
- Judge Dredd (Film, 1995)
- Vernetzt – Johnny Mnemonic (Film, 1995)
- Blame! (Manga, 1998)
- Matrix (Film, 1999)
- Deus Ex (Computerspiel, 2000)
- Equilibrium (Film, 2002)
- Applesseed (Anime, 2004)
- Infinity (Tabletopspiel, 2006)
- Android Netrunner (Kartenspiel, 2012)
- Shadowrun Returns (Computerspiel, 2013)
- Shadowrun: Crossfire (Kartenspiel, 2014)
- Ghost in the Shell (Film, 2017)
- Der Sprawl (Pen&Paper Rollenspiel, 2018)
- Modern Liquid (Pen&Paper Rollenspiel, 2019)
- Alita: Battle Angel (Film, 2019)
- Cyberpunk 2077 (Computerspiel, 2020)
- Cyberpunk RED (Pen&Paper Rollenspiel, 2020)

Und das ist nur ein kleiner Auszug aus einer langen Liste von Büchern, Comics, Filmen und Spielen.

CYBERPUNK & ASIEN

Denkt man an Cyberpunk, kommen einem sofort riesige von Menschen überfüllte und mit Nebel verhangene Straßenschluchten, Neon-Schilder mit asiatischen Schriftzeichen, Geishas auf großen Reklameleinwänden und Katana schwingende Straßen-Samurai in den Sinn. Kaum ein anderer Film hat diesen visuellen Eindruck stärker geprägt als der Klassiker „Blade Runner“. Aber auch neuere Genre-Vertreter, wie „Matrix“ mit seinen Martial Arts Kämpfen oder das Computerspiel „Cyberpunk 2077“ greifen dieses Look-and-Feel, weltumspannende japanische Großkonzerne und die mächtigen Yakuza wieder auf. William Gibson selbst schrieb dazu einmal, dass Japan einfach Cyberpunk sei.

Aber warum ist das so?

In den 1980ern, der Entstehungszeit des Cyberpunk, erlebte Japan gerade einen durch technischen Fortschritt geprägten Wirtschaftsboom. Produkte aus Japan – egal ob Waschmaschinen, Staubsauger, Autos, Telefone oder Walkmans – eroberten die Welt. Technologisch schien Japan uneinholbar zu sein. Während man sich in anderen Ländern die Zukunft noch als Science Fiction vorstellte, erweckte Japan diese Vision bereits zum Leben. Gleichzeitig war die japanische Denk- und Lebensweise für einen Großteil der westlichen Welt faszinierend und verstörend fremdartig zugleich. Unter diesem Blickwinkel scheint es wenig verwunderlich, wie stark Japan das Genre bei westlichen Autoren und Filmemachern beeinflusst hat.

STÄDTE & EINWOHNER

Jedoch hat China in den vergangenen Jahren immer mehr den Platz Japans eingenommen. Das Land mit der weltweit größten Bevölkerungszahl hat sich seit der Jahrtausendwende zu einem Hightech-Land entwickelt und kämpft mit den USA um den ersten Platz in der Liste der größten Volkswirtschaften der Welt. Längst haben chinesische Investoren zahlreiche Firmen auch in Amerika und Europa aufgekauft oder zumindest Anteile an ihnen erworben. Die im Cyberpunk zu findende weltweite Dominanz japanischer Konzerne scheint inzwischen eher durch chinesische Firmen Realität werden zu können. Und nicht erst seit gestern macht gerade Hongkong mit seiner Mischung aus monumentalen Wolkenkratzern, Neonreklamen, dichten Menschenmassen, verschiedensten Gerüchen und Lärm den Eindruck, direkt einem Cyberpunk-Film entsprungen zu sein.

Stadt	Einwohner Millionen	Fläche km ²	Bevölkerungs- dichte Einw. / km ²
Tokio (Metropole)	38,5	13.572	2.837
Shanghai	26,3	6.340	3.148
Shenzhen	17,6	1.991	8.820
Tokio (Kerngebiet)	9,6	628	15.351
New York City	8,8	789	11.153
Hongkong	7,5	1.106	6.890
Los Angeles	3,9	1.291	3.209
Berlin	3,7	892	4.108
Hamburg	1,8	755	2.515
München	1,5	311	4.790

Quelle: Google (2021)

Mit über 38 Millionen Einwohnern ist Tokio zwar immer noch die größte Metropolregion der Welt, doch das chinesische Shanghai liegt mit 26 Millionen Einwohnern bereits auf dem zweiten Platz. Hongkong liegt auf dem sechsten Platz und mischt in Sachen Bevölkerungsdichte noch weiter vorne mit.



CYBERPUNK & NEW HONG KONG STORY

Nach dieser kurzen Einführung ins Thema Cyberpunk stellt sich nun die Frage, wie man dieses Genre in **New Hong Kong Story** umsetzen könnte.

Dazu wird zuerst geklärt, worum es in einem typischen Cyberpunk-Film überhaupt geht, wie man ihn grob untergliedern kann, welche Rollen es zu besetzen gilt und wie sich das alles mit **New Hong Kong Story** verbinden lässt. Nach dieser groben Übersicht folgen dann Detailbeschreibungen zu den verschiedenen Bereichen.

Dabei möchte diese Setting-Beschreibung jedoch weder ein komplettes Regelwerk, noch ein Cyberpunk-Lexikon sein. Vielmehr soll den Lesern eine mögliche Variante zur Umsetzung von Cyberpunk-Elementen in **New Hong Kong Story** aufgezeigt werden.

CYBERPUNK IM ROLLENSPIEL

Mit etwas Fantasie könnte man natürlich auch in einer Cyberpunk-Welt alle Arten von Rollenspiel-Abenteuern realisieren. Das Geschehen würde dann einfach in einer hochtechnisierten Zukunft spielen. In dieser Setting-Beschreibung für **New Hong Kong Story** soll es jedoch um die klassische Vorstellung von Cyberpunk gehen:

Die bekannten Weltmächte existieren nicht mehr. An ihre Stelle sind weltweit operierende Konzerne getreten, die nur noch wenigen Gesetzen unterliegen. Die größten dieser multinationalen Konzerne haben einen Status erreicht, der es ihnen erlaubt, unbehelligt von staatlichen Gesetzen auf ihrem Grund und Boden zu handeln und dort ihr eigenes Konzernrecht durchzusetzen. Für Sicherheit und Ordnung außerhalb der Konzernterritorien sind ebenfalls verschiedene

Unternehmen oder private Wachdienste zuständig. Eine staatliche Polizei gibt es nicht mehr.

Globale Rohstoffknappheit, Klimakatastrophen und weltweite Pandemien haben zudem große Teile der Menschheit ausgelöscht und weite Bereiche der Erde für normales Leben unbewohnbar gemacht. Der Rest der Gesellschaft hat sich in eine vergleichsweise wohlhabende Schicht von Konzernangestellten – von der anderen Seite auch gerne als „Konzernsklaven“ bezeichnet – und eine breite Masse von verarmten und weitestgehend rechtlosen Individuen aufgespalten. Während die Angestellten ihr Leben in den geschützten und von äußeren Einflüssen abgeschirmten konzerneigenen Wohnkomplexen und Arkologien genießen können – solange sie im Einklang mit den Konzernregeln funktionieren – muss der Rest der Gesellschaft sein Leben in den verwildernden Resten der einstigen Vorzeigestädte fristen.

DIE AUFGABE DER SPIELER

Die Schauspieler verkörpern in den Filmen dieses Settings eine Gruppe von Söldnern – die verschiedenen Rollen – die sich zwischen diesen Welten bewegen und Aufträge, die zumeist illegal sind, für die Konzerne erledigen. „Illegal“ ist dabei natürlich ein sehr dynamischer Begriff und letztlich entscheidet nur das eigene Gewissen darüber, was erlaubt ist und was nicht.

Solche Söldner werden immer dann gebraucht, wenn ein Konzern etwas zu erledigen hat, was nicht mit ihm in Verbindung gebracht werden soll – oder zumindest, wenn es keine Beweise dafür geben darf. Und sollte es sie doch geben, kann man diese Beweise mitsamt den Söldnern im Zweifelsfall auch einfach verschwinden lassen.

Dabei geht es den (meisten) Söldnern mit Sicherheit nicht darum, die Welt zu verbessern oder Gerechtigkeit walten zu lassen. Sie wollen einfach nur dem Leben am Abgrund der Gesellschaft entfliehen und lange genug durchhalten, um die Früchte ihrer Arbeit irgendwann auch noch genießen zu können.

CYBERPUNK IN SZENEN

Diesem Prinzip folgend besteht ein typischer Film immer aus einigen grundlegenden Phasen, die sich sehr gut mit dem auf Szenen ausgelegten Spielprinzip von **New Hong Kong Story** umsetzen lassen:

1. Auftrag annehmen
2. Hintergrundinformationen beschaffen
3. Durchführung planen
4. Plan ausführen
5. Bezahlung abholen

Diese fünf Phasen wird man in jedem Film und jeder Serienfolge in der einen oder anderen Form wiederfinden.*

An dieser Stelle soll es jedoch nur einen kurzen Überblick geben, was innerhalb dieser Phasen passieren kann. Im Kapitel „[Die Phasen](#)“ wird darauf später noch im Detail eingegangen.

1. AUFTRAG ANNEHMEN

Die Söldner werden zu einem Treffen mit einem potentiellen Auftraggeber eingeladen. Diese Einladung kann über eine Kontaktperson erfolgen oder direkt an einen oder mehrere Söldner gerichtet sein. Bei diesem Treffen erhalten sie Informationen zu ihrem Auftrag und verhandeln über ihre Bezahlung.

Ob die Söldner ihren Auftraggeber dabei persönlich kennen lernen oder nur einen Mittelsmann, hängt ganz vom Drehbuch ab.

2. HINTERGRUNDINFORMATIONEN BESCHAFFEN

Nachdem die Söldner den Auftrag angenommen haben, geht es an die Informationsbeschaffung. Denn nur mit den entsprechenden Informationen wird es ihnen gelingen, ihren Auftrag durchzuführen und dabei auch noch zu überleben.

3. DURCHFÜHRUNG PLANEN

Hand in Hand mit der Beschaffung der Hintergrundinformationen geht die Planung, wie die Söldner ihren Auftrag überhaupt zu einem erfolgreichen Ende bringen können.

Informationsbeschaffung und Planung können je nach Film auch leicht zu einer Phase zusammengefasst werden.

4. PLAN AUSFÜHREN

Haben die Söldner alles Wissenswerte zusammengetragen und einen unfehlbaren Plan ausgearbeitet, können sie ihr Vorhaben schließlich in die Tat umsetzen. – Und mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit wird dabei irgendetwas Unvorhergesehenes passieren oder etwas nicht nach Plan verlaufen.

In dieser Phase passiert dann auch die eigentliche Action des Films.

5. BEZAHLUNG ABHOLEN

Sollten es die Söldner allen Widrigkeiten zum Trotz geschafft haben, ihren Auftrag erfolgreich zu erledigen, geht es zum Ende der Handlung an die Bezahlung. Auch hier kann es natürlich noch einmal passieren, dass die Dinge nicht so verlaufen wie erwartet.

* Dieses Prinzip funktioniert auch schon in anderen Genres sehr gut, wie man in jeder Folge „A-Team“ sehen kann. Ich sage nur: „Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert!“



ROLLEN IN CYBERPUNK

Der Schlüssel zum Erfolg einer Mission ist das Team aus Söldnern – allesamt Spezialisten auf ihrem Gebiet. Entscheidend ist die für den Auftrag passende Zusammenstellung dieser Gruppe. So bringt es nichts, wenn man sich nur mit einem Haufen Kampfmaschinen ins Getümmel stürzt, es aber das Ziel ist, den Konzernmanager zu verführen, um unbemerkt an dessen Zugangskarte für den Hochsicherheitsbereich zu kommen. Und ohne Hacker werden die Überwachungskameras ein echtes Problem für die Gruppe darstellen.

Daher gibt es in einem Cyberpunk-Film immer einige Aufgaben, für die bestimmte Rollen besetzt werden müssen. Natürlich wird nicht jede Rolle in jedem Film benötigt, und ein Söldner kann auch mehr als eine Aufgabe erfüllen.

Die klassischen Rollen in einem Cyberpunk-Rollenspiel sind der Kämpfer (Nahkampf, Fernkampf), der Techniker (Computer, Drohnen, Fahrzeuge) und das Face. Im Kapitel „[Die Rollen](#)“ werden diese Rollen in Form von einzelnen Archetypen näher vorgestellt.

ALTE LIEBSCHAFTEN ODER NEUE BEKANNTEN?

Spannend für die Dynamik zwischen den Rollen kann es sein, wenn sich die in einem Film mitspielenden Söldner bereits untereinander kennen oder vielleicht sogar eine Beziehung miteinander haben. Dann kann es leicht zu Interessenkonflikten zwischen dem Auftrag und den eigenen Gefühlen kommen.

Aber auch ohne eine innige Beziehung kann es für die Rollen interessant sein, wenn sie schon bei mehreren Aufträgen zusammengearbeitet haben – und vielleicht noch eine offene Rechnung miteinander zu begleichen haben* – oder auch, wenn alle oder nur ein Teil von ihnen sich erst bei diesem Auftrag zum ersten Mal begegnen.

* In „Mission: Impossible“ (1996) ist Ethan Hunt gezwungen, mit den in Ungnade gefallenen Ex-CIA-Agenten Franz Krieger zusammen zu arbeiten, was im Verlauf des Films für einige Spannungen zwischen den beiden führt.

FERTIGKEITEN IN CYBERPUNK

Für ein Cyberpunk-Szenario sind keine zusätzlichen Fertigkeiten notwendig. **New Hong Kong Story** bringt bereits alle Fertigkeiten mit, die für einen solchen Film benötigt werden. So lässt sich Hacken beispielsweise über die Fertigkeit Elektronik & Computer abbilden und Cyberware mithilfe von Mechanik reparieren.

Rollenfertigkeiten wie Altertumsforschung, Reiten oder Daoistische Magie werden in den meisten Fällen dagegen eher selten benötigt.

Einige Beispiele für die Anwendung der Fertigkeiten in einem Cyberpunk-Film sind im Kapitel „[Die Fertigkeiten](#)“ zu finden.

VORTEILE IN CYBERPUNK

Prinzipbedingt wirken sich die meisten in **New Hong Kong Story** verfügbaren Vorteile auf Kämpfe aus. Daher profitieren vor allem kampflastige Rollen von zusätzlichen Vorteilen. Für alle anderen Rollen lassen sich dennoch Vorteile finden, die dem Auftritt eines Schauspielers in einer Szene einen Bonus bringen oder durch Attributverbesserungen seine sozialen und Wissensfertigkeiten steigern.

In der Beschreibung der Archetypen im Kapitel „[Die Rollen](#)“ werden auch einige Beispiele für jeweils passende Vorteile genannt.

CYBERWARE IN CYBERPUNK

Cyberware ist ein zentraler Aspekt, wenn es um Cyberpunk geht. Prothesen und künstliche Organe werden in einer solchen Welt nicht länger nur benutzt, um Verletzungen zu kompensieren und Krankheiten zu heilen, sondern auch um die Unzulänglichkeiten des menschlichen Körpers zu beseitigen und durch eine bessere und leistungsfähigere Version zu ersetzen.

In der Welt des Cyberpunk ist der normale, nicht-augmentierte Mensch eine vom Aussterben bedrohte Art. Künstliche Gliedmaßen, verstärkte Muskeln und Sehnen, getunte Nervenbahnen und Computerchips im Hirn – kaum jemand traut sich ohne das eine oder andere Cyberimplantat noch auf die Straße. Die einen, weil sie die Teile zum Überleben und für ihren Job brauchen, die anderen, weil es schick und modisch ist.

New Hong Kong Story kennt in seiner Grundversion keine Cyberware – sonst würde es diese Setting-Beschreibung ja nicht geben. Daher werden im Kapitel „[Die Cyberware](#)“ einige Beispiele und Beschreibungen zu verschiedenen Arten von Cyberware aufgeführt und wie man diese mit den Regeln von **New Hong Kong Story** einsetzen kann.

MAGIE IN CYBERPUNK

Auch wenn einige Vertreter dieses Genres Elemente der Fantasy – Elfen, Zwerge, Drachen oder Magie – mit Cyberpunk vermischen, orientiert sich diese Setting-Beschreibung für **New Hong Kong Story** an der klassischen Vorstellung von durch Cyberware verbesserten Menschen.

Auf Wuxia-Magie oder andere Arten von Zauberei und übernatürliche, nicht durch Technik oder Martial Arts begründete Fähigkeiten wird daher nicht eingegangen.

Aber natürlich steht es einem Regisseur frei, in seinen Filmen auch auf Wuxia-Fähigkeiten zurück zu greifen, wenn das zu seinem Drehbuch passen würde.

DIE PHASEN

Eine grobe Übersicht, aus welchen Phasen sich ein Cyberpunk-Film zusammensetzt, gab es bereits. In diesem Kapitel geht es nun darum, wie sich diese Phasen in einem Film oder der Folge einer TV-Serie von **New Hong Kong Story** umsetzen lassen.

AUFTRAG ANNEHMEN

Jeder Film – das trifft auch auf Folgen einer TV-Serie zu, so dass ich diese nicht immer noch einzeln erwähne – beginnt mit einem Auftrag, den die Söldner von einem Auftraggeber erhalten.

Haben alle Söldner die gleiche Kontaktperson, die ihnen die Aufträge vermittelt oder werden sie direkt von ihrem Auftraggeber angeworben? Kennen sich die Söldner bereits oder treffen sie sich in diesem Film das erste Mal? Wo findet das Treffen überhaupt statt? Und begegnen die Söldner dem wahren Auftraggeber – vielleicht dem Boss eines Großkonzerns – oder nur einem seiner Handlanger? – Das sind alles Dinge, die sich der Regisseur bei der Vorbereitung des Films überlegen oder dem Drehbuch entnehmen sollte.

Auch werden nicht für jeden Auftrag auch alle klassischen Cyberpunk-Rollen benötigt werden. Ein wenig mehr Abwechslung und Spannung lässt sich einbringen, wenn der Regisseur mehrere alternative Wege – und Rollen – vorbereitet hat und es den Spielern überlässt, welche Rollen sie für den Film besetzen wollen.

Die Phase selbst dürfte in den meisten Fällen eher unspektakulär sein. Sie dient in erster Linie dazu, die Rollen des Films einzuführen und das Ziel des Auftrags – und damit das zentrale Thema des Films – zu vermitteln. Soll diese Phase etwas detaillierter ausgespielt werden, kann der Regisseur den Söldnern die Möglichkeit geben, mit dem Auftraggeber über die angemessene Bezahlung für den Job zu verhandeln.

Ob die Söldner bereits im Vorfeld mit Zusatzinformationen oder Ausrüstung durch ihren Auftraggeber versorgt werden, kann in dieser Phase ebenfalls mit eingebracht werden.

SZENEN

Im einfachsten Fall kann diese Phase komplett weggelassen werden. Dann werden die Schauspieler vor vollendete Tatsachen gestellt. Auftrag und Bezahlung stehen bereits fest. Insbesondere bei Kurzfilmen bietet sich diese Möglichkeit an.

In den meisten Filmen dürfte eine einzelne Szene für das Treffen mit dem Auftraggeber ausreichen. Wenn den Rollen mehr Tiefe verliehen werden soll, kann an dieser Stelle auch das „Privatleben“ der Söldner schon näher beleuchtet werden. Dazu kann jedem Schauspieler eine eigene Szene für seine Rolle spendiert werden.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN BESCHAFFEN

Der Auftrag steht fest, jetzt geht es an die Bearbeitung. Die Söldner sind damit beschäftigt, so viele Hintergrundinformationen wie möglich zu beschaffen. Das kann entweder eher ruhig und gemütlich passieren – beispielsweise indem der Hacker ein paar Datenbanken anzapft oder der Vermittler seine Kontakte anruft – oder auch etwas mehr Arbeit erfordern. Dann müssen die Söldner ein paar Leute besuchen, Kontakte bezahlen, Zielpersonen überwachen oder Ausrüstung besorgen.

Die Aufgabe des Regisseurs ist es, sich bei der Vorbereitung des Films zu überlegen, welche Informationen und Ausrüstung die Söldner brauchen könnten und woher sie diese bekommen, was sie dafür tun müssten, und was es sie kosten würde. Und natürlich braucht der Regisseur auch einen „Plan B“ für den Fall, dass die Söldner dabei Dinge übersehen. Wie wirkt sich eine fehlende Information aus? Welche Details sind wichtig, und welche Ausrüstung wird zwingend benötigt?

SZENEN

Die Beschaffung der Informationen sollte insbesondere für die Ausführung des Plans von Bedeutung sein. Daher sollte zumindest eine Szene eingeplant werden, in der die Söldner mit ihren Informanten in Kontakt treten können. Das Ergebnis kann dann auch einfach am Schluss der Phase zusammengefasst werden.

Ist für die Informationsbeschaffung mehr Beinarbeit gefragt, lassen sich hier auch mehrere Szenen an verschiedenen Orten unterbringen, die auch ein Charakterspiel erlauben.

DURCHFÜHRUNG PLANEN

Was sollen die Söldner nun mit den von ihnen gesammelten Informationen und der beschafften Ausrüstung anfangen? – Ohne einen guten Plan geht gar nichts!

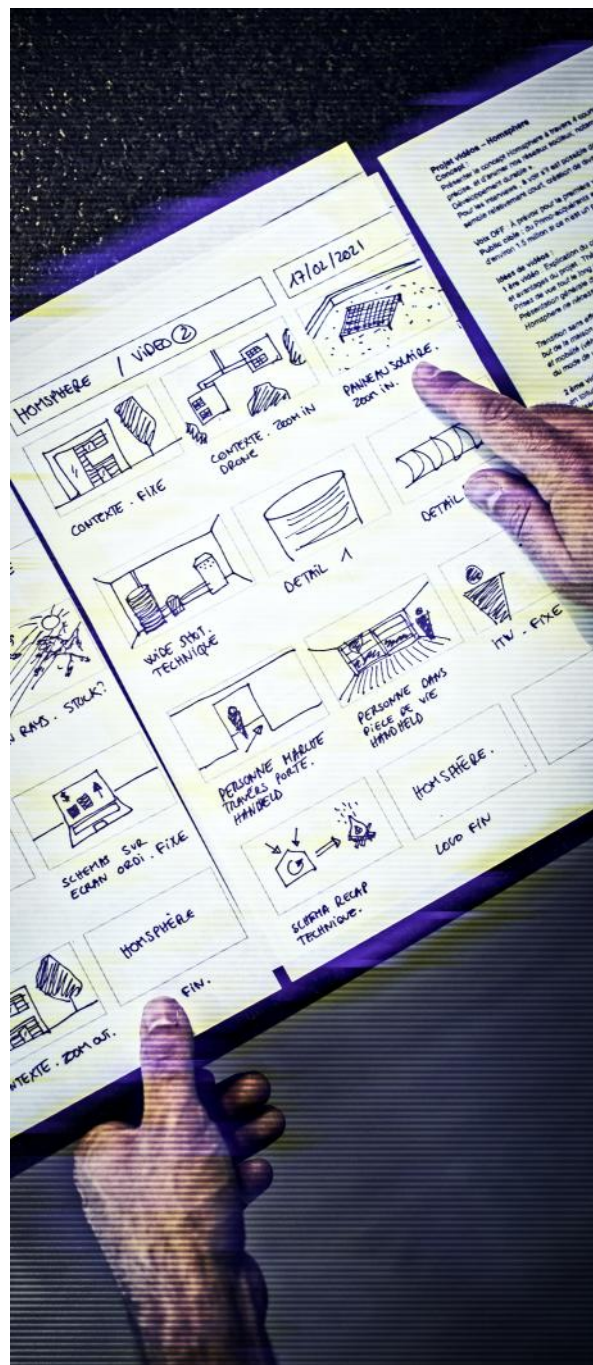
Die Söldner müssen sich überlegen, wie sie ihren Auftrag erfolgreich erledigen können. Diese Planung kann auch Hand in Hand mit der Beschaffung der Hintergrundinformationen und Ausrüstung gehen, so dass sich beide Phasen immer wieder abwechseln, bevor der Plan schließlich in die Tat umgesetzt werden kann.

Gerade was die Planung betrifft, könnt die Spieler sehr kreativ sein. Hier sollte der Regisseur schon im Vorfeld einen oder mehrere mögliche Pläne ausgearbeitet haben und versuchen die Spieler in die für den Film richtigen Bahnen zu lenken. Am einfachsten ist es natürlich, wenn der Plan bereits durch das Drehbuch vorgeben wird und die Rollen entsprechend verteilt wurden.

SZENEN

Für die Ausarbeitung des Plans sollte eine größere Szene ausreichend sein, wenn diese nicht schon mit in die Beschaffung der Hintergrundinformationen eingeflossen ist.

Bei Kurzfilmen oder Serienfolgen besteht auch die Möglichkeit ganz auf eine Szene für die Planung zu



CYBERPUNK UNOFFICIALS SETTING



verzichten und den Schauspielern stattdessen einfach nur den Plan nach Drehbuch zu erläutern.

PLAN AUSFÜHREN

Nun folgt der eigentliche Höhepunkt des Films. Der mühsam erarbeitete Plan soll in die Tat umgesetzt werden und je besser die Vorbereitung war, desto leichter sollte das den Söldnern auch fallen.

Aber natürlich wird – wie immer – etwas unvorhergesehenes passieren, was auch den besten Plan wie ein Kartenhaus in sich zusammenfallen lässt. Und an dieser Stelle können sich die Schauspieler so richtig austoben. Jetzt können sie zeigen, was in ihnen steckt und wie gut sie in ihren Rollen sind.

Der Regisseur sollte dabei berücksichtigen, welche Informationen im Vorfeld beschafft wurden und wie gut sich die Söldner vorbereitet haben. Entsprechend schwer oder leicht sollte er es den Schauspielern machen.

SZENEN

In dieser Phase wird es die meisten Szenen geben. Prinzipiell kann sich die komplette Handlung zwar auch auf eine einzige Szene beschränken, aber in der Regel werden die Söldner zwischen mehreren Szenen und Orten wechseln. Dabei ist es auch möglich, dass mehrere Handlungsstränge parallel ablaufen, zwischen denen dann gesprungen wird.

BEZAHLUNG ABHOLEN

Nachdem die Söldner der Auftrag – hoffentlich – erfolgreich beendet haben, ist es an der Zeit, die versprochene Belohnung zu kassieren. Aber auch wenn alles schief gegangen ist, wird ein erneutes Treffen mit dem Auftraggeber unausweichlich sein.

Der Regisseur sollte hierfür vorgesorgt und verschiedene Arten des Abschlusses vorbereitet haben. An dieser Stelle wäre es auch möglich, den Film mit einer unerwarteten Wendung oder einem Cliffhanger enden zu lassen, um Spannung für eine Fortsetzung aufzubauen.

SZENEN

Grundsätzlich gilt für das Abholen der Bezahlung das Gleiche wie für die Annahme des Auftrags. In der einfachsten Form kommt man ganz ohne eigene Szene aus. Schöner ist es natürlich, wenn die Söldner ihren Auftraggeber noch einmal treffen – vielleicht begrüßt sie ja dieses Mal tatsächlich der Konzernboss persönlich, während sie am Anfang nur einem seiner Handlanger begegnet sind. Und dann bleibt nur noch zu hoffen, dass sie bei ihrem Auftrag nicht versagt haben...

DIE ROLLEN

In diesem Kapitel werden die typischen Archetypen eines Cyberpunk-Films näher beleuchtet. Neben einer Beschreibung sind auch passende Rollenfertigkeiten, sowie geeignete Vorteile aus dem Grundregelwerk von **New Hong Kong Story** zu finden.

Jeder Archetyp verkörpert dabei einen ganz speziellen Aspekt mit individuellen Aufgaben innerhalb der Filmhandlung.

Rolle	Typische Aufgaben
Drohnenpilot	Unterstützung, Aufklärung, Kampf
Face	Soziale Interaktion, Infiltration
Fahrer	Flucht, Transport, Technik
Hacker	Computer, Fälschen, Cyberware stören
Jäger	Ermittler, Spuren folgen, Informationen
Killer	Nahkämpfer, Dieb
Krieger	Fernkämpfer, Tank
Techniker	Technik, Reparaturen, Bomben
Vermittler	Soziale Interaktion, Handeln

Wie schon im Kapitel über Rollen im Cyberpunk erwähnt, wird es in den meisten Filmen oder Serien aber nicht für jeden dieser Archetypen auch eine eigene Rolle geben. Oftmals werden mehrere Aufgaben in einer Film- oder Fernsehrolle vereint.

DROHNENPILOT

Als Drohnenpilot ist man ein Meister im Umgang mit diesen namensgebenden Helfern. Besser als über eine altmodische Fernbedienung funktioniert das natürlich, wenn der Drohnenpilot sie mit seiner Cyberware steuert und dadurch ihre Waffen zu seinen Händen, ihr Antrieb zu seinen Beinen und ihre Sensoren zu seinen Sinnen werden.

Drohnen gibt es in allen erdenklichen Größen und Formen. Kaum von Ameisen zu unterscheidende Spionagedrohnen krabbeln unbemerkt in fremde Zimmer, schnelle Flugdrohnen überwachen Boden und Luft und lassen ein Ziel nicht mehr aus den Augen. Schwer bewaffnete Kampfdrohnen bieten die



Feuerkraft einer kleinen Armee und gepanzerte Bergungsdrohnen holen verletzte Kameraden zuverlässig aus der Gefahrenzone. So unterschiedlich wie die Art der Drohnen, so vielfältig können auch die Aufgaben eines Drohnenpiloten sein.

Laufen, Fahren, Fliegen, Schwimmen – je nach Art der Drohne sollte man sich für diese Rolle mit den verschiedenen Antriebssystemen auskennen. Ein gutes Computerwissen erlaubt einem Drohnenpiloten das einfachere Steuern seiner Helfer und mithilfe von Mechanik kann er seine Drohnen auch selber bauen und reparieren. Will er eine Drohne auch in einen Kampfeinsatz schicken, sollte sich der Drohnenpilot auch mit den jeweiligen Waffensystemen auskennen.

EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Je nach Antriebsart der Drohne benötigt ein Drohnenpilot die Fertigkeiten Boote lenken, Flugzeuge & Hubschrauber oder Gewöhnliche Fahrzeuge zum Steuern seiner Spielzeuge (immer mit dem Attribut Wissen).
- Um Drohnen zu programmieren, benötigt er Elektronik & Computer und Mechanik, um seine Drohnen auch selber bauen und reparieren zu können.
- Für bewaffnete Drohnen sollte ein Drohnenpilot über die zu dieser Bewaffnung passenden Fertigkeiten verfügen.

MÖGLICHE VORTEILE

- Mit Powerman (Attribut Wissen) werden alle Fertigkeiten zur Steuerung der Drohnen verbessert.
- Sollen bewaffnete Drohnen zum Einsatz kommen, helfen Meister der Waffen oder Waffenspezialist beim Umgang mit der Drohnenbewaffnung (der Regisseur sollte den Vorteil dann auf die Bewaffnung der Drohne abstimmen).
- Weitere Vorteile – z. B. Schnelle Reflexe oder Rückstoßdämpfer – können bei Verwendung bestimmter Drohnen ergänzt werden, um deren technische Möglichkeiten zu verdeutlichen.

FACE

Ein Face hat viele Gesichter, niemand kennt seine wahre Identität – vielleicht nicht mal mehr er selbst. Seine Waffen sind sein Aussehen, seine Stimme und sein Charme. Mühelos schlüpft er in jede Rolle, kommt so an Informationen und erhält Zugang zu sonst verschlossenen Bereichen und Daten. Ein Lächeln hier, die richtigen Worte da – und schon fressen ihm alle buchstäblich aus der Hand. Verstecken kommt für ihn nicht in Frage. Er will, dass man ihn sieht.

Das Augenmerk des Face liegt vor allem auf sozialen Fertigkeiten. Er sollte in der Lage sein, andere gut täuschen zu können, und verschiedene Sprachen zu beherrschen ist für ein Face nie verkehrt. Um sich mit hochrangigen Konzernmanagern und den Schönen und Reichen dieser Welt niveauvoll unterhalten zu können, sind Kenntnisse in Business und High Society nicht schlecht. Und darüber hinaus beinhaltet diese Rolle auch oftmals einen künstlerischen Aspekt.

EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Improvisation (nicht für Kämpfe) ist die wichtigste Fertigkeit für ein Face, um in verschiedene Rollen schlüpfen zu können.
- Business, High Society, Sprachen und Täuschen sind für ihn ebenso Pflicht.
- Je nachdem, wie die Rolle aufgebaut ist, können Einschüchtern & Überreden, Künstler oder Athletik nützlich für ihn sein.
- Mit Erste Hilfe kennt er die richtigen Drogen, um Opfer gefügig zu machen.
- Zum Ausbau des künstlerischen Aspekts kommen auch Musik oder Schreiben für ihn in Frage.
- Mit Wetten & Glücksspiele findet sich ein Face leichter in Casinos und Nachtclubs zurecht.
- Kochen hilft ihm bei Konversationen in feinen Restaurants, aber auch um Drogen unbemerkt auf Partys ins Essen mischen zu können.

MÖGLICHE VORTEILE

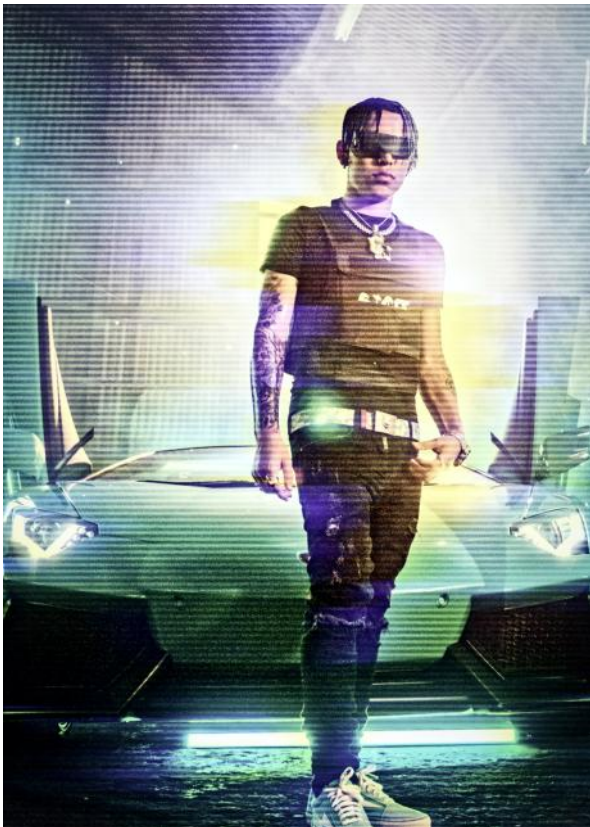
- Die Fertigkeiten eines Face verteilen sich hauptsächlich auf die Attribute Wissen und Coolness. Hier kann Powerman zur Verbesserung der spezifischen Face-Fertigkeiten vergeben werden.
- Als Schauspieler sollte man auf den Vorteil Improvisationstalent achten, wenn man ein Face spielen möchte.
- Ein Imposanter Auftritt sollte in Absprache mit dem Regisseur auch für Nicht-Kampffertigkeiten bei einem Face einsetzbar sein.



FAHRER

Egal ob schnittiger Sportwagen, praktischer Van, bewaffneter Pickup, Motorrad, Panzer, Hubschrauber oder Boot – als Fahrer ist man ein Experte mit allem was fährt, fliegt oder schwimmt. Der Fahrer bringt sein Team zum Einsatzort und – was noch viel wichtiger ist – auch wieder lebend von dort weg, schüttelt Verfolger ab und leistet Unterstützung vom Boden und aus der Luft. Dabei spielt es keine Rolle, ob er das Steuer noch selbst in die Hand nimmt oder seine Cyberware direkt mit dem Bordcomputer verbindet.

Für diese Rolle braucht man schnelle Reflexe und einen kühlen Verstand. Außerdem sollte man sich als



Fahrer in der Gegend auskennen, in der man sich bewegt. Will der Fahrer versuchen, ein Fahrzeug zu klauen? Dann solltest er sich mit Computern und Elektronik auskennen, um die Sicherheitssperren umgehen zu können. Und wenn er nicht bei jedem kleinen Schaden erst mal eine Werkstatt suchen will, wäre es hilfreich, wenn er auch ein wenig Ahnung von Mechanik hätte – oder einen guten Mechaniker kennt.

EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Boote lenken, Flugzeuge & Hubschrauber und Gewöhnliche Fahrzeuge sollte man als Fahrer wirklich beherrschen (immer mit Attribut Geschicklichkeit).
- Damit er auch weiß wohin er fährt, sind Kontakte & Ortskenntnisse für den Fahrer wichtig.
- Mit Mechanik kann er kaputte Fahrzeuge wieder zum Laufen bekommen.
- Bei modernen Fahrzeugen kann Elektronik & Computer von Vorteil für den Fahrer sein.

Als Fahrer verwendet man die gleichen Fertigkeiten zum Steuern von Fahrzeugen wie der Drohnenpilot, jedoch mit Geschicklichkeit statt Wissen als Basisattribut.

MÖGLICHE VORTEILE

- Mit Powerman (Attribut Geschicklichkeit) kann ein Fahrer sein Basisattribut verbessern.
- Eine Ruhige Hand hilft ihm dabei, auch aus einem sich bewegenden Fahrzeug heraus ein Ziel zu treffen.
- Soll der Fahrer hin und wieder effektvolle Stunts zeigen, sollte dessen Schauspieler den Vorteil Einstellungssache gewählt haben.

HACKER

In einer vernetzten Welt, in der selbst der Mensch nur noch ein Teil der Matrix ist, kann der Hacker der König sein.

Der Hacker weiß, wie man in fremde Systeme eindringt und sie dazu bringt die Dinge zu tun, die man will. Er lädt verschlüsselte Geheimnisse herunter, manipuliert Daten, platziert einen Virus, schaltet Alarmanlagen aus, öffnet Türen oder leitet Transporte um.

Er benutzt keine Pistole und kein Schwert, aber seine Befehle können ebenso tödlich sein. Das Krankenhaus verabreicht das falsche Medikament, Autos rasen ungebremst gegen die Mauer, Sicherheitssysteme erkennen ihre Eigentümer als Feind – und das ist erst der Anfang in dieser schönen neuen Welt.

Der Hacker kennt sich natürlich am besten mit Computern aus, und mit Fälschen gelingt es ihm, Daten zu manipulieren und seinem Team echt aussehende Frachtpapiere oder Zugangsberechtigungen zu erstellen. Wenn er dann auch noch Lesen und Verstehen kann, was er da überhaupt schreibt, umso besser. Da der offene Kampf nicht unbedingt zu seinen Stärken gehört, ist es gut, wenn es dem Hacker gelingt, sich zu verstecken und unentdeckt zu bleiben.

EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Ohne Elektronik & Computer geht beim Hacker gar nichts.
- Fälschen und Sprachen helfen ihm bei der Manipulation von Daten, und Gesetzeskenntnisse sind für ihn praktisch, um zu wissen, worauf er dabei alles achten muss.
- Mit Verbergen bleibt ein Hacker (in der realen Welt) unentdeckt.
- Mechanik kann für ihn hilfreich sein, um seine defekte Ausrüstung zu reparieren, oder wenn er sich Zugang zu einem Serverschrank verschaffen muss.

- Fingerfertigkeit hilft dem Hacker schließlich beim Bedienen von Computern und Suchen beim Aufspüren von bestimmten Informationen und Daten.

MÖGLICHE VORTEILE

- Extra-Aktion und Under Control können durch zusätzliche Aktionen die Geschwindigkeiten eines Hackers innerhalb der Matrix verdeutlichen, sollten dann aber auch nur für Aktionen gelten, bei denen sich der Hacker in der Matrix befindet.
- Mithilfe von Powerman (Attribut Wissen) kann ein Hacker darüber hinaus seine Fertigkeiten verbessern.



JÄGER

Es ist nicht das Ziel des Jägers, möglichst effektiv die nächste Tür einzutreten und dann wild um sich ballend hinein zu stürmen. Die Aufgabe des Jägers ist es, zu beobachten, Spuren zu finden, Hinweisen zu folgen und geduldig zu warten, bis sich die eine günstige Gelegenheit ergibt.

Seine Informanten sitzen nicht in den sterilen Bars der Konzerne, sondern in den dreckigen Kneipen des Sprawls oder stehen in den Schatten der Straßen. Die Welt abseits der Konzerne ist sein Revier, hier geht er auf die Jagd.



Hinweise finden und verstehen gehört zu den Stärken eines Jägers. Seinen Augen und Ohren bleibt nichts verborgen, und wenn er erst mal eine Spur gefunden hat, verliert er sie so schnell nicht wieder. Und dann bleibt bloß noch die Frage, ob er nur auf der Jagd nach Informationen oder jemandes Kopf ist.

EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Ein Jäger ist ein Ermittler.
- Mit Sinnesschärfe und Suchen findet er sein Ziel.
- Seine Kontakte & Ortskenntnisse helfen ihm dabei.
- Der Jäger hat gelernt im Dschungel der Großstadt und im wilden Umland zu überleben, wofür auch Erste Hilfe nützlich sein kann.
- Gesetzeskenntnisse helfen ihm, um bei seiner Arbeit nicht mit dem Wach- oder Konzernschutz in Konflikt zu geraten und (juristische) Schlupflöcher zu finden.
- Ausweichen und Klettern können ebenfalls nützlich für ihn sein.
- Zusätzlich sollte er noch eine oder mehrere zu seiner Rolle passende Kampffertigkeiten (z. B. Gewehre) wählen.

MÖGLICHE VORTEILE

- Scharfschütze passt sehr gut zur Rolle des Jägers.
- Soll der Jäger nur eine bestimmte Waffe im Fokus haben, bieten sich zudem Präzision oder Waffenspezialist für ihn an.
- Mann gegen Mann oder Schnellschießen können dem Jäger weitere Stärken verleihen.
- Für einen Schauspieler kann auch Knapp daneben sinnvoll sein, wenn er die Rolle des Jägers spielen möchte.

KILLER

Für einige ist Töten ein notwendiges Übel, für den Killer ist es sein Leben. Der Killer ist ein Experte auf diesem Gebiet. Niemand weiß besser, wie man einen Gegner schnell und effektiv ausschalten kann oder einem Opfer einen langsamen und qualvollen Tod beschert. – Er findet an beiden Varianten Gefallen.

Manchmal ist es auch wichtig, keine Spuren zu hinterlassen. Dann ist der Killer der Tod, den niemand kommen sieht. Schnell und unerwartet schlägt er zu.

Als Killer hat er gelernt, sich ungesehen seinem Opfer zu nähern und nach erfolgreicher Tat ebenso lautlos wieder zu verschwinden. Schusswaffen sind dafür nicht das richtige Werkzeug, Messer und Schwerter dagegen schon.

EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Ein Killer sollte ein Experte mit Diversen Nahkampfwaffen, Kleinen Nahkampfwaffen, Mittelgroßen Nahkampfwaffen und im Waffenlosen Kampf sein.
- Er verwendet Klettern, Schleichen und Verbergen, um sein Opfer unbemerkt zu erreichen.
- Mit Sinnesschärfe behält der Killer seine Umgebung im Auge.
- Sollte er doch einmal entdeckt werden, helfen ihm Ausweichen und Akrobatik um zu entkommen.
- Fingerfertigkeit kann für einen Killer nützlich sein, wenn er Schlösser knacken will.
- Und mit Improvisation findet er auch dann tödliche Waffen, wenn andere nur einen Löffel oder einen Kugelschreiber sehen.

MÖGLICHE VORTEILE

- Abgehärtet und Bulletproof helfen dem Killer zu überleben.
- Außergewöhnlich stark und Harter Angriff verbessern seine Angriffe und Tödlicher Angriff ist für einen Killer einfach Pflicht.
- Mit Drahtseilaktion kann sich ein Killer nach seiner Tat leichter in Sicherheit bringen.
- Noch besser wäre es, wenn der Schauspieler dann auch noch Freier Fall besitzt.



KRIEGER

Subtiles Töten ist eher etwas für Killer, nicht sein Ding. Denn als Krieger weiß man wie man kämpft und hat auch die passende Ausrüstung dafür. Ja, der Krieger macht Krach. Aber manchmal ist Krach genau das, was man braucht. Und wenn der Gegner in der Überzahl ist, werden seine Kameraden froh sein, einen Krieger dabei zu haben, der diesen Krach machen kann.

Jede Gruppe braucht jemanden fürs Grobe und dieser jemand ist der Krieger! Als Krieger kennt er sich mit Waffen aus und wie man Dinge zerstört. Subtile Feinmechanik und süße Reden sind nicht seine Stärke, Feuerkraft dagegen schon.



EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Ein Krieger sollte sich mit Diversen Fernkampfaffen, Gewehren, Pistolen & Maschinenpistolen und Schweren Waffen auskennen.
- Ausweichen und Sinnesschärfe helfen ihm dabei, nicht selbst getroffen zu werden.
- Mit Demontage durchbricht der Krieger Türen und Wände und mit Extremsport hält er sich fit.
- Und Improvisation kann ihm beim Finden von alternativen „Lösungen“ helfen, wenn seine Ausrüstung mal nicht reicht.

MÖGLICHE VORTEILE

- Ausdauer-Meister und Bulletproof helfen dem Krieger im Kampf zu überleben.
- Bleigewitter und Dauerfeuer geben ihm eine tödliche Feuerkraft, ebenso wie Hard Boiled.
- Chow Yun-fat Special hilft dem Krieger beim gleichzeitigen Kampf mit zwei Waffen.
- Und eine Coole Explosion verschafft ihm und seinem Team eine hübsche Ablenkung.
- Wirklich gefährlich wird es, wenn der Schauspieler auch noch Tiefe Wunden verursachen kann.

TECHNIKER

Der Fahrer wird bejubelt, wenn er Verfolger abschüttelt, der Hacker bestaunt, wenn er ganze Computernetze lahm legt. Aber mal ehrlich, ohne das Können des Technikers würden beide nur auf einen Haufen Schrott starren. Der ganze technische Schnick-Schnack hätte keinen Wert, wenn es den Techniker nicht gäbe. Er sorgt dafür, dass die Dinge funktionieren, die die anderen für ihre Arbeit brauchen.

Aber nicht nur das. Der Techniker weiß auch, wie man eine Bombe baut, einen Generator bedient oder eine Leitung anzapft. Er ist derjenige, der im Hintergrund steht, den aber jeder braucht.

EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Mechanik ist die wichtigste Fertigkeit für einen Techniker.

Je nach Ausrichtung der Rolle können diverse weitere Fertigkeiten in Frage kommen:

- Mit Demontage kann er Geräte zerlegen.
- Elektronik & Computer wird zur Reparatur von Computern und Cyberware verwendet.
- Fingerfertigkeit braucht der Techniker für Feinmechanik.
- Wenn der Techniker auch selbst Dinge herstellen soll, kann Handwerk nützlich sein.
- Mit Improvisation kommt ein Techniker weiter, wenn mal nicht die richtige Ausrüstung vorhanden ist.
- Kontakte & Ortskenntnisse braucht er, um zu wissen, wo man die benötigten Teile beschaffen kann.
- Und Wissenschaften helfen dem Techniker zu verstehen, was er da eigentlich macht.

MÖGLICHE VORTEILE

- Für einen Techniker sind sowohl Wissen als auch Geschick von Vorteil. Beide Attribute können mit Powerman verbessert werden.

- Soll der Techniker auch Bomben basteln können, wäre Coole Explosionen eine Überlegung wert.



VERMITTLER

Den besten Auftrag an Land ziehen, die größtmögliche Bezahlung herauschlagen und eine Niederlage als Sieg verkaufen? – Das ist sein Job!

Wenn es darum geht mit Leuten zu verhandeln, dann kommt der Vermittler ins Spiel. Egal ob er mit dem feinen Anzugträger aus dem Konzern, dem Waffenschieber, dem Dealer aus seiner Gegend oder der Gang aus dem Nachbarbezirk spricht, er weiß was sie hören wollen, wie er an ihre Waren oder Gefälligkeiten kommt, und was diese wert sind.

Als Vermittler wandelt man zwischen den Welten. In der Welt der Konzerne ist man ebenso zu Hause wie



in der Gosse der Stadt. Seine Kontakte, Verbündete und Feinde befinden sich überall.

EMPFOHLENE ROLLENFERTIGKEITEN

- Der Vermittler kennt sich mit Handeln aus.
- Business, Einschüchtern & Überreden, Gesetzeskenntnisse, High Society und Sprachen helfen ihm bei seinen Verhandlungen.
- Kontakte & Ortskenntnisse sind die Basis für sein Netzwerk aus Informanten und Handlangern.
- Wenn alles andere versagt hat, kann dem Vermittler zur Not auch noch Betteln helfen.
- Um es gar nicht erst so weit kommen zu lassen, kann er mit Sinnesschärfe auf kleine Nuancen bei seinen Verhandlungspartnern achten.

MÖGLICHE VORTEILE

- Für einen Vermittler ist Powerman (Attribut Wissen) sinnvoll.
- Für den Schauspieler eines Vermittlers können ein Imposanter Auftritt, Drehbuchänderung oder Zitat auch Abseits der Rolle mehr Möglichkeiten während der Drehs geben.

DIE FERTIGKEITEN

Wie bereits erwähnt, können die aus **New Hong Kong Story** bekannten Fertigkeiten auch in einem Cyberpunk-Setting weiterverwendet werden. Daher werden an dieser Stelle auch lediglich einige Vorschläge und Beispiele beschrieben, wie man diese Fertigkeiten in einem Cyberpunk-Film einsetzen kann.

BETTELEN

Während es bei Handel um Preis und Qualität einer Ware geht, betrifft Betteln eher den zwischenmenschlichen Aspekt. So kann ein Vermittler Betteln einsetzen, um an das Gewissen eines Gegners zu appellieren oder um Gnade zu winseln.

Beispiel: Die Konzernsicherheit hat von eurem geplanten Einbruch in das Hauptbüro Wind bekommen und eurer Gruppe eine Falle gestellt. Alle werden gefangen genommen und vor den Konzernboss geschleift, der euch nach kurzer Überlegung einfach in der konzern-eigenen Müllverbrennungsanlage verschwinden lassen will. Eure Vermittlerin bettelt um Gnade für euch. – Die Probe gelingt ihr. Sie kann mit dem Konzernboss einen Deal aushandeln, der euch mit (falschen) Daten ziehen lässt. Zudem schuldet ihr ihm jetzt einen Gefallen. Aber immerhin seid ihr nicht tot.

BOOTE LENKEN

Fahrer können Motorboote, Jet-Ski und Schiffe mithilfe von Geschick steuern. Drohnenpiloten steuern ihre schwimm- und tauchfähigen Drohnen dagegen mithilfe von Wissen.

Verfügt ein Boot oder Schiff über ein AR-Interface zur Steuerung, kann ein Fahrer mit einem erfolgreichen Wurf auf Elektronik & Computer Bonus-Punkte für Boote lenken erhalten.

Jeweils passende Beispiele sind bei der Fertigkeit „Flugzeuge & Hubschrauber“ zu finden.

ELEKTRONIK & COMPUTER

Verbindet sich ein Hacker mit der Matrix, begibt er sich in die Virtuelle Realität (VR). Solange sich ein Hacker in der VR befindet, wird die Geschwindigkeit seiner Aktionen nur durch seine Rechenleistung, seine Matrixverbindung und seinen Verstand bestimmt. Dieser Umstand kann im Spiel dadurch dargestellt werden, dass ein Hacker zusätzliche Gratisaktionen pro Runde erhält, solange er sich mit VR in der Matrix befindet.

Beispiel: Die Datenbrille verdeckt ihr Gesicht. Ihre Hände stecken in mit Drähten verbundenen Handschuhen. Eure Hackerin hat sich mit der Matrix verlinkt und will ihren Zugriff optimieren. Sie würfelt – als normale Aktion – auf ihre Fertigkeit Elektronik & Computer. Erfolg! Ab sofort erhält die Hackerin eine zusätzliche Gratisaktion pro Runde. Bei einem kritischen Erfolg hätte sie noch eine weitere Gratisaktion pro Runde bekommen. Das Maximum von 5 Aktionen pro Runde darf dennoch nicht überschritten werden.

Der Bonus gilt nur so lange, wie sie mit der Matrix verbunden bleibt und nur für Aktionen – beispielsweise Fertigkeitstests auf Suchen oder Fälschen – die innerhalb der Matrix stattfinden.

Steuert ein Fahrer ein Fahrzeug, welches über ein AR-Interface verfügt, kann er vor einer Probe auf Boote lenken, Flugzeuge & Hubschrauber oder Gewöhnliche Fahrzeuge eine Probe auf Elektronik & Computer durchführen. Bei einem Erfolg hilft ihm die AR bei der Steuerung und er erhält einen Bonus von +1 für die nachfolgende Steuerungsprobe. Bei einem kritischen Erfolg beträgt der Bonus +2.

Die Probe auf Elektronik & Computer kostet eine Aktion und die Steuerungsprobe muss direkt die nächste Aktion des Fahrers sein.

Beispiel: Eure Verfolger kleben mit ihren Kampfhubschraubern dicht an euch dran. Eure FahrerIn versucht eure Verfolger abzuschütteln, indem sie mit eurem Helikopter unter einer niedrigen Brücke hindurch taucht. Kein einfaches Flugmanöver! Sie will auf Nummer sicher gehen und aktiviert das AR-Interface in ihrem Cyberauge. Dazu würfelt sie als erste Aktion eine Probe auf Elektronik & Computer. Erfolg! Im Sichtfeld eurer FahrerIn erscheinen Flugvektoren und Entfernungsangaben. Direkt im Anschluss würfelt eure FahrerIn ihre Probe auf Flugzeuge & Hubschrauber (Attribut Geschick). Durch die zusätzlichen Informationen wird es etwas einfacher für sie, und sie erhält einen Bonus von +1 auf diese Probe.

FÄLSCHEN

Zu den wichtigsten Fertigkeiten eines Hackers gehört das Fälschen. Ausweise, Zertifikate, Frachtpapiere, Rechnungen, sogar ganze Identitäten kann ein guter Hacker fälschen. Manchmal reichen schon kleine Anpassungen, ein anderes Mal muss der Hacker die Dateien von Grund auf neu erstellen.

Je nach Art und Umfang können mehrere Aktionen notwendig sein, bis das Ergebnis fertig ist. Der Regisseur sollte je nach Art der Fälschung einen Bonus oder Malus für die Probe oder die Anzahl der benötigten Aktionen festlegen.

Beispiel: Ihr müsst einen Container beschaffen, der sich auf dem Hafengelände befindet. Eure Hackerin verschafft sich Zugriff auf den Server des Container-Terminals (Fertigkeit Elektronik & Computer) und legt dort einen gefälschten Speditionsauftrag an. Die dazu passenden Abholbescheinigungen kopiert sie auf eure Comlinks.

Weitere Informationen sind im Kapitel „[Hacken](#)“ zu finden.

FINGERFERTIGKEIT

Muss ein Hacker beim Einsatz von Elektronik & Computer auf einen VR-Zugang verzichten und eine altmodische Bedienung mit Monitor und Tastatur oder Touchscreen verwenden, kann er eine Probe auf Fingerfertigkeit ablegen, um den Malus für Elektronik & Computer zu verringern. Bei einem Erfolg ist der Hacker so geschickt, dass der Malus für die nachfolgende Elektronik & Computer Probe ohne VR nur noch -1 (statt -2) beträgt. Bei einem kritischen Erfolg hätte der Hacker gar keinen Malus mehr.

Die Probe auf Fingerfertigkeit kostet eine Aktion und die Probe auf Elektronik & Computer muss direkt die nächste Aktion des Hackers sein.

Beispiel: Eure Hackerin versucht sich im Büro des Konzernchefs Zugang zum Zentralcomputer zu verschaffen. Da es aber etwas auffällig gewesen wäre, Datenbrille und Handschuhe unter dem hübschen Abendkleid zur Konzernparty zu schmuggeln, muss sie nun ganz altmodisch ihre Finger dafür benutzen. Der Zugang zu einem Konzern-Computer ist auch im Normalfall gefährlich genug, daher entscheidet sich eure Hackerin dafür, eine Aktion zur Verbesserung ihrer Chancen auszugeben

und eine Probe auf Fingerfertigkeit abzulegen. Ein kritischer Erfolg! Super, sie lässt die Finger knacken und legt los. Dank des kritischen Erfolgs kann sie den Malus für die fehlende VR-Ausrüstung komplett kompensieren. Bei einem normalen Erfolg hätte sich der Malus von -2 auf -1 reduziert. (siehe „Hacken“).

FLUGZEUGE & HUBSCHRAUBER

Fahrer setzen zum Fliegen von Flugzeugen und Hubschraubern ihr Geschick ein, während Drohnenpiloten ihr Wissen zum Steuern von Flugdrohnen verwenden.

Beispiel: Eure Drohnenpilotin bewegt den kleinen mit Sensoren vollgestopften Quadrocopter durch ein Hochhaus. Um die Drohne in eine Position zu bringen, von der aus sie die Zielperson gut sehen und hören kann, muss eure Drohnenpilotin die Drohne durch einen verwinkelten und engen Lüftungsschacht fliegen und sollte dabei auch nirgendwo anecken, um Krach zu vermeiden. Der Regisseur entscheidet, dass dafür eine Probe auf Flugzeuge & Hubschrauber notwendig ist. Eure Drohnenpilotin setzt diese Fertigkeit zusammen mit ihrem Attribut Wissen ein.

Würde sie die Drohne ohne Datenbrille und -handschuhe – also ohne VR und nur mit einer ganz normalen Fernbedienung – steuern, würde sie für diese Probe einen Malus von -2 erhalten.

Verfügt ein Flugzeug oder Hubschrauber über ein AR-Interface zur Steuerung, kann ein Fahrer mit einem erfolgreichen Wurf auf Elektronik & Computer Bonus-Punkte für Flugzeuge & Hubschrauber erhalten.

Beispiel: Eure Verfolger kleben mit ihren Kampfhubschraubern dicht an euch dran. Eure Fahrerin versucht eure Verfolger abzuschütteln, indem sie mit eurem Helikopter unter einer niedrigen Brücke hindurch taucht. Kein einfaches Flugmanöver! Sie will auf Nummer sicher gehen und aktiviert das AR-Interface in ihrem Cyberauge. Dazu würfelt sie als erste Aktion eine Probe auf Elektronik & Computer. Erfolg! Im Sichtfeld eurer Fahrerin erscheinen Flugvektoren und Entfernungsangaben. Direkt im Anschluss würfelt eure Fahrerin ihre Probe auf Flugzeuge & Hubschrauber (Attribut Geschick). Durch die zusätzlichen Informationen wird es etwas einfacher für sie und sie erhält einen Bonus von +1 auf diese Probe.

GEWÖHNLICHE FAHRZEUGE

Elektroautos und autonomes Fahren sind Standard in einer Cyberpunk-Welt – für diejenigen, die es sich leisten können. Denn am anderen Ende der Gesellschaft hat man gelernt, auch halb vergammelte Autos wieder fahrbereit zu machen. Und wo es kein Benzin mehr gibt, taugt der selbst gebrannte Schnaps nicht nur zum Trinken, sondern auch zum Betrieb der zusammengebastelten Motoren.

Fahrer benutzen ihr Geschick, um Motorräder, Autos und Trucks zu steuern. Auch Kettenfahrzeuge (Bagger, Panzer, etc.) fallen in diese Kategorie. Drohnenpiloten verwenden ihr Wissen zur Steuerung von Drohnen. Neben Rad- und Kettenantrieben können auch Läuferdrohnen mit dieser Fertigkeit gesteuert werden.

Verfügt ein Fahrzeug über ein AR-Interface zur Steuerung, kann ein Fahrer mit einem erfolgreichen Wurf auf Elektronik & Computer Bonus-Punkte für Gewöhnliche Fahrzeuge erhalten.

Jeweils passende Beispiele sind bei der Fertigkeit „[Flugzeuge & Hubschrauber](#)“ zu finden.

IMPROVISATION

Als Face ist man mithilfe von Improvisation in der Lage, in jede beliebige Rolle – also Berufe – zu schlüpfen und diese glaubwürdig darzustellen

Beispiel: Eure Killerin ist bei einer Mission verletzt und in ein Krankenhaus gebracht worden, wo man sie für eine spätere Vernehmung festhält. Ohne lange zu überlegen seid ihr in das Krankenhaus gefolgt und seht nun zwei Wachen vor dem Zimmer stehen, in dem sich eure Killerin befindet. Spontan entscheidet sich eure Face zu improvisieren – was ihr gelingt – und sich als Ärztin auszugeben. Sie erklärt den Wachen, dass sie die Patienten jetzt zu einer wichtigen Untersuchung mitnehmen muss. Die Face kann ihre Partnerin ohne Probleme mitnehmen, wird jedoch von einer Wache begleitet – um die sie sich gleich noch kümmern muss. Mit einem kritischen Erfolg hätten wohl beide Wachen vor der Tür gewartet.

KOCHEN

Die Fertigkeit Kochen ist nicht nur super dafür geeignet, leckere Gerichte zuzubereiten. Will man Gifte und Drogen ins Essen mischen, hilft Kochen dabei, die richtige Dosis unbemerkt darin zu verstecken.

Beispiel: Eure Face flirtet mit dem Sicherheitschef des Konzerns in einer Bar. Als dieser mal kurz verschwinden muss, mischt sie ihm eine Droge in seinen Drink. Die Dosis sollte hoch genug sein, damit der Kerl die Sicherheitssysteme verrät, aber niedrig genug, dass er beim Trinken keinen Verdacht schöpft oder einfach vom Stuhl kippt.

Eure Face würfelt dafür eine Fertigungsprobe Kochen.

Bei einem Misserfolg könnte der Sicherheitschef misstrauisch werden, weil sein Wein plötzlich seltsam schmeckt. Bei einem Patzer könnte er nach dem nächsten Schluck direkt vom Stuhl fallen und das Bewusstsein verlieren.

SUCHEN

Um bestimmte Daten innerhalb der Matrix zu finden, kann von einem Hacker die Fertigkeit Suchen eingesetzt werden.

Beispiel: Ihr sollt die geheimen Forschungsberichte eines Konzerns besorgen. Dazu hat sich eure Hackerin bereits erfolgreich in den Server dieses Konzerns gehackt. Um nun die Forschungsberichte zu finden, führt sie eine Fertigungsprobe für Suchen aus. Bei einem Erfolg könnte sie die Daten zwar gefunden haben, aber sie liegen in einem geschützten Bereich, so dass eine erneute Hacken-Probe (Elektronik & Computer) notwendig wäre. Bei einem kritischen Erfolg könnte sie ohne diesen Umweg an die Daten kommen. Bei einem Misserfolg findet eure Hackerin die Daten vielleicht nicht und muss es später noch einmal versuchen. Und bei einem Patzer bemerkt auch noch die Konzernsicherheit den Eindringling.

Weitere Informationen sind im Kapitel „[Hacken](#)“ zu finden.

ÜBERLEBEN

Mithilfe von Überleben findet sich eine Rolle auch in der Stadt zurecht. Sie weiß, wie sie der Konzernsicherheit und den Gangs aus dem Weg gehen kann, wo sie etwas zu Essen, Ausrüstung und einen sicheren Platz zum Schlafen findet.



Beispiel: Auf der Flucht vor den Sicherheitskräften landet ihr in Kowloon City, einem ganz üblen Stadtteil von Hongkong. Diese Gegend wird von mehreren Gangs, kontrolliert und wenn ihr nicht aufpasst, könnte das unschön für euch enden. Ihr kennt euch in der Gegend zwar nicht aus, aber eure Jägerin hat gelernt, in der Stadt zu überleben. Mit einer erfolgreichen Probe auf Überleben könnte es ihr gelingen, ein sicheres Versteck zu finden, in das ihr euch verkriechen könnt, bis die Gefahr vorüber ist. Mit einem kritischen Erfolg wäre es sogar möglich, die Konzernsicherheit in einen Hinterhalt zu locken, so dass diese sich plötzlich einer der Gangs gegenüber sieht. Bei einem Patzer hingegen... nun ja, ihr hab ja sicherlich einen Krieger oder guten Vermittler dabei?

Eine zusätzliche Bedeutung hat Überleben für Rollen, die mit Cyberware ausgestattet sind. Sie können diese Fertigkeit einsetzen, um den von EMP-Waffen erzeugten Schaden an ihrer Cyberware zu reduzieren.

Beispiel: Eure Kriegerin wird von der Entladung einer EMP-Granate getroffen. Sie legt eine Probe auf Überleben (Attribut Ausdauer) ab, um dem Schaden zu widerstehen. Gelingt ihr die Probe, verliert sie nur 15, statt der üblichen 30 Chi-Punkte. Mit einem kritischen Erfolg könnte sie sogar noch die Deaktivierung ihrer Cyberware durch die EMP-Entladung verhindern.

WISSENSCHAFTEN

Mithilfe von Wissenschaften ist man in der Lage Verbesserungen zu entwickeln, die über das einfache Reparieren oder Zusammenbauen bekannter technischer Geräte hinaus geht. So könnte ein Techniker die Cyberware besser vor EMP-Waffen schützen oder Autos tunen. Und ein Face wäre mithilfe von Wissenschaften in der Lage, die Wirkung von Giften und Drogen anzupassen.

Beispiel: Eure Technikerin experimentiert mit dem Motor eures Vans herum, um dessen Leistung zu verbessern. Chemie und Physik helfen ihr dabei – und eine Probe auf Wissenschaften. Bei einem Erfolg konnte sie den Antrieb verbessern und euer Van wird bei der nächsten Flucht ein paar PS mehr zur Verfügung haben.

DIE AUSRÜSTUNG

Einer der wichtigsten Bestandteile eines Cyberpunk-Films ist die Ausrüstung. Die vielen kleinen Gadgets machen die Welt erst zur faszinierenden Hightech-Zukunftsvision.

Daher ist das Beschaffen und Verwalten dieser Ausrüstung in vielen Rollenspielen ein zentraler Aspekt. Bei **New Hong Kong Story** ist das nicht nötig. Man sollte davon ausgehen können, dass den Rollen die für den Auftrag benötigte Ausrüstung auch zur Verfügung steht oder es zumindest eine actiongeladene Möglichkeit für die Schauspieler gibt, diese Dinge im Film zu beschaffen.

Ausrüstung	Verwendung
AR-Brille	Bonus für Fahrer, Verwendung von Smartlink
Base-Jumping Ausrüstung	Springen und Gleiten von Hochhäusern, Brücken, Bergen und Felswänden
Comlink	Smartphone, Ausweis, Kreditkarte
Datenhandschuhe	Steuern von Drohnen durch Drohnenpiloten, Hacken (Computer & Elektronik, Fälschen, Suchen, etc.) durch Hacker
Elektronische Schlösser	Zugriffsbeschränkungen für Türen oder Behälter
Körper-Modifikationen	
Gesichtsmaske	Aussehen (Gesicht) verändern
Smart-Extensions	Haarfarbe und Frisur verändern
Smart-Polish	Fingernägel (Farbe) verändern
Smart-Tattoo	Tattoos verändern
Stimmerzeuger	Stimme verändern
VR-Brille	Steuern von Drohnen durch Drohnenpiloten, Hacken (Computer & Elektronik, Fälschen, Suchen, etc.) durch Hacker

AR-BRILLE

AR-Brillen funktionieren ähnlich wie Head-up-Displays in modernen Autos oder Kampfflugzeugen. Dazu werden sie über Kabel (eher selten) oder Funk mit dem eigenen Comlink verbunden und blenden Informationen ins Sichtfeld des Brillenträgers ein. Dabei kann es sich um die aktuellen Nachrichten, das Wetter, E-Mails oder Videoanrufe handeln, aber auch um Navigationshinweise, Speisekarten im Restaurant oder Öffnungszeiten und Werbung von Läden, an denen man vorbei kommt.

Ebenso vielfältig wie die angezeigten Daten kann auch das Design von AR-Brillen sein. Es reicht von Modellen, die an normale Sonnenbrillen erinnern bis hin zu Displays im Visier-Design. Cyberaugen machen AR-Brillen in der Regel überflüssig, da deren Funktion dort standardmäßig integriert ist.

BASE-JUMPING AUSRÜSTUNG

Als BASE-Jumping bezeichnet man das (Fallschirm-) Springen von festen Objekten. BASE steht dabei für Building (Gebäude), Antenna (Sendemast), Span (Brücke) und Earth (Erdboden, also Felswände, Klippen, etc.).

Um einen BASE-Jump durchführen zu können, benötigt man entweder einen Wingsuit – ein Anzug, bei dem zwischen den Armen und dem Körper, sowie zwischen den Beinen Flügel eingearbeitet sind – oder einen speziellen Fallschirm. Je nach Ausrüstung und Erfahrung kann die Sprunghöhe zwischen 20 und über 8.000 Metern betragen.

Wingsuits lassen sich auch in normale Anzüge und andere Kleidung einarbeiten und gut darin verstecken, bis die Flügel zum Sprung ausgebreitet werden. Fallschirme für geringe Höhen bis ca. 600 Meter passen auch in eine kleine Handtasche.

Sprünge mit Wingsuits sind darüber hinaus auch für das Gleiten über lange Strecken hinweg geeignet. Die typische Gleitzahl beträgt 1:3 – auf 1 Meter Sinkflug werden 3 Meter horizontale Wegstrecke zurückge-

legt. Dabei können Geschwindigkeiten von bis zu 130 km/h über Grund erreicht werden.

Für einen BASE-Jump bietet sich eine Probe auf Extremsport an, bei welcher der Regisseur je nach Situation einen Bonus oder Malus vergeben kann.

COMLINK

Comlinks sind die Weiterentwicklung heutiger Smartphones und ein fester Bestandteil des alltäglichen Lebens in einem Cyberpunk-Setting. Jeder – wirklich jeder – besitzt ein Comlink. Und wer nicht genügend Credits hat, um sich ein eigenes Modell kaufen zu können, bekommt ein mit Werbung und Bloatware vollgestopftes Gratisgerät beim nächsten Discounter um die Ecke. Und das nicht ohne Grund, denn ohne ein Comlink hört man praktisch auf zu existieren.

Aber wozu braucht man überhaupt ein Comlink?

Die Konzerne speichern die Lebensläufe der Menschen auf ihren Servern. Geburtsurkunde, biometrische Merkmale, medizinische Daten, Straftaten, Beurteilungen durch den Arbeitgeber, Bewegungsprofile, Einkäufe, Bezahlungen, Überweisungen, E-Mails, Telefonate, gesehene Filme, gelesene Nachrichten – einfach alles wird in der Matrix gespeichert und von Konzernen überwacht. Und über das Comlink erhält man Zugriff auf diese Daten. Das Comlink ist damit Smartphone, Ausweis, Kreditkarte und Tagebuch in einem.

Und wer sich seinen Körper mit Cyberware hat aufrüsten lassen, wird ohne Comlink nicht viel Freude an seinen neuen technischen Spielereien haben.

Und wie sehen Comlinks aus?

Comlinks gibt es in allen erdenklichen Formen und Varianten. Einfache Comlinks sehen aus wie ganz normale Smartphones und lassen sich auch so bedienen. Geräte mit aufklappbaren oder herausziehbaren flexiblen Displays sind zum Standard geworden.

Andere Geräte lassen sich wie Armbänder oder Uhren am Handgelenk tragen oder sind in Brillen integriert.

Der Fantasie sind hierbei wirklich keine Grenzen gesetzt.

COMLINKS IM ROLLENSPIEL

Der Regisseur sollte darauf achten, jeden Schauspieler mit einem zur Rolle passendem Gerät auszustatten.

Comlinks und deren Möglichkeiten sind immer wieder ein gern gesehener Teil in Cyberpunk-Filmen und das Hacken von anderen Comlinks oder der Zugriff auf fremde Daten in der Matrix können ein zentraler Bestandteil eines Szenarios sein.

DATENHANDSCHUHE

Mithilfe von Datenhandschuhen können Drohnenpiloten ihre Drohnen leichter steuern und bedienen und Hacker sich schneller und direkter in der Matrix bewegen.

Datenhandschuhe werden wie ganz normale Handschuhe getragen und verfügen über Sensoren, mit denen Hand- und Fingerbewegungen erfasst werden. Darüber hinaus können sie ein haptisches Feedback liefern – beispielsweise wenn ein Drohnenpilot in der VR ein Objekt greift, welches er gar nicht wirklich in der Hand hält.

Cyberhände machen Datenhandschuhe in der Regel überflüssig, da deren Funktion dort standardmäßig integriert ist.

ELEKTRONISCHE SCHLÖSSER

Mechanische Schlösser sind in der Welt des Cyberpunk kaum noch zu finden – mit Ausnahme einiger alter und halb zerfallener Gebäude, in denen es keinen Strom mehr gibt.

Um das Schloss einer elektronischen Tür zu öffnen benötigt man je nach Ausführung eine Pin-Code, eine Keycard, Fingerabdrücke oder die passende Iris – oder eine Kombination daraus.

Eine weitere, wenn vielleicht auch nicht immer ganz legale, Möglichkeit zum Öffnen eines elektronischen

Schlusses ist der Einsatz der Fertigkeit Elektronik & Computer. Ist das Schloss mit einem Netzwerk verbunden, kann ein Hacker in das Sicherheitssystem eindringen und es nach seinen Wünschen manipulieren. Der Hacker kann dem Schloss dann andere Zugangsberechtigungen geben oder es auch ganz deaktivieren. – Vorausgesetzt das Hacken hat funktioniert und keinen Alarm ausgelöst.

Die weniger risikoreiche Methode wäre die direkte Manipulation des Schlosses mithilfe von Elektronik. Dazu muss die Person zwar direkten Zugriff auf das zu öffnende Schloss haben, aber dafür ist diese Prozedur weniger aufwändig und löst auch keinen Alarm aus.

Die meisten elektronischen Schlösser besitzen noch eine Angabe zu ihrer Stufe. Die Stufe gibt dabei den Malus an, um den eine Probe zum Knacken des Schlosses erschwert wird. Ein elektronisches Schloss der Stufe 5 würde also einen Malus von 5 auf die Fertigungsprobe Elektronik & Computer geben.

KÖRPER-MODIFIKATIONEN

In einem Cyberpunk-Setting findet man zahlreiche Möglichkeiten, das eigene Aussehen zu verändern. Und auch in dieser Setting-Beschreibung dürfen solche technischen Spielereien natürlich nicht fehlen. Die an dieser Stelle aufgeführten Beispiele sind nur ein kleiner Teil vom dem, was einem Schauspieler an Möglichkeiten zur Veränderung des Aussehen seiner Rolle zur Verfügung steht.

Wenn ein Schauspieler eine Idee hat, die sich in den hier aufgeführten Modifikationen nicht finden lässt, sollte er nicht davor zurückschrecken, mit dem Regisseur darüber zu sprechen.

GESICHTSMASKE

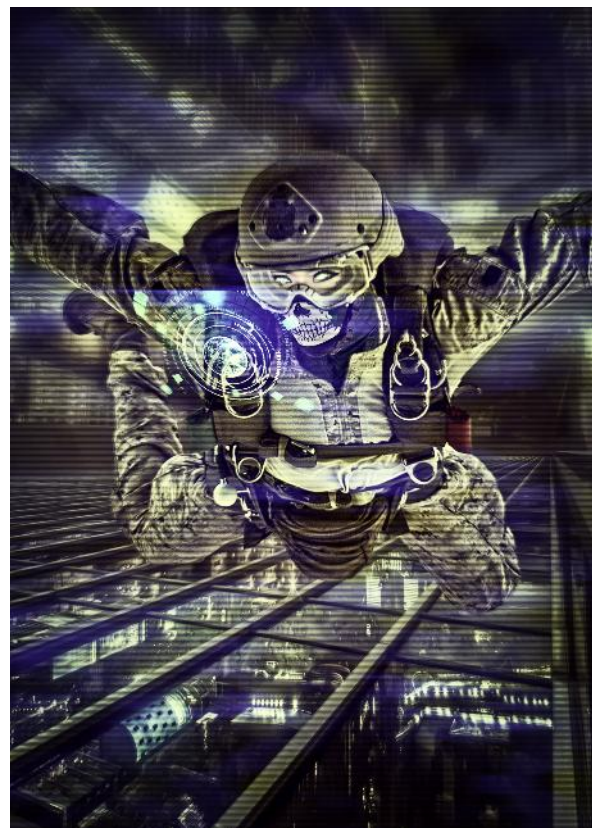
Die Gesichtsmaske erlaubt die täuschend echte Darstellung einer anderen Person. Dazu werden Aufnahmen einer Zielperson – möglichst detailreich und von allen Seiten – in den etwa Handkoffer großen Maskendrucker eingelesen und mit der Form des eigenen Gesichts verglichen. Basierend auf diesen

Daten wird eine Maske gedruckt, die perfekt über das eigene Gesicht gezogen werden kann und dann das Aussehen der anderen Person verleiht – inklusive Augen- und Lippenbewegungen.* Sollte kein passendes Quellmaterial vorliegen, kann auch ein KI-berechnetes Aussehen verwendet werden.

* In der TV-Serie „Mission: Impossible“ von 1988 und den Kinofilmen mit Tom Cruise ab 1996 setzt das IMF-Team ein solches Gerät ein.

SMART-EXTENSIONS

Die echten Haare werden ganz oder teilweise durch künstliche Extensions ersetzt oder ergänzt. Über ein Comlink kann nicht nur die Farbe der künstlichen Haare angepasst werden, sondern bis zu einem gewissen Grad auch deren Style (glatt, gelockt).





SMART-POLISH

Hierbei handelt es sich um einen smarten Nagellack, der auf die eigenen Fingernägel aufgetragen wird. Mithilfe eines dazugehörigen Smart-Pens können auf dem Comlink gespeicherte Farben und Muster auf den Nagellack übertragen werden. Dazu genügt es, das gewünschte Design auszuwählen und den Fingernagel mit der Spitze des Pens zu berühren.

SMART-TATTOO

Ein dünnes Nano-Netz wird in die äußeren Hautschichten eingearbeitet, dort wo sich das spätere Tattoo befinden soll. Über das Comlink lassen sich die einzelnen Pixel des Netzes ansteuern, um so beliebige Tattoos sichtbar zu machen.

STIMMERZEUGER

Der Stimmerzeuger wird am Kehlkopf befestigt und verändert den Klang der eigenen Stimme beim Sprechen. Die Veränderung kann durch verschiedene Parameter (männlich, weiblich, jung, alt, etc.) erfolgen oder durch Sprachsamples einer Person, deren Sprache man mit dem Stimmerzeuger nachahmen möchte. Aber so etwas wäre natürlich höchst illegal...

VR-BRILLE

Im Vergleich zu AR- sind VR-Brillen groß und klobig. Sie verfügen über Displays für beide Augen, Kopfhörer und Sensoren zur Erfassung der Kopfbewegungen. Der Träger einer VR-Brille taucht vollständig in die virtuelle Realität ein und ist von seiner Umwelt abgeschirmt.

Cyberaugen machen VR-Brillen in der Regel überflüssig, da deren Funktion dort standardmäßig integriert ist. Für einen vollständigen Ersatz wären auch noch Cyberohren erforderlich.

DIE WAFFEN

Messer, Schwert, Pistole, Gewehr, Granatwerfer – die Waffen aus dem Grundregelwerk von **New Hong Kong Story** können auch in einer Cyberpunk-Welt verwendet werden. Eine Schwere Pistole ist immer noch eine Schwere Pistole und macht auch den Schaden einer Schwere Pistole. Die bereits vorhandenen Waffen müssen also nicht verändert werden.

Waffe & Zubehör	Eigenschaften	Schaden
Nahkampfwaffen		
Nanodraht-Peitsche	FL, H, S+	16
Nanodraht-Fingergarrotte	FL, H, S	12
Schockhandschuhe	A, MA, Z	8
Fernkampfwaffen		
EMP-Kanone	A, ZH	30/15 (Chi)
Mikrowellen-Gewehr	A, MS 6, ZH	22
Schallgewehr	A, ZH	speziell
Zubehör		
Fernauslöser	Fernsteuerung	
Freund-Feind-System	Nicht auf Freunde schießen	
Rückstoßkompensator	Angriffsbonus Fernkampf	
Sicherheitssystem	Schusswaffe blockieren	
Smartlink	Angriffsbonus Fernkampf	

CYBERPUNK NAHKAMPFWAFFEN

Baseballschläger, Äxte, Ketten, Schlagstöcke – auch im Cyberpunk findet man viele klassische Nahkampfwaffen. Vor allem bei Straßengangs erfreuen sich diese einfachen und nach wie vor wirkungsvollen Waffen großer Beliebtheit.

Aber natürlich hat der Fortschritt auch bei Nahkampfwaffen nicht halt gemacht und wer es sich leisten kann, greift zu moderneren Vertretern aus diesem Bereich.

NANODRAHT-PEITSCHEN (FL, H, S+)

Bei diesem Modell besteht die Peitsche aus einem Griff, in dem sich ein fünf bis sechs Meter langer Draht befindet. Auf Knopfdruck schnellt der Draht aus dem Griff heraus und lässt sich als Peitsche verwenden. Mit einem weiteren Druck auf den am Griff angebrachten Knopf kann der Draht wieder in die Peitsche zurückgezogen werden.

Das Besondere an der Nanodraht-Peitsche sind die zu einem 0,1 mm dicken Draht* miteinander verflochtenen Nanodrähte, die dem Draht eine extrem hohe Festigkeit bei überragender Schärfe geben. Würde man versuchen den Draht mit bloßen Händen zu greifen... nun ja, künstliche Hände und Finger sind günstig in jedem Cyberware-Shop zu bekommen.

Durch eine Energiequelle im Griff wird der Draht zusätzlich noch zum Glühen gebracht, wenn er ausgefahren ist. Andernfalls wäre es auch für den Angreifer schwierig zu erkennen, wo sich der Draht seiner Peitsche gerade befindet.

Fertigkeit: Diverse Nahkampfwaffen

Schaden: 16

Eigenschaften: Flexibel, Heikel, Sehr Schmerzhaft

* Ein menschliches Haar ist zwischen 0,02 und 0,08 mm dick.

NANODRAHT-FINGERGARROTTE (FL, H, S)

Diese verkleinerte Form der Nanodraht-Peitsche hat in einer künstlichen Fingerkuppe Platz und wird gerne von Killern eingesetzt, um ihrem Opfer den Kopf abzutrennen.* Das eine Ende des Drahtes ist mit der künstlichen Fingerkuppe verbunden, das andere mit dem künstlichen Fingernagel. Dieser Fingernagel kann abgelöst und dann der 60 bis 100 cm lange Draht aus der Fingerkuppe herausgezogen werden.

Fertigkeit: Diverse Nahkampfwaffen

Schaden: 12

Eigenschaften: Flexibel, Heikel, Schmerzhaft

* Im Film „Vernetzt – Johnny Mnemonic“ verwendet der Yakuza-Killer Shinji eine solche Waffe.

SCHOCKHANDSCHUHE (A, MA, Z)

Schockhandschuhe haben durch Metallkappen verstärkte Fingerkuppen und sind an ihrer Außenseite mit einem feinen Drahtgeflecht überzogen. Wenn sie aktiviert sind, erhält eine Person bei Kontakt einen Stromschlag mit bis zu 500.000 Volt.

Für jeden erfolgreichen Treffer mit einem Schockhandschuh verliert der Gegner eine Aktion und erhält eine Runde lang einen Manövermalus von -1, der sich bei mehrfachen aufeinanderfolgenden Treffern auf -2 erhöht. Bei einem Angriffswurf von eins bis vier wird ein kritischer Treffer erzielt, der den Gegner bewusstlos werden lässt, anstatt 10 zusätzliche Schadenspunkte zu verursachen. Haupt- und Nebenrollen können die Bewusstlosigkeit abwehren, wenn ihnen ein Ausdauer-Attributswurf gelingt, für den aber bereits der Manövermalus durch den Schock gilt.

Fertigkeit: Waffenloser Nahkampf

Schaden: 8

Eigenschaften: Achtung, Martial Arts, Zwillingsschwerter

CYBERPUNK FERNKAMPFWAFFEN

Auch die meisten Fernkampfwaffen können in einer Cyberpunk-Welt noch genauso tödlich sein, wie im realen Leben – es sei denn, der Gegner ist mit Cyberware vollgestopft. Für diese Fälle haben die Konzerne ein paar neue Waffen im Angebot.

EMP-KANONE (A, ZH)

Die EMP-Kanone hat ungefähr die Größe eines MGL Granatwerfers und feuert eine EMP-Granate ab, die einen starken elektromagnetischen Impuls auslöst. Die Kanone besitzt ein Trommelmagazin, das bis zu sechs EMP-Granaten aufnehmen kann. Das Nachladen des Magazins kostet eine Aktion pro Granate.

Das Besondere an der EMP-Granate ist, dass ihr Schaden keine direkte Wirkung auf lebendes Gewebe hat und nur elektronische Schaltungen angreift. Moderne Fahrzeuge können jedoch leicht lahmgelegt werden, da der elektromagnetische Impuls sämtliche Steuergeräte überlastet, und sich das Fahrzeug dabei

einfach ausschaltet. Comlinks und andere elektronische Geräte sind von dieser Wirkung natürlich ebenso betroffen.

Wird eine mit Cyberware ausgestattete Person von einem solchen EMP getroffen, erleidet sie keinen körperlichen Schaden (kein Abzug von Trefferpunkten). Stattdessen wird die Funktion ihrer Cyberware gestört.

Regeltechnisch bedeutet das, dass der Gegner 30 Chi-Punkte verliert und sich seine aktivierte Cyberware sofort deaktiviert. Haupt- und Nebenrollen können den Verlust mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Überleben (Attribut Ausdauer) auf 15 Chi-Punkte halbieren.

Fertigkeit: Schwere Waffen

Schaden: 30/15 (Chi)

Eigenschaften: Achtung, Zweihändig

MIKROWELLEN-GEWEHR (A, MS 6, ZH)

Das Mikrowellen-Gewehr hat die Größe eines Schweren Maschinengewehrs, und die Rolle benötigt mindestens eine Stärke von sechs, um es ohne Abzug benutzen zu können. Das liegt vor allem an der großen Energiezelle, die in diesem Gewehr verbaut ist.

Das Mikrowellen-Gewehr schießt einen gerichteten Strahl auf ein Ziel. Das Besondere ist, dass nur größere Metallflächen – wie sie beispielsweise in Panzerungen oder Cyberware-Prothesen zu finden sind – davon beeinflusst werden. Dabei durchdringen die Mikrowellen auch normale Kleidung und lebendes Gewebe. Die Mikrowellen führen dazu, dass sich das Metall sehr schnell aufheizt und es sogar zu Funkenschlägen kommen kann.

Regeltechnisch erhält ein mit entsprechender Cyberware ausgestatteter Gegner Feuerschaden wie durch Glut und heißes Wasser. Trifft der Strahl eines Mikrowellen-Gewehrs auf andere metallische Oberflächen – beispielsweise Autos oder Türen – heizen sich diese ebenfalls auf.

Fertigkeit: Schwere Waffen

Schaden: 22

Eigenschaften: Achtung, Mindeststärke 6, Zweihändig

SCHALLGEWEHR (A, ZH)

Beim Schallgewehr* handelt es sich um eine nicht-tödliche Waffe, die einen starken Infraschall-Impuls aussendet. Der Gegner bekommt augenblicklich starke Kopfschmerzen – ähnlich einem Migräne-Anfall – und verliert alle Aktionen für diese Runde. Bei einem kritischen Treffer verliert der Gegner sogar das Bewusstsein.

Da die Schallwellen direkt auf das Gehirn einwirken, helfen auch keine Cyberohren oder Taubheit gegen die Wirkung des Schallgewehrs.

Fertigkeit: Gewehre

Schaden: speziell

Eigenschaften: Achtung, Zweihändig

* Die USA verfügen über ein Long Range Acoustic Device (LRAD), welche als Schallkanone bezeichnet werden kann und im hörbaren Frequenzbereich mit 150 dB arbeitet. Das LRAD wurde 2017 von einem amerikanischen Richter als Waffe eingestuft und wird bereits bei den Streitkräften und der Polizei eingesetzt.

WAFFENZUBEHÖR

Mithilfe von Zubehör lässt sich die Effektivität von Waffen noch weiter steigern. Grundsätzlich kann das im Grundregelwerk aufgeführte Waffenzubehör auch in einem Cyberpunk-Setting uneingeschränkt weiter verwendet werden, auch wenn Bajonette oder Quasten eher selten zu finden sein werden, Laseraufsätze aber dafür umso häufiger.

FERNAUSLÖSER

Der Fernauslöser besteht aus einer Kamera und einen Miniatur-Comlink, dass in jede moderne Schusswaffe (Pistolen, Gewehre, Schwere Waffen) eingebaut werden kann. Mithilfe des Fernauslösers kann eine Schusswaffe abgefeuert werden, ohne dass man sie dafür in der Hand halten müsste. Der Feuerbefehl wird dazu direkt an das Comlink der Waffe gesendet. In Verbindung mit der Kamera und einer leistungsstarken Bilderkennungssoftware lässt sich eine Waffe auch völlig automatisch abfeuern – beispielsweise wenn sich eine bestimmte Person oder ein Ziel mit

den im Comlink hinterlegten Erkennungsmerkmalen (z. B. eine bestimmte Uniform, ein Abzeichen, etc.) im Zielbereich der Waffe befindet.

Der Angriffswert einer über den Fernauslöser abgefeuerten Waffe entspricht dem eines Statisten (8).

FREUND-FEIND-ERKENNUNGSSYSTEM

Das Freund-Feind-Erkennungssystem kann in jede moderne Schusswaffe (Pistolen, Gewehre, Schwere Waffen) eingebaut werden und verhindert, dass man versehentlich auf die eigenen Leute schießt. Mithilfe einer Kamera und eines Laserentfernungsmessers wird geprüft, ob die Waffe auf ein als "Freund" markiertes Ziel gerichtet wird oder "zu dicht" – in der Regel unter 1 Meter – vorbei geschossen werden würde. Ist das der Fall, blockiert das FF-Erkennungssystem den Abzug der Waffe. Dazu kann die Bilderkennung über das eigene Comlink eingestellt werden. Als "Freunde" können dabei explizit Gesichter hinterlegt werden, aber auch allgemeinere Daten wie bestimmte Kleidung oder Uniformen oder spezielle andere Merkmale (z. B. "Kinder").

RÜCKSTOSSKOMPENSATOR

Der Rückstoßkompensator besteht aus speziellen Polstern und beweglichen Gewichten, die in jede moderne Schusswaffe mit den Eigenschaften "Feuerstoß" (FS) oder "Rückstoß" (R) eingebaut werden können. Bei einem Feuerstoß reduziert sich der Malus für den Trefferwurf von -2 auf -1 für beide Angriffe. Bei einer Waffe mit Rückstoß wird deren Malus von -1 auf den Trefferwurf komplett beseitigt (es gibt also keinen Malus mehr).

SICHERHEITSSYSTEM

Das Sicherheitssystem kann in jede moderne Schusswaffe (Pistolen, Gewehre, Schwere Waffen) eingebaut werden und verhindert, dass eine Waffe von unberechtigten Personen abgefeuert wird. Dazu werden in den Griff der Waffe Sensoren eingebaut, die in der Lage sind, die Finger- und Handabdrücke einer Person zu scannen und mit den hinterlegten Benutzern abzugleichen. Wird keine berechnete Person erkannt, wird der Abzug der Waffe blockiert.



Neben dem Hand-/Fingerabdruck – der bei Handschuhen nur bedingt nutzbar ist – kann das Sicherheitssystem auch auf andere Parameter eingestellt werden. Beispielsweise könnte eine Waffe nur benutzt werden, wenn sich ein bestimmtes Comlink maximal 1 Meter entfernt befindet.

Als besonderes Sicherheitsfeature lässt sich das System auch um eine aktive Feindabwehr erweitern. Versucht eine nicht dazu berechnete Person die Waffe abzufeuern, wird ein Elektroschock – vergleichbar mit dem Schaden eines Schockhandschuhs – ausgelöst. Für diesen muss kein Angriffswurf erfolgen (trifft immer) und ein Ausweichen ist auch nicht möglich.

SMARTLINK

Jede Schusswaffe – auch Bögen und Armbrüste – kann mit einem Smartlink ausgerüstet werden. Das Smartlink-System sammelt Umwelt- und Bewegungsdaten und blendet die Flugbahn des Geschosses ins Sichtfeld des Schützen ein, so dass ein Schütze sein Ziel fast schon automatisch trifft, ohne dafür wirklich Zielen zu müssen.

Damit ein Smartlink sinnvoll verwendet werden kann, muss auch der Schütze mit entsprechender Cyberware (Cyberaugen) oder einer AR-Brille ausgerüstet sein.

DIE CYBERWARE

In diesem Kapitel wird ein weiterer zentraler Aspekt des Cyberpunk behandelt: Die Cyberware!

WAS IST CYBERWARE?

Als Cyberware werden kybernetische Implantate bezeichnet, die Teile des menschlichen Körpers durch künstliche Teile ersetzen. Dabei sind die Möglichkeiten kaum noch zu überschauen und reichen von einfachen Prothesen für Arm und Bein bis hin zu kompletten künstlichen Körpern, die nur noch ein menschliches Hirn zum funktionieren brauchen.*

Cyberware wird zur Steuerung direkt mit dem menschlichen Nervensystem verbunden. Bis man die Technik jedoch vollständig beherrscht, bedarf es einiger Übung. Vor allem am Anfang fällt es schwer, alle Funktionen zu nutzen, ohne sich bewusst darauf konzentrieren zu müssen.

Später ist das menschliche Hirn jedoch in der Lage, alle Funktionen rein instinktiv und unterbewusst zu steuern. Dann fühlt sich ein künstlicher Arm oder ein künstliches Auge an, als wäre es „echt“ und würde schon immer zum eigenen Körper dazu gehören.

Zusätzlich verfügen viele Cyberware-Komponenten auch noch über eine Schnittstelle zu einem Comlink, um weitere Funktionen aktivieren zu können.

* „Ghost in the Shell“ greift diesen Aspekt auf, indem die menschliche Seele (Ghost) in einen künstlichen Körper (Shell) transferiert wird.

WARUM CYBERWARE?

Häufig wird Cyberware in einen menschlichen Körper eingebaut, wenn Organe und Körperteile durch Unfälle oder Krankheiten irreparabel beschädigt wurden und mit klassischer Medizin nicht mehr geheilt werden können.

Mindestens ebenso häufig lassen sich Menschen auch – mehr oder weniger – freiwillig Cyberware einpflanzen, um schneller, stärker, leistungsfähiger – sprich: Besser! – zu werden.

In der Welt des Cyberpunk wird Cyberware als etwas völlig normales und alltägliches wahrgenommen. Egal ob künstliche Augen oder verstärkte Muskeln, Menschen ohne Cyberware sind eine vom Aussterben bedrohte Spezies, die mit ihren kybernetisch verbesserten Verwandten in vielen Bereichen nicht mithalten kann. Und nicht selten schreiben Konzerne ihren Angestellten den Einbau bestimmter Cyberware zur Steigerung der Produktivität inzwischen sogar vertraglich vor.

Aber natürlich ist nicht immer alles Gold was glänzt – was man hier sogar wörtlich nehmen könnte. Nicht selten kommt es zu Problemen oder Fehlfunktionen, vor allem, wenn aus Geldmangel gebrauchte Cyberware zweifelhafter Herkunft in irgendwelchen Hinterhof-Kliniken eingebaut wird.

Auch bei Cyberware existiert eine Zweiklassengesellschaft, bei der sich die Schönen und Reichen erstklassige Ware leisten können, während die breite Masse auf den Straßen immer öfter mit dem Leben muss, was andere zurückgelassen haben.

CYBERWARE IM ROLLENSPIEL

In den meisten Fällen gibt Cyberware einen Bonus auf bestimmte Attribute oder Fertigkeiten. Zur (De-)Aktivierung der Cyberware kann es notwendig sein, Chi-Punkte auszugeben. Dadurch wird verdeutlicht, wie leicht oder schwer es dem menschlichen Körper fällt, die Cyberware zu nutzen und zu kontrollieren.

Nur wenn man keine – oder nicht genügend – Chi-Punkte übrig hat, kann man die Cyberware mithilfe einer erfolgreichen Chi-Attributprobe (de-)aktivieren. Diese Probe muss unmittelbar vor der (De-)Aktivierung der Cyberware ausgeführt werden – also zu dem Zeitpunkt, zu dem man auch die Chi-Punkte ausgeben hätte – und zählt nicht als Aktion.

Bei einem Erfolg wird die Cyberware wie gewohnt aktiviert und kann genutzt werden oder wird erfolgreich abgeschaltet. Bei einem kritischen Erfolg

regeneriert der Schauspieler zusätzlich auch noch Chi-Punkte in Höhe der (De-)Aktivierungskosten. Bei einem Misserfolg lässt sich die Cyberware nicht (de-)aktivieren, ansonsten passiert aber nichts. Bei einem Patzer kommt es dagegen zu Fehlfunktionen, die Cyberware wird beschädigt oder fällt dauerhaft aus. Hier sollte der Regisseur entscheiden, was in der jeweiligen Situation angemessen ist.

EINBAU VON CYBERWARE

Cyberware steht nur Rollen, nicht aber Schauspielern zur Verfügung – soweit ist die Technik dann doch noch nicht.

Der Regisseur legt fest, mit welcher Cyberware eine Rolle ausgestattet sein soll. Er könnte auch entscheiden, dass eine Rolle, die zunächst noch keine Cyberware hat, diese in bestimmten Situationen erhält.*

* In der Realverfilmung von „Ghost in the Shell“ erhält Batou künstliche Augen, nachdem er bei einer Explosion schwer verletzt wurde.

Schädelimplantat	Chi	Funktion
Cyberaugen		Ersetzen AR-/VR-Brille
Blitzkompensator	1	Reduzierung Blendeffekte
Iris-Muster	1	Künstliche Netzhaut
NightVision	2	Nachtsicht
Smartlink	4	Angriffsbonus Fernkampf
Zoom	2	Besser sehen
Cyberohren		Ersetzen VR-Brille
Aktiver Geräuschfilter	1	Weniger Ablenkung
Erweitertes Frequenzspektrum	0	Infra- & Ultraschall hören
Verstärker	2	Besser hören
Datenspeicher	?	Externe Festplatte
Subvokales Kehlkopfimplantat	1	Geräuschlos sprechen
WisSoft	4	Wikipedia im Kopf

SCHÄDELIMPLANTATE

Schädelimplantate ersetzen oder erweitern Teile des menschlichen Kopfes oder Halses. Soweit nicht anders angegeben ist diese Cyberware direkt mit den biologischen Komponenten des menschlichen Körpers verbunden.

Wird davon gesprochen, dass eine Anpassung oder Steuerung über ein Comlink möglich ist, so ist hier eine verschlüsselte drahtlose Verbindung gemeint – in der Regel zum Comlink der Person, bei der die Cyberware verbaut wurde. Aber natürlich lässt sich auch eine solche Verbindung hacken...

CYBERAUGEN

Cyberaugen wurden ursprünglich entwickelt, um das natürliche Sehen wiederherstellen zu können, wenn herkömmliche medizinische Methoden nicht mehr ausreichend waren. Inzwischen sind künstliche Augen jedoch fast schon eine Modeerscheinung geworden, und es ist nicht ungewöhnlich, dass sich Menschen ihre gesunden Augen durch Cyberware ersetzen lassen, um von deren Vorteilen zu profitieren.

Cyberaugen ersetzen die biologischen Augen eines Menschen und sind direkt mit dem Sehnerv verbunden (oder direkt mit dem Gehirn, sollte der Sehnerv beschädigt sein). Ohne weitere Verbesserungen wird durch Cyberaugen eine volle Sehstärke erreicht.

Da es sich bei Cyberaugen im Grunde genommen um Kameras handelt, kann alles, was ein Schauspieler damit sieht, auch mit einem Comlink aufgezeichnet werden.

Das in den Cyberaugen verbaute Display ermöglicht in Verbindung mit einem Comlink darüber hinaus die Projektion von Informationen (Texte, Bilder, Filme) und funktioniert wie eine AR- oder VR-Brille, die von außen nicht sichtbar ist.

Außerdem kann man die Augenfarbe – und sogar die Form der Pupillen – über das Comlink anpassen, was vor allem in der High Society zu einem beliebten Party-Gag geworden ist.

Blitzkompensator

Der Blitzkompensator passt die einfallende Lichtmenge automatisch an, um eine Überlastung der Sehnerven – z. B. durch Blendgranaten – zu verhindern.

Der von Blendgranaten verursachte Malus wird auf -1 für alle Würfelwürfe reduziert. Grelles Licht – beispielsweise wenn jemand in einem dunklen Raum plötzlich das Licht einschaltet – stellt überhaupt keine Behinderung mehr dar.

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Szene

Effekt: Reduziert Malus von Blendgranaten auf -1

Iris-Muster

Cyberaugen verfügen in der Regel über keine Iris, so dass sie nicht für biometrische Scans und Zugangskontrollen verwendet werden können. Durch Iris-Muster kann ein entsprechendes Muster auf die künstliche Netzhaut projiziert werden. Über ein Comlink lässt sich dieses Muster anpassen und auch Muster anderer Personen auf die Cyberaugen laden – aber wer würde so etwas schon machen wollen?

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt

Wirkungsdauer: permanent, bis zur nächsten Änderung

Effekt: Erzeugt ein künstliches Netzhautbild

NightVision

Das NightVision-System der Cyberaugen reduziert einen eventuellen Malus für schlechte Sicht in Dämmerung, Dunkelheit oder durch Rauch und Nebel um eine Kategorie.

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Szene

Effekte: Reduziert Effekt für schlechte Sicht um eins

Smartlink

Verfügt eine vom Schauspieler verwendete Fernkampf-Waffe ebenfalls über ein Smartlink, werden

Zieldaten in das Sichtfeld des Schauspielers projiziert. Dadurch fällt es ihm leichter, ein Ziel zu treffen.

Schießt der Schauspieler mit einer Waffe mit Smartlink und aktiviert den Smartlink seiner Cyberaugen, erhält er einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf. Zielen verbessert diesen Bonus nicht, dafür erhält er den Bonus auch beim Schießen mit zwei Feuerwaffen.

Smartlink funktioniert nicht zusammen mit anderen Waffenmodifikationen, die einen Bonus auf den Angriffswurf geben.

Aktivierungskosten: 4 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Szene

Fertigkeit: alle Fernkampf-Waffen, Angriffswurf +2

Voraussetzung: Fernkampf-Waffe mit Smartlink



Zoom

Die Cyberaugen verfügen über eine digitale Vergrößerungsfunktion, die sowohl als Zoom, als auch für Makro-Darstellungen kleiner Details verwendet werden kann.

Aktiviert der Schauspieler den Zoom seiner Cyberaugen, erhält er einen Bonus von +2 für Sinnesschärfe (beim Beobachten) oder Ermittler (beim Untersuchen von Details).

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe

Fertigkeit: Sinnesschärfe (Sehen) +2 oder Ermittler +2

CYBEROHREN

Cyberohren ersetzen das natürliche Gehör des Menschen. In der Regel werden sie direkt im Innenohr implantiert. Sollte es erforderlich – oder erwünscht – sein, kann jedoch auch das komplette Ohr ersetzt werden, was häufig kosmetische Gründe hat.

Cyberohren sind direkt mit dem Hörnerv verbunden (oder direkt mit dem Gehirn, sollte der Hörnerv beschädigt sein). Ohne weitere Verbesserungen bieten Cyberohren ein perfektes Gehör innerhalb normaler menschlicher Parameter.

Da es sich bei Cyberohren im Grunde genommen um Mikrofone handelt, kann alles, was der Schauspieler damit hört, auch mit einem Comlink aufgezeichnet werden.

Die in den Cyberohren verbaute Audioverbindung funktioniert außerdem wie ein unsichtbarer kabelloser Kopfhörer und kann beispielsweise Musik oder Anrufe von einem Comlink wiedergeben, ohne dass Außenstehende etwas davon hören können.

Aktiver Geräuschfilter

Der aktive Geräuschfilter ermöglicht es, Stör- und Umgebungsgeräusche heraus zu filtern. Dazu kann über das Comlink festgelegt werden, welche Geräusche zu hören sein sollen und welche nicht. So

kann man beispielsweise selbst auf einem belebten Bahnhof ganz entspannt einem Gespräch lauschen.

Der Regisseur entscheidet, in welchen Situationen der Aktive Geräuschfilter einen Bonus bringt.

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Szene

Effekt: Nebengeräusche ignorieren

Erweitertes Frequenzspektrum

Diese Verbesserung erlaubt es dem Schauspieler auch Geräusche und Töne außerhalb des normalen von Menschen wahrnehmbaren Spektrums zu hören – beispielsweise Infra- und Ultraschall. Dadurch erhält der Schauspieler keinen Bonus auf Proben, vielmehr erlaubt es ihm das Erweiterte Frequenzspektrum überhaupt erst, diese Töne zu hören.

Aktivierungskosten: keine

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: mehr hören (z. B. Infra- und Ultraschall)

Verstärker

Durch den Verstärker kann ein Schauspieler besser hören. Das ermöglicht es ihm beispielsweise, den Herzschlag oder die Atemgeräusche eines Menschen durch eine Wand hindurch wahrzunehmen.

Aktiviert der Schauspieler den Verstärker seiner Cyberohren, erhält er einen Bonus von +2 für Sinnesschärfe (beim Hören).

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe

Fertigkeit: Sinnesschärfe (Hören) +2

DATENSPEICHER

Ein Teil des menschlichen Gehirns – das Langzeitgedächtnis* – wird als Datenspeicher verwendet. Da die Speicherkapazität des menschlichen Gehirns um ein Vielfaches höher ist als die herkömmlicher Speichermedien, ist dies eine bei Daten-Kurieren sehr beliebte Methode, um Informationen sicher zu transportieren.

Die Übertragung der Daten ist nur über eine Schnittstelle möglich, die sich üblicherweise im Genick oder unterhalb des Ohrs befindet. Ein kabelloser Zugriff ist aus Sicherheitsgründen nicht vorgesehen.

Werden zu viele Daten ins Gehirn geladen, können – im besten Fall – eigentlich noch intakte Erinnerungen des Kuriers irreparabel zerstört werden. Letztlich entscheidet der Regisseur, wann die Kapazität der Rolle überschritten wird und welche Auswirkungen dies hat.

Aktivierungskosten: Abhängig von der Datenmenge

Wirkungsdauer: permanent

Effekt: Daten im Gehirn speichern

* Im Film „Vernetzt – Johnny Mnemonic“ spielt Keanu Reeves den namensgebenden Daten-Kurier, der die Erinnerungen an seine Kindheit aufgegeben hat.

SUBVOKALES KEHLKOPFIMPLANTAT

Subvokalisierung – auch „stille Sprache“ genannt – ist die interne Sprache, die normalerweise unbewusst beim Lesen im Kopf erzeugt wird. Sie liefert den Klang eines Wortes, während es gelesen wird, auch ohne es laut auszusprechen. Dies ist ein natürlicher Prozess beim Lesen und hilft dem Gehirn beim Verstehen des Gelesenen.*

Das Subvokale Kehlkopfimplantat wird in den Hals implantiert, zeichnet diese Impulse auf und überträgt sie an ein Comlink. Auf diese Weise ist es möglich geräuschlos zu kommunizieren, indem man etwas liest oder die Worte, die man sagen will, still spricht. Diese „Sprache“ kann dann in Form von Text oder Ton (mit synthetischer Sprache) wiedergegeben werden.

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Szene

Effekt: Lautlos sprechen

* Tatsächlich beschäftigen sich einige Forschungsprojekte – u. a. der U.S. Army und der NASA – mit der Möglichkeit der subvokalen Spracherkennung. Ziel der Forschung ist die Kommunikation in Situationen, in denen normales Sprechen nicht möglich ist, beispielsweise unter Wasser.

WISOFT

WisSoft ist die Abkürzung für „Wissen erweiternde Software“. Durch ein im Gehirn implantiertes Interface können Erinnerungen über ein damit verbundenes Comlink direkt in das eigene Kurzzeitgedächtnis geladen werden. Vorstellen kann man sich das so, als hätte man in Wikipedia nach etwas gesucht und anschließend den gefundenen Beitrag gelesen – nur dass in diesem Fall das Lesen entfällt und die Informationen direkt im Kurzzeitgedächtnis landen.

Im Gegensatz zum Datenspeicher werden dabei keine vorhandenen Erinnerungen überschrieben, und man hat auch selbst Zugriff auf die übertragenen Daten. Dafür wird dieses Wissen sehr schnell wieder vergessen.

Aktiviert der Schauspieler die WisSoft, erhält er für seine nächste Fertigungsprobe – diese muss mit dem Attribut Wissen erfolgen – einen Bonus von +2.

Aktivierungskosten: 4 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe

Fertigkeit: Alle Fertigkeiten +2 mit dem Attribut Wissen

PROTHESEN

Prothesen ersetzen Hände, Füße oder komplette Gliedmaßen. Die Boni und Kosten von verschiedenen Prothesen sind nicht kumulativ (2 Cyberhände mit Schlangenfingern geben also keinen +4 Bonus auf Fingerfertigkeit, sondern nur +2 für 2 Chi-Punkte). Bei einigen Erweiterungen werden sowohl die rechte, als auch die linke Prothese benötigt, um sie wie vorgesehen nutzen zu können (beispielsweise linkes und rechtes Cyberbein mit verstärktem Antrieb, um den Stärke-Bonus von +1 für 4 Chi-Punkte zu erhalten). Diese Erweiterungen sind mit einem **(LR)** für „Links & Rechts“ gekennzeichnet.

Soweit nicht anders angegeben, ist die in diesem Kapitel beschriebene Cyberware direkt mit den biologischen Komponenten – Nerven und Muskeln – des menschlichen Körpers verbunden.

Prothesen und Trefferpunkte

Da es sich bei Prothesen nur um technische Geräte handelt, werden keine Trefferpunkte abgezogen, wenn eine Prothese Schaden nimmt oder – beispielsweise von einer Gewehrkugel – getroffen wird. Dennoch können Prothesen natürlich kaputt gehen. Nimmt eine Rolle mit Cyberware-Prothesen Schaden, kann sich der Schauspieler entscheiden, den Trefferpunktverlust ganz oder teilweise durch einen Abzug von Chi-Punkten zu kompensieren. Filmtechnisch könnte er den Angriff dann abgefangen haben, indem er seine Cyberarme schützend vor den Körper gehalten hat. Das kann dazu führen, dass die Rolle dann zwar noch lebt, aber aufgrund von Chi-Punkte-Mangel ihre Cyberware ausgefallen ist bzw. nicht mehr aktiviert werden kann.



CYBERHAND

Die komplette Hand wird durch eine künstliche Prothese ersetzt. Die Beweglichkeit und Flexibilität entspricht einer normalen biologischen Hand, jedoch besteht die Prothese aus festeren und stabileren Materialien.

Besitzt ein Schauspieler mindestens eine Cyberhand, erhält er einen Schadensbonus von +1 beim Einsatz der Fertigkeit Waffenloser Kampf.

Aktivierungskosten: keine

Wirkungsdauer: permanent

Fertigkeit: Waffenloser Kampf (Schadensbonus +1)

Nagelklingen

In den Fingerkuppen sind bis zu 2cm lange verstärkte Klingen eingelassen, die bei Bedarf ausgefahren werden können und dann wie verlängerte Fingernägel aussehen.

Sind die Nagelklingen aktiviert, erhält der Schauspieler einen Bonus von +1 für Klettern (LR) und einen Schadensbonus von +1 beim Einsatz der Fertigkeit Waffenloser Kampf (kumulativ mit dem Bonus der Cyberhand, insgesamt also +2).

Nagelklingen können nicht mit Schlangenfingern kombiniert werden.

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte zum Aktivieren, 1 Chi-Punkt zum Deaktivieren

Wirkungsdauer: so lange die Klingen aktiviert sind

Fertigkeit: Klettern (LR) +1 und Waffenloser Kampf +1

Polymere Panzerung (LR)

Die Grundstruktur der Cyberhand wird mit einem besonders widerstandsfähigen Polymer überzogen. Dadurch können mit den bloßen Händen auch Angriffe mit Schwertern und Messern unbeschadet abgeblockt werden.

Verfügt ein Schauspieler über Cyberhände mit einer Polymeren Panzerung, erhält er einen Bonus von +1 auf seine Nahkampf Verteidigung.

Die Polymere Panzerung ist nicht mit Schockhand kombinierbar.

Aktivierungskosten: keine
Wirkungsdauer: permanent
Fertigkeit: Verteidigung Nahkampf +1

Schlangenfinger

Durch Schlangenfinger kann sich jeder Finger der Cyberhand in zwei einzelne Finger aufteilen* – also zehn Finger pro Hand – die darüber hinaus noch sehr beweglich sind.

Sind die Schlangenfinger aktiviert, erhält der Spieler einen Bonus von +2 für Fingerfertigkeit. Schlangenfinger können nicht mit Nagelklingen kombiniert werden.

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte zum Aktivieren, 1 Chi-Punkt zum Deaktivieren
Wirkungsdauer: so lange die Schlangenfinger aktiviert sind
Fertigkeit: Fingerfertigkeit +2

* Im Anime „Ghost in the Shell“ (1995) sind solche Hände zu sehen, bei denen sich jeder Finger sogar in 3 einzelne Finger – insgesamt also 30 – aufteilen lässt, um eine Tastatur zu bedienen.

Schockhand

Die Hand ist mit einem feinen Drahtgeflecht überzogen. Ist die Schockhand aktiviert, erhält eine Person bei Kontakt einen Stromschlag mit bis zu 1.000.000 Volt. Für jeden erfolgreichen Treffer mit einer Schockhand verliert der Gegner eine Aktion und erhält eine Runde lang einen Manövermalus von -2, der sich bei mehrfachen aufeinanderfolgenden Treffern auf -3 erhöht. Bei einem Angriffswurf von eins bis vier wird ein kritischer Treffer erzielt, der den Gegner bewusstlos werden lässt, anstatt 10 zusätzliche Schadenspunkte zu verursachen. Haupt- und Nebenrollen können die Bewusstlosigkeit abwehren, wenn ihnen ein Ausdauer-Attributswurf gelingt, für den aber bereits der Manövermalus durch den Schock gilt. Die Schockhand ist nicht mit Polymerer Panzerung kombinierbar.

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt
Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe
Fertigkeit: Waffenloser Kampf
Schaden: 10
Eigenschaften: Achtung, Martial Arts, Zwillingswaffen

Prothese	Chi	Bonus
Cyberhand		Schaden Waffenloser Kampf
Nagelklingen	2/1	Klettern & Waffenloser Kampf
Polymere Panzerung (LR)	0	Verteidigung Nahkampf
Schlangenfinger	2/1	Fingerfertigkeit
Schockhand	1	Waffenloser Kampf
Cyberarm mit Cyberhand		Schaden Waffenloser Kampf
Nagelklingen	2/1	Klettern & Waffenloser Kampf
Polymere Panzerung (LR)	0	Verteidigung Nahkampf
Präzisionsantrieb (LR)	4	Geschick
Schlangenfinger	2/1	Fingerfertigkeit
Schockhand	1	Waffenloser Kampf
Verstärkter Antrieb (LR)	4	Stärke
Waffenhalterung	2/2	Versteckte Waffen
Cyberfuß		
Impulsgeber (LR)	2	Ausweichen
Magnetfeldgenerator (LR)	1/1	Klettern
Cyberbein mit Cyberfuß		
Hochleistungsantrieb (LR)	4	Ausdauer
Impulsgeber (LR)	2	Ausweichen
Magnetfeldgenerator (LR)	1/1	Klettern
Sprunghydraulik mit Dämpfern (LR)	4	Springen & Fallen
Verstärkter Antrieb (LR)	4	Stärke

CYBERARM MIT CYBERHAND

Der komplette Arm wird durch eine künstliche Prothese ersetzt. Die Beweglichkeit und Flexibilität entspricht einem normalen biologischen Arm mit Hand, jedoch besteht die Prothese aus festeren und stabileren Materialien.

Besitzt ein Schauspieler mindestens einen Cyberarm, erhält er einen Schadensbonus von +1 beim Einsatz der Fertigkeit Waffenloser Kampf.

Aktivierungskosten: keine

Wirkungsdauer: permanent

Fertigkeit: Waffenloser Kampf (Schadensbonus +1)

Nagelklingen

In den Fingerkuppen sind bis zu 2cm lange verstärkte Klingen eingelassen, die bei Bedarf ausgefahren werden können und dann wie verlängerte Fingernägel aussehen.

Sind die Nagelklingen aktiviert, erhält der Schauspieler einen Bonus von +1 für Klettern (LR) und einen Schadensbonus von +1 beim Einsatz der Fertigkeit Waffenloser Kampf (kumulativ mit dem Bonus des Cyberarms, insgesamt also +2).

Nagelklingen können nicht mit Schlangenfingern kombiniert werden.

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte zum Aktivieren, 1 Chi-Punkt zum Deaktivieren

Wirkungsdauer: so lange die Klingen aktiviert sind

Fertigkeit: Klettern (LR) +1 und Waffenloser Kampf +1

Polymere Panzerung (LR)

Die Grundstruktur der Cyberarme wird mit einem besonders widerstandsfähigen Polymer überzogen. Dadurch können mit den bloßen Händen Angriffe mit Schwertern und Messern und mit den Armen sogar Geschosse aus Feuerwaffen abgeblockt werden.

Verfügt ein Schauspieler über Cyberarme mit einer Polymeren Panzerung, erhält er einen Bonus von +1 auf seine Nahkampf Verteidigung und eine zusätz-

liche Panzerung (Schutzwirkung 5), wenn er Angriffe mit den Armen abblockt.

Die Polymere Panzerung ist nicht mit Schockhand kombinierbar.

Aktivierungskosten: keine

Wirkungsdauer: permanent

Fertigkeit: Verteidigung Nahkampf +1

Schutzwirkung: 5

Präzisionsantrieb (LR)

Die in den Cyberarmen verbauten Motoren und Getriebe wurden für möglichst genaue Bewegungen ausgelegt.

Aktiviert der Schauspieler den Präzisionsantrieb seiner Cyberarme, erhält er für seine nächste Fertigungsprobe – diese muss mit dem Attribut Geschick erfolgen – einen Bonus von +1.

Der Präzisionsantrieb kann nicht mit dem verstärkten Antrieb kombiniert werden.

Aktivierungskosten: 4 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe

Fertigkeit: alle Fertigkeiten +1 mit dem Attribut Geschick

Schlangenfinger

Durch Schlangenfinger kann sich jeder Finger der Cyberhand in zwei einzelne Finger aufteilen – also zehn Finger pro Hand – die darüber hinaus noch sehr beweglich sind.

Sind die Schlangenfinger aktiviert, erhält der Schauspieler einen Bonus von +2 für Fingerfertigkeit.

Schlangenfinger können nicht mit Nagelklingen kombiniert werden.

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte zum Aktivieren, 1 Chi-Punkt zum Deaktivieren

Wirkungsdauer: so lange die Schlangenfinger aktiviert sind

Fertigkeit: Fingerfertigkeit +2

Schockhand

Die Hand ist mit einem feinen Drahtgeflecht überzogen. Ist die Schockhand aktiviert, erhält eine Person bei Kontakt einen Stromschlag mit bis zu 1.000.000 Volt. Für jeden erfolgreichen Treffer mit einer Schockhand verliert der Gegner eine Aktion und erhält eine Runde lang einen Manövermalus von -2, der sich bei mehrfachen aufeinanderfolgenden Treffern auf -3 erhöht. Bei einem Angriffswurf von eins bis vier wird ein kritischer Treffer erzielt, der den Gegner bewusstlos werden lässt, anstatt 10 zusätzliche Schadenspunkte zu verursachen. Haupt- und Nebenrollen können die Bewusstlosigkeit abwehren, wenn ihnen ein Ausdauer-Attributswurf gelingt, für den aber bereits der Manövermalus durch den Schock gilt. Die Schockhand ist nicht mit Polymerer Panzerung kombinierbar.

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe

Fertigkeit: Waffenloser Kampf

Schaden: 10

Eigenschaften: Achtung, Martial Arts, Zwillingswaffen

Verstärkter Antrieb (LR)

Die in den Cyberarmen verbauten Motoren und Getriebe wurden für eine höhere Belastung ausgelegt. Aktiviert der Schauspieler den verstärkten Antrieb seiner Cyberarme, erhält er für seine nächste Fertigungsprobe – diese muss mit dem Attribut Stärke erfolgen – einen Bonus von +1.

Der verstärkte Antrieb kann nicht mit dem Präzisionsantrieb kombiniert werden.

Aktivierungskosten: 4 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe

Fertigkeit: alle Fertigkeiten +1 mit dem Attribut Stärke

Waffenhalterung

Im Unterarm des Cyberarms befindet sich eine versteckte Waffenhalterung, in der eine Nah- oder Fernkampf-Waffe eingebaut werden kann, die keine zwei Hände zur Benutzung erfordert. Im rechten und

linken Cyberarm können verschiedene Waffen eingebaut werden. Die Waffen sind so lange verborgen, bis sie ausgefahren werden.

Sind in beiden Cyberarmen Waffen verbaut, gelten für diese die gleichen Regeln wie für den Kampf mit zwei Waffen (inklusive der Eigenschaft Zwillingswaffen).

Der Regisseur sollte entscheiden, welche Waffe sich sinnvoll versteckt in einer Unterarm-Waffenhalterung unterbringen lässt. Eine Axt, eine Armbrust, ein Scharfschützengewehr oder ein Sturmgewehr gehören sicherlich nicht dazu.

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte zum Ausfahren, 2 Chi-Punkte zum Einfahren

Wirkungsdauer: so lange die Waffe ausgefahren ist

Effekt: Beschreibung der verbauten Waffe





CYBERFUSS

Der komplette Fuß wird durch eine künstliche Prothese ersetzt. Die Beweglichkeit und Flexibilität entspricht einem normalen biologischen Fuß.

Impulsgeber (LR)

In den Cyberfüßen sind Sensoren verbaut, die permanent deren Position und Bewegungsimpulse überwachen. Dadurch werden Bewegungen schneller und präziser ausgeführt. Aktiviert der Schauspieler die Impulsgeber, erhält er für seine nächste Ausweichen-Probe einen Bonus von +1.

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Probe

Fertigkeit: Ausweichen +1

Magnetfeldgenerator (LR)

In den Füßen sind Elektromagnete eingebaut, die eine starke Haftung auf metallischen Oberflächen – wie beispielsweise Autodächer oder Flugzeuge – erlauben. Das erzeugte Magnetfeld durchdringt auch mögliche Schuhsohlen und kann bis zu 250 kg halten.

Aktiviert ein Schauspieler die Magnetfeldgeneratoren in seinen Cyberfüßen, kann er auf metallischen Flächen wie auf dem Erdboden laufen, wenn auch etwas schwerfälliger und langsamer. Möchte der Regisseur eine Fertigkeitssprobe dafür verlangen, kann er Klettern (auf Metallflächen) mit einem Bonus von +4 würfeln lassen.

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt zum Aktivieren, 1 Chi-Punkt zum Deaktivieren

Wirkungsdauer: so lange die Generatoren aktiv sind

Fertigkeit: Klettern (Metall) +4

Effekt: auf/an metallischen Oberflächen laufen

CYBERBEIN MIT CYBERFUSS

Das komplette Bein wird durch eine künstliche Prothese ersetzt. Die Beweglichkeit und Flexibilität entspricht einem normalem biologischen Bein mit Fuß.

Hochleistungsantrieb (LR)

Die in den Cyberbeinen verbauten Motoren und Getriebe wurden für einen möglichst langen Dauerbetrieb ausgelegt.

Aktiviert der Schauspieler den Hochleistungsantrieb seiner Cyberbeine, erhält er für seine nächste Fertigkeitprobe – diese muss mit dem Attribut Ausdauer erfolgen – einen Bonus von +2.

Der Hochleistungsantrieb kann nicht mit dem verstärkten Antrieb kombiniert werden.

Aktivierungskosten: 4 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigkeitprobe

Fertigkeit: alle Fertigkeiten +2 mit dem Attribut Ausdauer

Impulsgeber (LR)

In den Füßen der Cyberbeine sind Sensoren verbaut, die permanent deren Position und Bewegungsimpulse überwachen. Dadurch werden Bewegungen schneller und präziser ausgeführt. Aktiviert der Schauspieler die Impulsgeber, erhält er für seine nächste Ausweichen-Probe einen Bonus von +1.

Aktivierungskosten: 2 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Probe

Fertigkeit: Ausweichen +1

Magnetfeldgenerator (LR)

In den Füßen sind Elektromagnete eingebaut, die eine starke Haftung auf metallischen Oberflächen – wie beispielsweise Autodächer oder Flugzeuge – erlauben. Das erzeugte Magnetfeld durchdringt auch mögliche Schuhsohlen und kann bis zu 250 kg halten.

Aktiviert ein Schauspieler die Magnetfeldgeneratoren in seinen Cyberbeinen, kann er auf metallischen Flächen wie auf dem Erdboden laufen, wenn auch etwas schwerfälliger und langsamer. Möchte der Regisseur eine Fertigkeitprobe dafür verlangen, kann er Klettern (auf Metallflächen) mit einem Bonus von +4 würfeln lassen.

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt zum Aktivieren, 1 Chi-Punkt zum Deaktivieren

Wirkungsdauer: so lange die Generatoren aktiv sind

Fertigkeit: Klettern (Metall) +4

Effekt: auf/an metallischen Oberflächen laufen

Sprunghydraulik mit Dämpfern (LR)

Eine in den Cyberbeinen verbaute Hydraulik gibt dem Schauspieler die Möglichkeit, besonders hohe oder weite Sprünge auszuführen.

Aktiviert ein Schauspieler die Sprunghydraulik seiner Cyberbeine, kann er aus dem Stand heraus auf das Dach eines fünfstöckigen Hauses (ca. 15 m) springen oder aus dem Lauf heraus eine sechsspurige Autobahn (ca. 36 m) überspringen.

Aktivierungskosten: 4 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: ein Sprung

Effekt: bis zu 15 m hoch oder 36 m weit Springen

Die Dämpfer in der Sprunghydraulik erlauben darüber hinaus nicht nur eine sichere Landung nach dem Sprung, sie können auch Stürze aus großer Höhe abfangen. So verursachen Stürze aus bis zu 15 m Höhe überhaupt keinen Sturzschaden. Stürze aus größerer Höhe werden so behandelt, als wären sie 15 m niedriger. Die Dämpfer sind permanent wirksam und müssen nicht extra aktiviert werden.

Verstärkter Antrieb (LR)

Die in den Cyberbeinen verbauten Motoren und Getriebe wurden für eine höhere Belastung ausgelegt. Aktiviert der Schauspieler den verstärkten Antrieb seiner Cyberbeine, erhält er für seine nächste Fertigkeitprobe – diese muss mit dem Attribut Stärke erfolgen – einen Bonus von +1.

Der verstärkte Antrieb kann nicht mit dem Hochleistungsantrieb kombiniert werden.

Aktivierungskosten: 4 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigkeitprobe

Fertigkeit: Alle Fertigkeiten +1 mit dem Attribut Stärke

AUGMENTIERUNGEN

Augmentierungen sind technische Verbesserungen des menschlichen Körpers, die ihn schneller, stärker – einfach besser – machen sollen. Die Grenzen zwischen Implantaten, Augmentierungen und Prothesen sind dabei sehr fließend und nicht eindeutig festgelegt.

Augmentierungen	Chi	Bonus
Künstliche Haut	1	Panzerung
Künstliche Lunge	0	Immunität gegen Toxine & Gifte, Luft anhalten
Künstliche Muskeln	3	Stärke
Künstliche Nerven	3	Geschick
Pheromon-Pumpe	3	Coolness
Reflexbooster	7	Initiative & Bonus-Aktion

KÜNSTLICHE HAUT

Die oberste Schicht der Epidermis wird durch mehrere Schichten Nano-Gewebe ersetzt. Dabei handelt es sich um einen langwierigen und schmerzhaften Prozess, der sich über mehrere Monate hinziehen kann. Der Lohn für diese Qual ist eine sehr widerstandsfähige Haut (Panzerung mit Schutzwirkung 1), die auch noch einige Extras zu bieten hat. So lässt sich die Farbe der Haut mithilfe des Comlinks fast nach Belieben anpassen oder mit Mustern versehen. Täglich ein anderes Tattoo auf die Haut zaubern? Kein Problem. Sonnenbräune im dichten Smog der Stadt? Gerne!

Auch Prothesen lassen sich mit künstlicher Haut überziehen und sind dann äußerlich nicht mehr von echten Gliedmaßen (die einen solchen Überzug haben) zu unterscheiden.

Darüber hinaus lässt sich das Nano-Gewebe der künstlichen Haut innerhalb weniger Sekunden regenerieren. Tiefer liegende Schäden (Trefferpunkte) werden dadurch jedoch nicht geheilt.

Aktivierungskosten: 1 Chi-Punkt

Wirkungsdauer: nach Anpassung permanent

Effekt: Farbwechsel oder Einspielen von Bildern oder Tattoos, sowie Hautregeneration (kosmetisch)

Schutzwirkung: 1

KÜNSTLICHE LUNGE

Die künstliche Lunge ersetzt das biologische Organ und ist mit einem Filter gegen in der Luft vorkommende Toxine ausgestattet. Darüber hinaus verfügt die künstliche Lunge über einen integrierten Sauerstofftank, der den Körper für 2 Stunden mit Luft versorgen kann. Nachdem die Luft im Tank aufgebraucht wurde, dauert es 15 Minuten, bis er beim normalen Atmen wieder gefüllt ist.

Aktivierungskosten: keine

Wirkungsdauer: siehe Beschreibung

Effekt: Immunität gegen Toxine und Gifte in der Luft, 2 Stunden Luft anhalten

KÜNSTLICHE MUSKELN

Künstliche Fasern werden in die Muskeln des Körpers eingewebt und verstärken diese. Das macht die Struktur der Muskeln nicht nur reißfester, sondern auch kräftiger. Werden Cyberarme oder -beine verbaut, verlieren künstliche Muskeln ihre Funktion. Aktiviert der Schauspieler die künstlich verstärkten Muskeln, erhält er für seine nächste Fertigungsprobe – diese muss mit dem Attribut Stärke erfolgen – einen Bonus von +1.

Aktivierungskosten: 3 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe

Fertigkeit: alle Fertigkeiten +1 mit dem Attribut Stärke

KÜNSTLICHE NERVEN

Die Nervenbahnen des Körpers werden teilweise durch supraleitendes Material ersetzt, was eine schnellere und präzisere Signalweiterleitung ermöglicht. Werden Cyberarme oder -beine verbaut, verlieren künstliche Nerven ihre Funktion.

Aktiviert der Schauspieler die künstlich beschleunigten Nervenbahnen, erhält er für seine nächste Fertigungsprobe – diese muss mit dem Attribut Geschick erfolgen – einen Bonus von +1.

Aktivierungskosten: 3 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für die nächste Fertigungsprobe

Fertigkeit: alle Fertigkeiten +1 mit dem Attribut Geschick

PHEROMON-PUMPE

Die Pheromon-Pumpe ist mit den entsprechenden Drüsen des Körpers verbunden und produziert aus den körpereigenen Hormonen zur jeweiligen Situation passende Pheromone.

Wird die Pheromon-Pumpe aktiviert, erhält der Schauspieler einen Bonus von +2 auf alle Fertigungswürfe mit dem Attribut Coolness. Bei vergleichenden Proben, wenn der Gegner den Schauspieler attraktiv finden könnte – nach Ermessen des Regisseurs – beträgt der Bonus sogar +3.

Hinweis: Bei starker Erregung kann es passieren, dass die Pumpe auch unbewusst oder ungewollt aktiviert wird.

Wenn es der Regisseur für angebracht hält, kann er einen Schauspieler mit einer Pheromon-Pumpe in bestimmten Situationen eine Coolness-Attributsprobe ablegen lassen. Gelingt diesem die Probe nicht, aktiviert sich die Pumpe ungewollt bis zum Ende der Szene (was ebenfalls Chi-Punkte kostet).

Aktivierungskosten: 3 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Szene

Fertigkeit: alle Fertigkeiten +2/+3 mit dem Attribut Coolness

REFLEXBOOSTER

Durch den Einbau von neuronalen Verstärkern und Adrenalinpumpen ermöglichen Reflexbooster eine völlig andere Wahrnehmung der Welt. Alles um einen herum scheint wie in Zeitlupe abzulaufen.

Aktiviert ein Schauspieler seinen Reflexbooster, erhält er einen Bonus von +3 für seinen Initiative-Wurf, sowie eine zusätzliche Aktion für die erste Runde

bzw. in der Runde, in der er sich gerade befindet. Der Booster kann jede Runde aktiviert werden, um eine zusätzliche Aktion zu erhalten. Das Maximum von 5 Aktionen pro Runde besteht jedoch weiterhin.

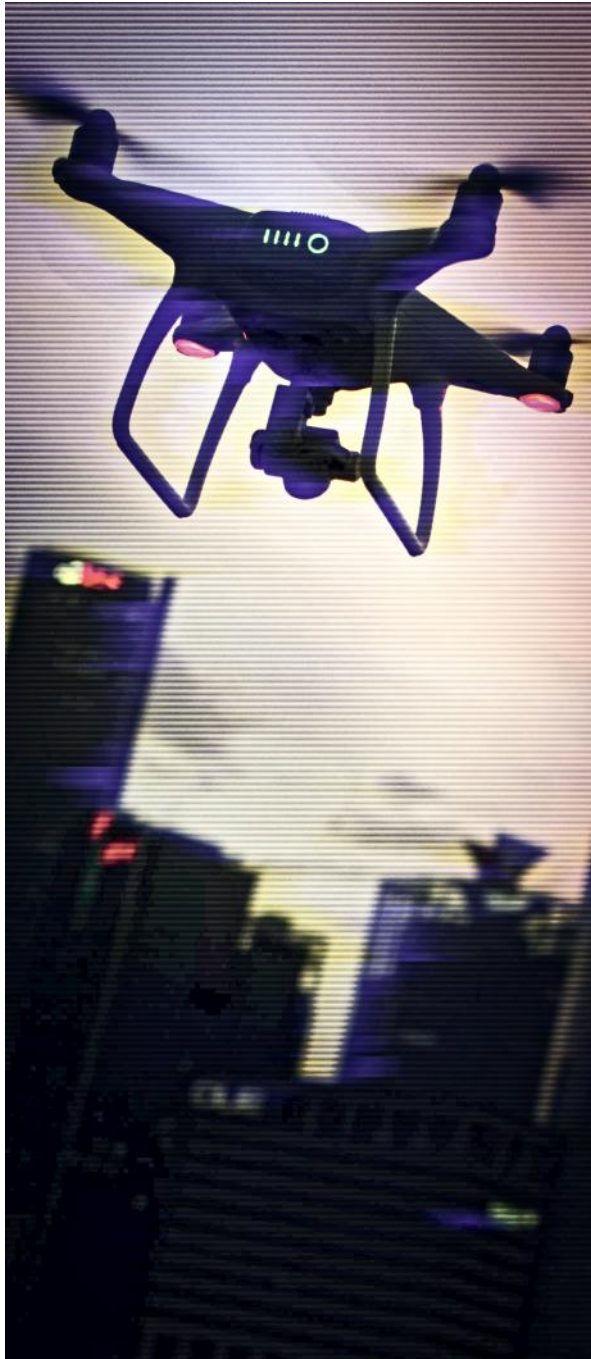
Aktivierungskosten: 7 Chi-Punkte

Wirkungsdauer: für den nächsten Initiative-Wurf

Fertigkeit: Initiative-Wurf +3

Effekt: eine zusätzliche Aktion in der ersten Runde bzw. der aktuellen Runde





DIE DROHNEN

Drohnen kennt heutzutage jeder – kleine mit vier Propellern und einer Kamera ausgestattete Fluggeräte, mit denen man umherfliegen und Bilder oder Videos aus der Luft aufnehmen kann. Oder kleine unbemannte Flugzeuge, die am anderen Ende der Welt ferngesteuert Raketen auf ihre Ziele abfeuern.

Auch in einer Cyberpunk-Welt gibt es solche Drohnen – und noch einige mehr. Da sich auch normale Autos in den meisten Fällen fernsteuern lassen, sind die Grenzen zu Drohnen hier eher fließend.

WAS SIND DROHNEN?

Für diese Setting-Beschreibung reicht eine einfache Definition: Bei allen Fahrzeugen, Fluggeräten, Booten und Läufern, die ferngesteuert werden müssen, handelt es sich um Drohnen. Die oben genannten Autos zählen daher nicht als Drohnen, da man sie nicht fernsteuern muss, sondern auch selbst fahren kann.

WAS FÜR DROHNEN GIBT ES?

FLUGDROHNEN

Flugdrohnen gehören zu den bekanntesten und am häufigsten zu findenden Arten von Drohnen. Sie sind mit mehreren Propellern – meistens vier bis acht – ausgestattet und können damit fliegen oder in der Luft schweben.

Flugdrohnen gibt es in allen erdenklichen Formen und Größen. Das reicht von kleinen, kaum Handteller großen Mini-Drohnen, bis hin zu Schwerlastdrohnen, die mehrere hundert Kilogramm Fracht transportieren können.

Flugdrohnen werden häufig mit Mikrofonen und Kameras (Spionagedrohnen) oder mit einem Arsenal

verschiedenster Feuerwaffen (Kampfdrohnen) ausgestattet.

FAHRZEUGE

Hier lassen sich alle Drohnen finden, die sich auf Rädern oder Ketten fortbewegen. Auch bei dieser Art von Drohnen lassen sich die unterschiedlichsten Größen finden.

Am häufigsten werden diese Drohnen schwer bewaffnet und gepanzert zur Überwachung von Gebäudekomplexen eingesetzt.

LÄUFERDROHNEN

Läuferdrohnen unterscheiden sich von Fahrzeugen in erster Linie durch die Art der Fortbewegung – sie laufen auf vier bis acht Beinen.

Aufgrund ihrer Konstruktion sind Läuferdrohnen langsamer als Fahrzeuge und können weniger Lasten tragen. Dafür sind sie jedoch in der Lage, sich auch in unwegsamen Gelände zu bewegen, über Hindernisse zu klettern oder Treppen zu steigen. Daher werden sie – insbesondere kleine Ausführungen, die auch an Wänden entlang krabbeln können – vor allem zur Spionage eingesetzt.

SCHWIMMDROHNEN

Drohnen, die schwimmen oder tauchen können, sind eher selten anzutreffen. Dennoch existieren auch solche Ausführungen.

Das häufigste Einsatzgebiet ist die Überwachung und Wartung der Kanalisation und der Hafenanlagen. Mit einem wasserdichten Transportcontainer ausgestattet werden sie auch gerne zum Schmuggeln illegaler Waren eingesetzt.

STEUERUNG VON DROHNEN

In **New Hong Kong Story** werden Drohnen mit den Fertigkeiten [Gewöhnliche Fahrzeuge](#) (dazu gehören auch Läuferdrohnen), [Flugzeuge & Hubschrauber](#) und [Boote lenken](#) und dem Attribut Wissen gesteuert.

Voraussetzung ist lediglich eine Funkverbindung zwischen einem Comlink und der Drohne – entweder direkt oder über die Matrix.

VR-STEUERUNG

Zur optimalen Steuerung verwendet ein Drohnenpilot eine VR-Brille und Datenhandschuhe – oder verbindet die Drohne über sein Comlink mit seiner Cyberware. Auf diese Weise werden die Sensoren der Drohne zu seinen Augen und Ohren und seine Steuerungsbefehle können verzögerungsfrei ausgeführt werden.

Verzichtet der Drohnenpilot auf die VR-Steuerung, erhält er bei Aktionen im Zusammenhang mit seiner Drohne auf alle Proben einen Malus von -2.

BEWAFFNUNG VON DROHNEN

Drohnen können mit allen Arten von Feuerwaffen aus den Kategorien Pistolen & Maschinenpistolen, Gewehre und Schwere Waffen ausgestattet werden. Der Regisseur sollte entscheiden, welche Bewaffnung bei einer bestimmten Drohne möglich – und sinnvoll – ist und welche nicht. Eine Handteller große Flugdrohne mit einem Schweren Maschinengewehr auszurüsten, wird also nicht funktionieren.

Eingesetzt wird die Bewaffnung mit den jeweiligen Fertigkeiten. Verwendet der Drohnenpilot die VR-Steuerung, gibt es keinen Malus. Ohne VR-Steuerung gelten die gleichen Regeln wie für das Schießen aus einem fahrenden Fahrzeug.

SENSOREN VON DROHNEN

Sehr häufig verfügen Drohnen über spezielle Sensoren. Neben normalen Kameras werden auch häufig Restlichtverstärker, Infrarotsensoren, Laserentfernungsmesser oder Richtmikrofone verbaut. Der Drohnenpilot kann diese Sensoren mithilfe der Fertigkeit Sinnesschärfe verwenden. Der Regisseur sollte entscheiden, welchen Bonus die jeweiligen Sensoren für die Probe geben.

BEISPIELE FÜR DROHNEN

Nachfolgend nun einige Beispiele für Drohnen, die man in einem Cyberpunk-Setting verwenden könnte. Natürlich stellt diese Übersicht nur einen kleinen Ausschnitt der tatsächlich verfügbaren Drohnen dar, und sowohl Schauspieler als auch Regisseur dürfen hier gerne eigene Ideen einbringen.

Drohne	Einsatzzweck
Läuferdrohne	
SpyAnt	Spionage
Seeker	Spurensuche, Überwachung, Jagd
Watchdog	Überwachung, Kampf
Fahrende Drohne	
CanDrone	Kampfunterstützung
CyberTank	Kampf
SR-Drohne	Bergung, Medizinische Versorgung
Flugdrohnen	
Bumblebee	Spionage
Tracker	Überwachung, Jagd
SkyWarrior	Kampf
Cargo-Drohne	Transport
Schwimm-/Tauchdrohnen	
Der Aal	Aufbringen von Schiffen
Der Karpfen	Schmuggeln von Waren

LÄUFERDROHNEN

SpyAnt

Die SpyAnt ist – wie der Name schon sagt – eine etwa 2 cm lange sechsbeinige Läuferdrohne in der Form einer Ameise. Aufgrund ihrer Form und Größe wird sie oft nicht als Drohne wahrgenommen, was ihrem Einsatzzweck zugute kommt. Die SpyAnt ist mit einer Kamera und einem Mikrophon ausgestattet und wird hauptsächlich zur Spionage eingesetzt.

Durch eine spezielle Beschichtung der Beine und ihr geringes Gewicht ist die SpyAnt in der Lage, an Wänden und Decken entlang zu krabbeln. Die geringe Größe geht jedoch zu Lasten von Reichweite (maximal 100 m) und Akkukapazität (bis zu 30 min).

Seeker

Beim Seeker handelt es sich um eine vierbeinige Läuferdrohne von der Größe einer Katze oder eines kleinen Hundes. Der Seeker ist mit starken Mikrofonen und 3D-Kameras ausgestattet, die auch Wärmestrahlung erfassen können. Zusätzlich besitzt diese Drohne auch einen Geruchssensor, der Duftstoffe in der Luft analysieren kann. Der Seeker wird gerne von Jägern bei der Verfolgung von Spuren eingesetzt. Einmal eine Spur gefunden, kann der Seeker dieser auch selbständig folgen. Das Gehäuse der Drohne lässt sich außerdem elektrisch aufladen, so dass der Seeker wie ein überdimensionaler Elektroschocker funktioniert.

Watchdog

Der Watchdog hat die Größe eines ausgewachsenen Schäferhundes und läuft auf sechs Beinen. Neben den üblichen Sensoren in Form von Verstärkermikrofonen und Kameras mit Infrarot und Restlichtverstärkung gehört zum Watchdog auch eine Software zur Gesichts- und Stimmerkennung dazu. Damit ist der Watchdog in der Lage selbstständig in einem festgelegten Gebiet zu patrouillieren. Um Bedrohungen neutralisieren zu können, ist diese Drohne mit einem Sturmgewehr oder einer automatischen Schrotflinte bewaffnet. Der Watchdog wird gerne zur Unterstützung von Sicherheitsdiensten oder zur autonomen Gebäudeüberwachung eingesetzt.

FAHRENDE DROHNEN

CanDrone

Bei der CanDrone handelt es sich um eine Drohne, die aussieht wie eine Cola-Dose, an deren flache Seiten man Räder geschraubt hätte. Der Vorteil dieser unkonventionellen Konstruktion ist die enorme

Geschwindigkeit der CanDrone, die selbst mit Sportwagen mithalten kann. Stürze kann die Drohne relativ problemlos überstehen, Hindernisse – beispielsweise Treppen – stellen jedoch ein Problem dar.

Die CanDrone ist mit einem Mikrophon und einer Kamera ausgestattet, die auch über einen Restlichtverstärker verfügt. Die „Dose“ kann mit einer Granate „gefüllt“ werden – üblicher Weise einer Blendgranate oder EMP-Granate.

Mit einer EMP-Granate bewaffnet wird die CanDrone gerne zum Ausschalten von Fahrzeugen oder innerhalb von Gebäuden zum Lahmlegen von elektronischen Systemen wie Computern eingesetzt. Mit einer Blendgranate versehen wird die CanDrone vorrangig von Sicherheitskräften zur Geiselnbefreiung verwendet. Die CanDrone rollt dabei in das feindliche Gebiet und sorgt mit ihrer Blendgranate für ausreichend Ablenkung während Sicherheitskräfte zugreifen.

CyberTank

Der CyberTank besteht aus einem Kettenantrieb, auf dem ein Waffenturm montiert wurde. Die gesamte Konstruktion ist knapp zwei Meter hoch.*

Durch die verwendete Antriebsart ist der CyberTank nicht besonders schnell, dafür extrem robust und stark gepanzert. Wirklich gefährlich wird der CyberTank jedoch durch seine rechts und links angebrachten Waffenhalterungen. Diese können schwere Maschinengewehre und Granatwerfer aufnehmen.

* Im Film „Terminator 3 – Rebellion der Maschinen“ (2003) sind mehrere T-1 der Firma Cyber Research Systems zu sehen, die mit zwei Miniguns ausgestattet sind und verdächtig dem hier vorgestellten CyberTank ähneln.

SR-Drone

„SR“ steht für „save and rescue“ und beschreibt den Einsatzzweck dieser Drohne bereits recht gut. Die SR wird von 2x3 Rädern angetrieben, mit denen sie sogar Stufen hinauf fahren oder sich durch Berge von Schrott wühlen kann. Zwischen den Rädern befindet sich eine schwer gepanzerte Transportbox, in der eine Person liegend Platz hat. Diese Transportbox ist mit einem eigenen Lebenserhaltungssystem und verschiedenen medizinischen Geräten zur Erstversorgung

ausgestattet. Dazu gehört auch eine hermetische Versiegelung der Box zur Behandlung von Verbrennungen.

Die SR-Drone kann in Kampfgebiete eindringen, dort eine verletzte Person aufnehmen und diese in Sicherheit bringen, während bereits mit der medizinischen Versorgung begonnen wird.

Als einzige Bewaffnung besitzt die SR-Drone zwei zu den Seiten ausgerichtete Granatwerfer mit jeweils 6 Rauchgranaten.



FLUGDROHNEN

Bumblebee

Die mit der SpyAnt verwandte Bumblebee hat die Größe und Form einer dicken Hummel und wird ebenfalls hauptsächlich zur Spionage eingesetzt. Dazu ist sie mit Richtmikrofonen und 3D-Kameras ausgestattet.

Die Drohne ist schnell genug, um einen Menschen verfolgen zu können, jedoch anfällig für starke Windböen oder heftigen Regen.

Tracker

Der Tracker hat einen Durchmesser von knapp 60 cm und ist mit vier Rotoren ausgestattet. Aufgrund seiner Geschwindigkeit eignet er sich gut zur Verfolgung von Fahrzeugen, Hubschraubern oder Booten.

Neben verschiedenen Arten von Kameras und Mikrofonen verfügt der Tracker über Lautsprecher (beispielsweise um Personen Anweisungen zu geben). Bewaffnet ist der Tracker mit einer EMP-Kanone und einem Schallgewehr, das auch einen gefächerten Impuls auf Gruppen von Personen abfeuern kann.

Der Tracker kommt bei Sicherheitsdiensten zur Verfolgung von Fahrzeugen und Personen sowie zur Befriedung von Unruhen zum Einsatz.

SkyWarrior

Das Besondere an dem etwa einen Meter hohen SkyWarrior sind die übereinander angeordneten Rotoren, die der Drohne ihr fassförmiges Aussehen verleihen. Durch diese Konstruktion ist der SkyWarrior extrem wendig und liegt sehr stabil in der Luft, auch wenn er nicht die Geschwindigkeit eines Trackers erreichen kann.

Als Kampfdrohne verfügt der SkyWarrior über mehrere Waffenhalterungen für Maschinenpistolen und Gewehre.

Cargo-Drone

Die Cargo-Drone hat einen Durchmesser von zehn Metern und wird von acht starken Rotoren an-

getrieben. Mit diesen kann sie bis zu 800 kg Nutzlast transportieren.*

* Die 2017 von der norwegischen Firma Griff Aviation vorgestellte GRIFF 300 Transportdrohne kann 225 kg Gewicht bei einer Flugdauer von 45 min tragen – bei einem Basispreis von 250.000 US\$. Das angekündigte Schwestermodell GRIFF 800 soll bereits bis zu 800 kg in die Luft heben können.

SCHWIMMENDE & TAUCHENDE DROHNEN

Zitteraal („Der Aal“)

Der mit einem Elektroantrieb ausgestattete „Zitteraal“ hat die Größe einer Sauerstoffflasche und erreicht eine Geschwindigkeit von 55 Knoten (ca. 100 km/h) bei einer Reichweite von 15 km.

Ausgerüstet ist die umgangssprachlich als „Der Aal“ bezeichnete Drohne mit einem EMP-Gefechtskopf, der bei Erreichen des Ziels – Annäherung oder Aufprall – einen extrem starken elektromagnetischen Impuls auslöst und so gegnerische Schiffe komplett lahm legt – daher auch der Name „Zitteraal“.

Der Aal wird gerne von Piraten eingesetzt, die Schiffe aufbringen wollen, ohne diese zu zerstören.

CargoCarp („Der Karpfen“)

Die umgangssprachlich als „Der Karpfen“ bezeichnete Drohne verfügt über einen sehr leisen Elektroantrieb mit einer Reichweite von 75 km bei einer Geschwindigkeit von 11 Knoten (ca. 20 km/h).

Die Drohne besteht eigentlich nur aus einem Antrieb, an den sich wasserdichte Transportbehälter unterschiedlicher Größe – von Schuhkarton bis Umzugskiste – befestigen lassen. Damit eignet sich „Der Karpfen“ hervorragend zum unauffälligen Transport von Waren auf und unter dem Wasser – manche würden es vielleicht „Schmuggeln“ nennen.



DAS HACKEN

In der Welt des Cyberpunk ist alles und jeder über die Matrix miteinander vernetzt. Um in fremde Systeme einzudringen, genügt eine Verbindung zur Matrix, ein Comlink oder – wenn man es „retro“ mag – ein altes Computersystem.

Versucht ein Hacker in ein fremdes Datennetz einzudringen, muss ihm eine Probe auf seine Fertigkeit [Elektronik & Computer](#) gelingen. Erschwerend kommt hinzu, dass sich der Bereich für einen Patzer vergrößert, je besser das System gegen Hackerangriffe abgesichert ist.

Misslingt ihm die Probe aufgrund des vergrößerten Patzerbereichs (d. h. die Probe wäre im Normalfall erfolgreich gewesen), findet er keinen Zugang ins System.

Landet der Hacker bei seiner Probe im erweiterten Patzerbereich und hätte er die Probe auch im Normalfall nicht geschafft, wird sein Versuch außerdem bemerkt und ein Sicherheitsprogramm – ICE genannt – auf ihn losgelassen.

Gelingt ihm dagegen ein kritischer Erfolg, findet der Hacker eine Hintertür ins System und kann bei zukünftigen Eindringversuchen den erweiterten Patzerbereich für dieses System ignorieren (er würfelt dann eine ganz normale Fertigkeitprobe).

ICE

ICE – Intrusion Countermeasures Electronics – ist die Bezeichnung für Sicherheitsprogramme, mit denen die Matrix vor Hackern geschützt werden soll.

Da ICE in der Lage ist, Überlastungen in den Verbindungen und Stromkreisen auszulösen, erleidet ein Hacker durch ICE tatsächlich körperlichen Schaden – er verliert also Trefferpunkte. Die Höhe des Schadens hängt vom jeweiligen ICE ab, mit dem das System geschützt war.

Nachfolgend ein paar Beispiele für mögliche Ziele eines Hacker-Angriffs mit Vorschlägen für ICE-Schäden und den vergrößerten Patzerbereichen.

Ziel	ICE	Patzer
Lokale Netzwerke von Unterschicht-Wohnungen	10	19-20
Gratis-Comlinks (Arbeitslose)	10	
Lokale Netzwerke kleiner Firmen	20	17-20
Einsteiger-Comlinks (Geringverdiener)	10	
Private Fahrzeuge und Boote	10	
Privat genutzte Hobby-Drohnen	10	
Lokale Netzwerke von Mittelschicht-Wohnungen	30	15-20
Lokale Netzwerke mittelständischer Firmen	30	
Mittelklasse-Comlinks (Konzernangestellte)	30	
Kommerziell genutzte Fahrzeuge und Schiffe / Boote	10	
Lokale Netzwerke von Oberschicht-Wohnungen	30	13-20
Lokale Netzwerke großer Firmen	40	
Oberklasse-Comlinks (Manager, CEOs)	40	
Kommerziell genutzte Drohnen (Konzerne, Sicherheitsdienste)	40	
Verbindungen zu Cyberware	10	
Lokale Netzwerke von Luxus-Wohnungen	40	11-20
Lokale Netzwerke von Konzernen	40	
Hubschrauber und Flugzeuge	20	
Militärische Ausrüstung (Waffen, Drohnen, Comlinks) und Einrichtungen	60	9-20

Beispiel 1: Eure Hackerin möchte sich Zugang zum lokalen Netzwerk einer Mittelklasse-Wohnung (Patzer 15-20) verschaffen, um sich von dort die Aufzeichnungen der Überwachungskameras herunter zu laden. Ihr Attribut Wissen hat einen Wert von 7, ihre Fertigkeit Elektronik & Computer einen Wert von 5. Die Hackerin würfelt mit einem W20 eine 11 und hat die Probe (Zielwert 7+5=12) gerade so geschafft. Sie ist drin!

Beispiel 2: Die Hackerin möchte sich Zugang zu einem Konzern-Netzwerk (Patzer 11-20) verschaffen.

Ihr Attribut Wissen hat einen Wert von 7, ihre Fertigkeit Elektronik und Computer einen Wert von 5. Die Hackerin würfelt mit einem W20 eine 11 und hätte die Probe (Zielwert $7+5=12$) gerade so geschafft, scheitert aber am vergrößerten Patzerbereich des Konzern-Netzwerkes. Da sie die Probe ohne den vergrößerten Patzerbereich jedoch geschafft hätte, wird kein ICE aktiviert.

Beispiel 3: Eure Hackerin möchte sich Zugang zu einem Konzern-Netzwerk (Patzer 11-20) verschaffen.

Ihr Attribut Wissen hat einen Wert von 7, ihre Fertigkeit Elektronik und Computer einen Wert von 5. Die Hackerin würfelt mit einem W20 eine 13 und hätte die Probe (Zielwert $7+5=12$) auch im Normalfall nicht geschafft. Außerdem liegt sie mit ihrem Ergebnis innerhalb des vergrößerten Patzerbereichs des Konzern-Netzwerkes, wodurch das ICE aktiviert wird. Die Hackerin erhält einen Schaden von 40 Punkten durch ICE, die sie von ihren Trefferpunkten abziehen muss. Autsch!

Beispiel 4: Die Hackerin möchte sich Zugang zu einem Konzern-Netzwerk (Patzer 11-20) verschaffen.

Sie würfelt eine 2 – ein kritischer Erfolg! Beim nächsten Mal, wenn sie sich Zugang zu diesem Netzwerk verschaffen will, kann sie den erweiterten Patzerbereich ignorieren und eine ganz normale Fertigkeitprobe (Patzer 19-20) ablegen.

HACKEN OHNE VR

In der Welt des Cyberpunk verwendet eigentlich kein Hacker mehr einen normalen Computer oder ein gewöhnliches Tablet. Die Bedienung dieser altmodischen Geräte wäre für eine effektive Arbeit viel zu langsam. Stattdessen tauchen Hacker mithilfe von Datenbrillen und -handschuhen in die Welt der Matrix ein.

Leider ist das nicht in allen Situationen möglich. Dann werden wieder die guten alten Finger benötigt. Da eine solche Bedienung jedoch viel mehr Zeit in Anspruch nimmt, erhält der Hacker dabei einen Malus von -2 auf alle [Elektronik & Computer](#) Proben. Dieser Malus gilt auch für den Versuch zum Eindringen in fremde Datennetze.

Mithilfe einer erfolgreichen Probe auf [Fingerfertigkeit](#) kann der Hacker diesen Malus jedoch senken.

Beispiel: Eure Hackerin versucht, sich im Büro des Konzernchefs Zugang zum Zentralcomputer zu verschaffen. Da es aber

etwas auffällig gewesen wäre, Datenbrille und Handschuhe unter dem hübschen Abendkleid zur Konzernparty zu schmuggeln, muss sie nun ganz altmodisch ihre Finger dafür benutzen. Der Zugang zu einem Konzern-Computer ist auch im Normalfall gefährlich genug, daher entscheidet sich eure Hackerin dafür, eine Aktion zur Verbesserung ihrer Chancen auszugeben und eine Probe auf Fingerfertigkeit abzulegen. Ein kritischer Erfolg! Super, sie lässt die Finger knacken und legt los. Dank des kritischen Erfolgs kann sie den Malus für die fehlende VR-Ausrüstung komplett kompensieren. Bei einem normalen Erfolg hätte sich der Malus von -2 auf -1 reduziert. (siehe „Die Fertigkeiten“).

DATEN MANIPULIEREN

Hat ein Hacker erst mal Zugriff auf ein System erhalten, kann er nicht nur Daten suchen, bearbeiten, löschen oder neu anlegen, er erhält auch Zugriff auf mit dem System verbundene technische Geräte – beispielsweise die Steuerung von Heizung, Licht, Rollläden oder Streams. Smart Home ist alltäglich im Cyberpunk.

Um bestimmte Daten – wie Bilder, Videos, E-Mails, Personalakten, Fahndungsdaten oder Credit-Konten – zu finden, kann ein Hacker eine normale Probe auf seine Fertigkeit [Suchen](#) (Attribut Wissen) ausführen. Für das Bearbeiten dieser Daten oder zum Steuern von Smart-Home-Funktionen verwendet er [Elektronik & Computer](#).

Möchte der Hacker, dass gefälschte Dokumente und Dateneinträge echt aussehen, sollte ihm eine Probe auf [Fälschen](#) (Attribut Wissen) gelingen. Um hier etwas mehr Spannung rein zu bringen, kann der Regisseur auch zunächst eine Probe auf Elektronik & Computer für das Anlegen oder Ändern der Dokumente fordern und den Hacker erst dann auf Fälschen würfeln lassen, wenn jemand die Echtheit der Dokumente überprüft.

Hat sich ein Hacker erfolgreich Zugang zur Steuerung eines Fahrzeugs oder einer Drohne verschafft, kann er die Steuerung auch an einen Fahrer oder Drohnenpiloten abgeben.

Und bei einem erfolgreichen Zugriff auf Cyberware kann der Hacker diese auf Kosten ihres Besitzers aktivieren und deaktivieren, ihre Funktionen übernehmen oder mit falschen Daten füttern.

CYBERPUNK UNOFFICIALS SETTING



CYBERPUNK-HONGKONG

Die bisherige Setting-Beschreibung war bewusst allgemein gehalten, ohne auf „die Welt“ im Detail einzugehen. Dadurch ist man als Regisseur nicht auf ein bestimmtes Szenario festgelegt, sondern kann die Welt nach seinen eigenen Vorstellungen erschaffen. Manchmal möchte man aber auch mal auf einen fertigen Entwurf zurückgreifen können, ohne sich alles selbst neu ausdenken zu müssen. Dafür liefert dieses Kapitel eine Beschreibung für ein Cyberpunk-Hongkong.

DIE MACHT DER KONZERNE

Nach diversen Umweltkatastrophen infolge des Klimawandels, dem globalen Zusammenbruch des Finanzsektors und einer dramatischen Rohstoffknappheit beschlossen die größten Konzerne der Welt den Staatsregierungen ihre Kompetenz zum Führen von Ländern abzusprechen. Natürlich waren die meisten Regierungen anderer Auffassung, verhängten Sanktionen, erließen Gesetze oder schickten Polizei und Militär. Doch ohne Geld in der Tasche und ohne Essen auf dem Tisch gerät Loyalität sehr schnell ins Wanken.

Der Einfluss der Konzerne auf die Politik der Staaten wuchs, bis Politiker nur noch Marionetten im Dienst dieser Konzerne waren. – „Wirtschaftspolitik“ mal anders...

Dass es sich dabei nicht um ein lokales Phänomen, sondern um einen weltweiten Umbruch handelte, liegt an der Struktur der Konzerne. Schon heute erstreckt sich das Netz einzelner Konzerne über die ganze Welt. Viele Firmen bestehen aus einem Konglomerat von Tochterunternehmen und miteinander verwobenen Gesellschaften. Selbst kleine Betriebe besitzen solche Verstrickungen. Firmenpolitik oder wirtschaftliche Interessen sind schon lange keine lokalen Angelegenheiten mehr.

Daher hatte die Entscheidung der Konzerne auch weltweite Auswirkungen – egal ob Amerika, Europa, Afrika oder Asien.

EXTRATERRITORIALITÄT

Bereits jetzt haben einige Konzerne ein Maß an Einfluss und Macht erreicht, bei dem man leicht das Gefühl bekommen kann, sie würden in einem rechtsfreien Raum nach ihren eigenen Regeln handeln und sich vor niemandem verantworten müssen. In der Welt des Cyberpunk ist aus diesem Gefühl eine erschreckende Realität geworden.

Einige Konzerne unterliegen nicht mehr der Gesetzgebung eines bestimmten Landes oder haben sich gegenüber einer einzelnen Regierung zu verantworten. Diese Konzerne haben ihre eigenen Regeln und Gesetze, die auf ihrem Grund und Boden gelten. Sie haben fast die gleichen Befugnisse wie echte Staaten und dürfen zu Durchsetzung ihrer Interessen auch eigene Sicherheitskräfte aufstellen – die bei manchen Konzernen auch schon mal die Größe und Stärke einer ganzen Armee annehmen können.

Dieser Status wird als „Extraterritorialität“ bezeichnet.

GBA – GLOBAL BUSINESS ADMINISTRATION

Als die Konzerne die Macht in der Welt übernahmen, war ihnen klar, dass dies nicht ohne eine globale Zusammenarbeit gelingen würde. Daraufhin gründeten die größten – gemessen an ihrem Umsatz, Gewinn, Vermögens- und Marktwert – Unternehmen der Welt die „Global Business Administration“ (GBA), einen internationalen Wirtschaftsrat. Jeder der zehn größten Konzerne – diese Liste wird alle vier Jahre aktualisiert – hat einen Sitz in diesem Rat.

Zu den Aufgaben des Rates gehört die Regulierung der internationalen Wirtschafts- und Finanzpolitik sowie Schlichtungen bei Streitfragen. Ähnlich dem heutigen UN-Sicherheitsrat kann die GBA Sanktionen gegen einzelne Konzerne verhängen oder Strafen für Personen aussprechen.

Außerdem legt die GBA fest, welche Konzerne einen extraterritorialen Status erhalten und welche diesen wieder verlieren. Damit hat sie einen entscheidenden Einfluss auf die Entwicklung der Welt.

DIE LISTE DER KONZERNE

An dieser Stelle folgt eine Aufstellung mit einigen (fiktionalen) Konzernen, die man als Regisseur in eigene Filme einbauen kann. Zu jedem Konzern sind Name, Hauptsitz sowie der primäre Wirtschafts- bzw. Industriebereich angegeben. Als weltweit operierender Konzern besteht man jedoch meistens aus einem Konglomerat kleinerer und größerer Tochterunternehmen, so dass eine eindeutige Zuordnung eines Wirtschaftsbereichs kaum möglich ist. Selbst Konzerne, die primär mit der Herstellung von Waffen beschäftigt sind, können ebenso im Bereich Medizin und Nahrungsmittelproduktion tätig sein.

Und selbstverständlich darf man auch nicht die unzähligen kleinen und großen Betriebe und Firmen vergessen, die zwischen all den Großkonzernen um ihr Überleben kämpfen.

African BioTec Corporation (GBA)

Die in Kapstadt beheimatete African BioTec Corporation ist ein Zusammenschluss vieler kleinerer afrikanischer Unternehmen zu einem inzwischen weltweit operierenden Großkonzern.

Der Ursprung des auf die Anwendung von Biotechnologien spezialisierten Konzern geht auf die Suche nach Lösungen der einheimischen Probleme zurück und findet nun weltweit Anwendung.

Geschäftsführer: Abeeku Camara

Hauptsitz: Kapstadt

Schwerpunkte: Landwirtschaft, Pflanzenzucht, Medizin, Pharmazie, Abfallwirtschaft, Umweltschutz, Nutzung von Meeresressourcen

Extraterritorialer Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

al-Mannai Industrial (GBA)

al-Mannai Industrial gehört zu den größten Konzernen der arabischen Welt. Als Mischkonzern mit weltweit verteilten Tochterunternehmen hat al-Mannai keinen klaren Wirtschaftsschwerpunkt.

Eigentümer: Ma'ud ibn Asir al-Mannai

Hauptsitz: Riad

Schwerpunkte: Chemische Industrie, Finanzwesen, Baustoffherstellung, Nahrungsmittelproduktion

Extraterritorialer Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

Global Financial Bank (GBA)

Unter dem Dach der Global Financial haben sich zahlreiche kleinere Banken weltweit zusammengeschlossen. Großkonzerne lassen ihre weltweiten Transaktionen über Global Financial laufen, Angestellte zahlen ihren Gehaltscheck ein und diejenigen, die Geld brauchen, holen sich hier einen Kredit.

Die so eingenommenen Credits investiert die Globalbank weltweit in Immobilien. Zahlt man seine Miete nicht an einen der anderen Großkonzerne, stehen die Chancen nicht schlecht, dass die Wohnung oder das Haus einer der vielen Tochterfirmen von Global Financial gehört.

Geschäftsführer: Zhao Si-Ju (Jo Zhao)

Hauptsitz: Peking

Schwerpunkte: Finanzen, Immobilien

Extraterritorialer Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

Global Logistic Inc. (GBA)

Flugzeuge, Schiffe, Eisenbahnen, Drohnen – wenn es irgendwo auf der Welt etwas zu transportieren gibt, wird GL seine Finger mit im Spiel haben. Der Logistik-Dienstleister transportiert täglich Milliarden von Paketen in allen Teilen der Welt und kümmert sich auch um die Formalitäten.

Geschäftsführer: Leonard Rose, Kathlyn Fletcher

Hauptsitz: Toronto

Schwerpunkte: Transportwesen

Extraterritorialer Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

Hacot Technologies (GBA)

Der von Connor Hacot gegründete Konzern hat keine wirkliche eigene Identität. Hacot hatte ein Vermögen an der Börse gemacht und dieses zum Kauf aller kleineren Firmen genutzt. Daraus entstand einer der größten Konzerne der Welt mit einer kaum noch zu überblickenden Anzahl an Tochterunternehmen in fast allen Bereichen der Wirtschaft.

Hauptaktionär: Connor Hacot

Hauptsitz: Houston, Texas

Schwerpunkte: Waffenproduktion, Schwerindustrie, Schiffbau, Transport & Logistik

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

Nefery Corporation (GBA)

Die aus Nordafrika stammende Nefery Corporation konnte sich mit der Massenproduktion von Nahrungsmitteln einen Platz unter den einflussreichsten Konzernen erkämpfen. Ursprünglich im Bereich Medizin und Genforschung zu Hause, nutzte Nefery sein Wissen zur Erschaffung genmanipulierter Tiere und Pflanzen, die dem veränderten Klima angepasst waren und gleichzeitig höhere Erträge lieferten.

Geschäftsführerin: Amina Gamal

Hauptsitz: Kairo

Schwerpunkte: Nahrungsmittel, Medizin, Biotechnik, Augmentierungen

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

Rimidov-Kova Group (GBA)

Der im russischen Nowosibirsk beheimatete Konzern verströmt immer noch den Charme eines streng geführten Familienunternehmens. Als Waffenproduzent gestartet, hat das Unternehmen seine Aktivitäten nach und nach auf weitere Geschäftsfelder ausgedehnt. Insbesondere im Bereich Maschinenbau kommt es immer wieder zu Rivalitäten zwischen Rimidov-Kova und Steinhaus-Koch.

Geschäftsführer: Vasili Rimidov, Leksa Kova

Hauptsitz: Nowosibirsk, Sibirien

Schwerpunkte: Waffenproduktion, Maschinenbau, chemische und pharmazeutische Industrie

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

Shiyuku Corporation (GBA)

Das Kerngeschäft der japanischen Shiyuku Corporation war lange Zeit die Fahrzeugproduktion, bis sie ihr Spektrum durch den Kauf anderer Unternehmen erweiterte. Mit der Zeit wurde Shiyuku nicht nur zum größten Konzern Japans, sondern durfte sich auch in die Liga der weltweit einflussreichsten Konzerne eingliedern.

Breiter aufgestellt als TCT Cybernetics aus Süd-Korea kämpft Shiyuku mit diesem Konzern um die Vorherrschaft bei der Produktion von Cyberware.

Geschäftsführer: Shida Kazu

Hauptsitz: Tokio

Schwerpunkte: Fahrzeugbau, Elektronik, Cyberware, Augmentierungen

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

Steinhaus-Koch Global Industries (GBA)

Das deutsche Unternehmen Steinhaus-Koch ist ein Gigant auf dem Gebiet der Eisen- und Stahlindustrie. Fast 70% des globalen Bedarfs stammt aus den weltweit verteilten Bergwerken von Steinhaus-Koch. Und nicht wenig davon wird in den konzerneigenen Fabriken verbraucht.

Schwerlastkräne, Tunnelbohrmaschinen, Schienen, Eisenbahnen, Tanker, Container – überall steckt ein Stück „Made in Germany“ drin. Sehr zum Missfallen der Rimidov-Kova Group.

Geschäftsführer: Hans-Georg Kramer

Hauptsitz: Köln

Schwerpunkte: Schwerindustrie, Maschinenbau

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

TCT Cybernetics (GBA)

TCT Cybernetics ist der weltweit größte Produzent von Cyberware und Drohnen. Auch die meisten Komponenten für autonome Steuerungen in Fahrzeugen, Schiffen oder Flugzeugen und Hubschraubern stammen aus den Fabriken dieses Konzerns.

Geschäftsführer: Ji-hoon Choe

Hauptsitz: Seoul

Schwerpunkte: Cyberware, Drohnen

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: ja

al-Ad Unlimited

Dieses in Dubai ansässige Unternehmen betreibt unzählige Erholungs- und Ferienressorts auf der ganzen Welt. Das Ziel von al-Ad Unlimited ist es, jedem Menschen einen perfekten Urlaub zu bieten. Und damit sich all die Menschen einen solchen Urlaub auch leisten können, übernimmt al-Ad auch gleich die Finanzierung zu günstigen Konditionen. Das Unternehmen ist zwar weit davon entfernt, ein Mitglied der GBA zu werden, hat jedoch einen extraterritorialen Status erhalten. Das ermöglicht al-Ad Unlimited innerhalb der Ferienanlagen das eigene Konzernrecht anzuwenden, ohne auf die Gesetze der umgebenden Gebiete Rücksicht nehmen zu müssen.

Geschäftsführer: Abu al-Salai

Hauptsitz: Dubai

Schwerpunkte: Tourismus, Finanzen

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: nein

ATF – Asian Textile Factory

Zur Asian Textile Factory gehören 224 Mode-Label, die ihre Kleidung in den 1.088 Fabriken der ATF in ganz Asien produzieren lassen.

Einmal jährlich veranstaltet ATF die „Hongkong Fashion Week“ im Herzen von Wan Chai.

Geschäftsführer: Luo Xue-Xi (Valerie Luo)

Hauptsitz: Hongkong

Schwerpunkte: Kleidung

Extraterritorialen Status: nein

Mitglied der Global Business Administration: nein

CTS – CyberTech Services

Auch wenn CyberTech, verglichen mit den großen Konzernen der Welt, eher klein ausfällt, haben viele Menschen Respekt – oder sollte man Angst sagen – vor diesem Unternehmen. Ein Grund könnte sein, dass es sich bei fast allen Angestellten von CyberTech um mit Cyberware vollgestopfte Kampfmaschinen handelt. Das ist allerdings auch sinnvoll, denn CyberTech hat in vielen Teilen Asiens die Aufgaben der Polizei übernommen und kümmert sich auch um Personen- und Gebäudeschutz.

In Hongkong befindet sich das Hauptquartier von CyberTech. CTS hat in allen Gebieten Hongkongs, die nicht der Extraterritorialität anderer Konzerne unterliegen, die Aufgaben der Polizei übernommen.

Geschäftsführer: Yun Xia-Kao (Eric Yun)

Hauptsitz: Hongkong

Schwerpunkte: Sicherheitsdienste, Gebäude- und Personenschutz, Polizeiarbeit

Extraterritorialen Status: nein

Mitglied der Global Business Administration: nein

CyCorp Armament

Das aus Seattle stammende Unternehmen ist Weltmarktführer bei der Produktion von Sicherheitssystemen und Ausrüstungen für Polizeikräfte und Sicherheitsdienste. CyCorp Armament bietet alles an – außer Waffen (um potentiell Ärger mit anderen Produzenten aus dem Weg zu gehen). Neben Körperpanzerungen und Panzerungen für Fahrzeuge umfasst das Portfolio auch Alarmanlagen sowie Überwachungs- und Sicherheitssysteme.

Eigentümer: Gerald Jackson

Hauptsitz: Seattle

Schwerpunkte: Panzerungen, Ausrüstung für Polizei- und Sicherheitskräfte (außer Waffen), Sicherheits- und Überwachungssysteme

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: nein

HKR – Hong Kong Railroad Company

Die HKR hat das Erbe der Mass Transit Railway übernommen und betreibt 12 U-Bahn-Linien mit knapp 200 Haltestellen in Hongkong sowie eine Hochgeschwindigkeits-Eisenbahnverbindung nach Peking. Die U-Bahn-Linien führen in alle Teile Hongkongs und befördern täglich über 6 Millionen Fahrgäste (das sind $\frac{2}{3}$ aller Einwohner). Zu den Hauptverkehrszeiten fahren die Bahnen im 2-Minuten-Takt, nachts in abgelegene Regionen jede halbe Stunde.

Geschäftsführer: Hui Chua (Ken Hui)

Hauptsitz: Hongkong

Schwerpunkte: Personennah- und fernverkehr (U-Bahn, Eisenbahn)

Extraterritorialen Status: nein

Mitglied der Global Business Administration: nein

Shikoptya Heavy Aerospace

Das an der Wolga gelegene, im russischen Nowgorod beheimatete Unternehmen produziert Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe aller Art. Dazu verfügt Shikoptya Heavy Aerospace auch über mehrere Fabriken und Werften außerhalb Russlands.

Geschäftsführer: Georgi Borodin

Hauptsitz: Nischni Nowgorod

Schwerpunkte: Flugzeugbau, Fahrzeugbau, Schiffbau

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: nein

Mitglieder der Global Business Administration

African BioTec Corporation	Mischkonzern
al-Mannaï Industrial	Mischkonzern
Global Financial Bank	Finanzen, Immobilien
Global Logistic Inc.	Transportwesen
Hacot Technologies	Mischkonzern
Nefery Corporation	Nahrungsmittel, Medizin, Biotechnik
Rimidov-Kova Group	Waffenproduktion, Maschinenbau
Shiyuku Corporation	Fahrzeugbau, Elektronik, Cyberware
Steinhaus-Koch Global Industries	Schwerindustrie, Maschinenbau
TCT Cybernetics	Cyberware, Drohnen

Konzerne mit extraterritorialem Status

al-Ad Unlimited	Tourismus
CyCorp Armament	Panzerungen, Ausrüstung für Sicherheitskräfte, Überwachungssysteme
Shikoptya Heavy Aerospace	Flugzeugbau, Fahrzeugbau, Schiffbau
Xao-Chi SeaFood International	Nahrungsmittel
YAA Media Corporation	Telekommunikation, Matrix, Unterhaltung, Apps

Regionale Konzerne

Asian Textile Factory	Kleidung
CyberTech Services	Sicherheitsdienste, Gebäude- und Personenschutz, Polizeiarbeit
Hong Kong Railroad Company	Personenverkehr (U-Bahn, Eisenbahn)
Wynter & Hyland Networks	Nachrichten, digitale Medien
YPF Genetics	Medizin, Forschung (Biologie)

Wynter & Hyland Networks

Wynter & Hyland ist eine global tätige Nachrichten- und Presseagentur. Außerdem betreibt Wynter & Hyland auch eigene Nachrichtenstreams und veröffentlicht seine Meldungen über konzerneigene (digitale) Medien und Newsfeeds.

Hauptaktionär: Ethan Carrick

Hauptsitz: New York

Schwerpunkte: Nachrichten, digitale Medien

Extraterritorialen Status: nein

Mitglied der Global Business Administration: nein

Xao-Chi SeaFood International

Die aus ein paar kleinen Fischern und ihren Booten entstandene Xao-Chi SeaFood International hat sich zu einem der größten Anbieter aller Arten von Meeresfrüchten auf dem asiatischen Markt entwickelt. Xao-Chi unterhält mehrere eigene Fangflotten, Meeresfarmen und Fabriken.

Geschäftsführer: Lei Xue-Tsy (Kelly Lei)

Hauptsitz: Hongkong

Schwerpunkte: Nahrungsmittel

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: nein

YAA Media Corporation

Die chinesische YAA Media Corporation bietet in erster Linie Telekommunikations- und Matrix-Dienstleistungen für den asiatischen Markt an. Dazu gehört auch ein sehr beliebter Streaming-Dienst, für den auch diverse Eigenproduktionen im Angebot sind.

Geschäftsführer: Yen Xu (Michael Yen)

Hauptsitz: Shenzhen

Schwerpunkte: Telekommunikation, Matrix, Unterhaltung, Apps

Extraterritorialen Status: ja

Mitglied der Global Business Administration: nein

YPF Genetics

Das kleine aber hochmoderne Institut aus Berlin hat sich auf Genforschung spezialisiert und arbeitet weltweit mit renommierten Universitäten zusammen. YPF Genetics möchte Krankheiten und Verletzungen auf zellulärer Ebene bekämpfen, indem die genetische Struktur selbst angepasst wird. Ähnlich wie Pflanzen, die durch Genmanipulation gegen Schädlinge und Krankheiten immunisiert werden, soll das auch bei Menschen und Tieren funktionieren.

Gegenwind erfährt YPF Genetics dabei von der Cyberware-Industrie, die Angst davor hat, dass ihre Umsätze durch „perfekte“ Menschen schwinden könnten. Nichtsdestotrotz hat YPF bereits einige Medikamente im Versuchsstadium auf den Markt gebracht.

Geschäftsführer: Beatrice Falkner

Hauptsitz: Berlin

Schwerpunkte: Medizin, Forschung (Biologie)

Extraterritorialen Status: nein

Mitglied der Global Business Administration: nein

DER STATUS VON HONGKONG

Die Freie Wirtschaftszone Hongkong ist eine von einem Konzernrat regierte Metropolregion mit über neun Millionen Einwohnern und einer Fläche von knapp 1.100 km².*

* Zum Vergleich (2021): Berlin 892 km² mit 3,7 Millionen Einwohnern, Hamburg 755 km² mit 1,8 Millionen Einwohnern.

Manche bezeichnen Hongkong als größten Hafen der Welt – und liegen damit gar nicht so falsch. Unzählige Menschen, Waren und digitale Daten wandern auf ihrem Weg von einem Teil der Welt in einen anderen täglich durch die Stadt. Gut ein Viertel der neun Millionen Menschen ist nur auf der Durchreise oder nutzt Hongkong lediglich als Treffpunkt zur Abwicklung von Geschäften.

Obwohl Hongkong von multinationalen Großkonzernen regiert wird, werden Ausländer nach wie vor argwöhnisch betrachtet. Zwar hat man sich an das Bild der „Gwai“* gewöhnt, aber wirklich vertrauen tut man ihnen nicht. Geschäfte werden natürlich trotzdem mit ihnen gemacht – wenn es sich nicht vermeiden lässt oder Credits bringt.

* Abgeleitet vom Wort „Gwailo“ (Geistermensch) als Bezeichnung für hellhäutige Europäer hat sich „Gwai“ für Ausländer im Allgemeinen entwickelt („baak gwai“ für „Weißer Geist“, „hak gwai“ für „Schwarzer Geist“).

DAS WETTER VON HONGKONG

Hongkong liegt in einer subtropischen Klimazone.

Von März bis September herrscht Regenzeit. Dann ist Hongkong vor allem eins: Heiß und feucht mit 90% Luftfeuchtigkeit bei bis zu 40 °C.

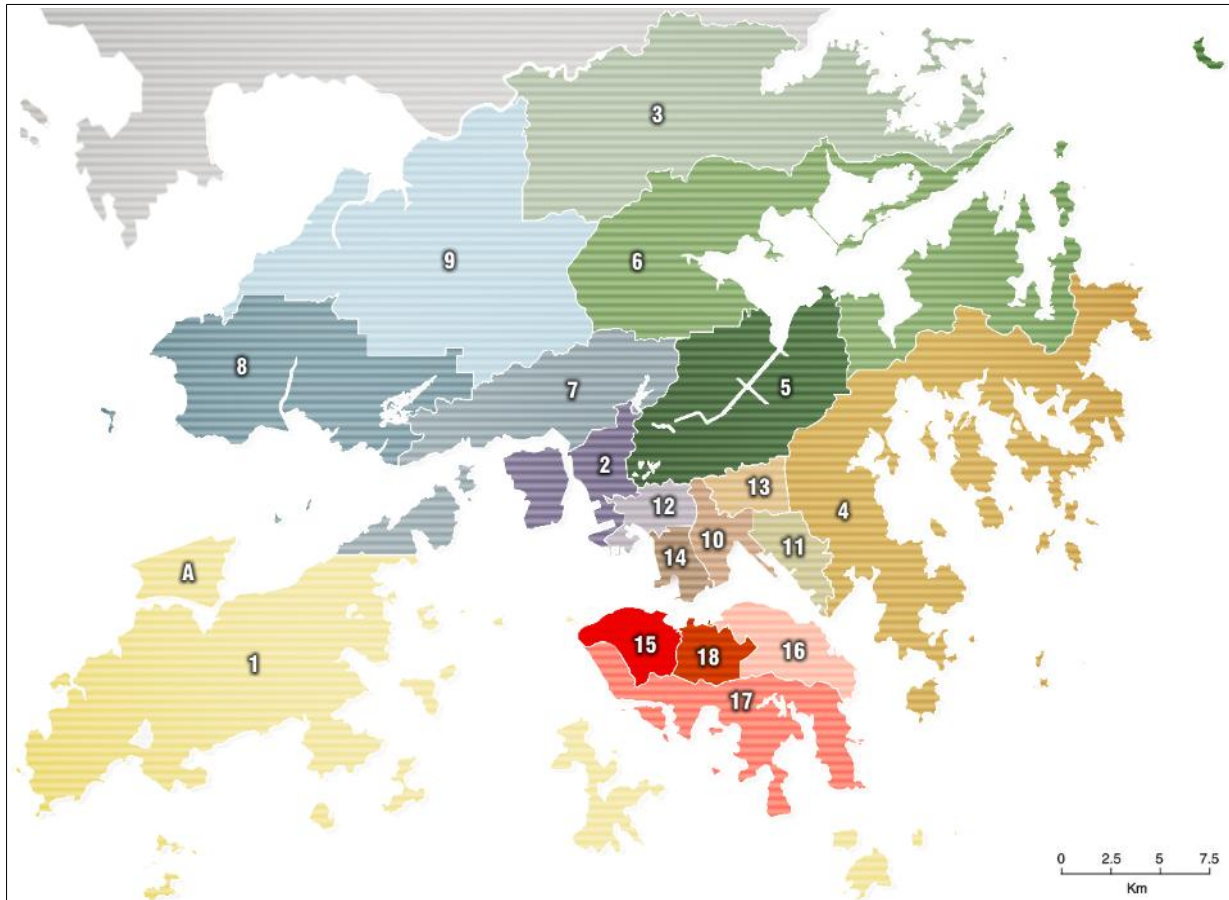
Regen ist in dieser Zeit ein ständiger Gast in der Stadt und gelegentlich schaut auch noch ein Taifun vorbei. Von Oktober bis Februar wird es dagegen richtig kalt – also nur noch 20 °C – und die Luftfeuchtigkeit nimmt spürbar ab. Gelegentlich können die Temperaturen auch mal in den einstelligen Bereich fallen. Schnee kennt man in Hongkong dennoch nicht.

EIN HAND WÄSCHT DIE ANDERE

Gefallen sind in Hongkong eine Währung, die mehr wert ist als jeder Credit. Ein Netz aus sozialen Kontakten und gesellschaftlichen Rangordnungen durchzieht die gesamte Stadt. Und nur wer Zugang zu diesem Netzwerk hat, wird auf Dauer in Hongkong erfolgreich sein können.

Von Menschen mit geringerem gesellschaftlichen Status wird erwartet, dass sie höher gestellten eine angemessene Ehrerbietung erweisen. Im Gegenzug wird von diesen erwartet, dass sie sich um ihre Untergebenen kümmern und sie beschützen. Werden diese Regeln nicht respektiert, verliert man sehr schnell sein Ansehen innerhalb der Gesellschaft und kann sogar ganz ausgeschlossen werden.





EINE MODERNE METROPOLE

Die meisten Einwohner Hongkongs drängen sich in einem schmalen Streifen entlang des Hafens. Nördlich davon findet man eher die ärmeren Bewohner der Stadt.

Südlich des Hafens sind die modernen und vor unerwünschten Einflüssen abgeschirmten Wohnkomplexe der Konzernangestellten.

Hongkong ist in mehrere Distrikte aufgeteilt, von denen einige im Folgenden näher beschrieben werden.

LANTAU (1)

Auf der Lantau-Insel haben es einige Konzerne geschafft, ein Stück des subtropischen Paradieses zu bewahren. Auf Lantau befinden sich zahlreiche geschützte konzerneigene Wohnanlagen, die in die uralte Schönheit der Insel eingebettet sind. Wer in Hongkong arbeitet und es sich leisten kann, wohnt hier.

Nördlich von Lantau wurde der Hong Kong International Airport (A) auf einer kleinen künstlichen Insel erbaut. Dort befindet sich auch ein Depot der Hong Kong Railroad Company.

KWAI TSING (2)

Das fest in der Hand von Global Logistic befindliche Kwai Tsing ist der größte Containerhafen der Welt und Umschlagplatz für alle Arten von Fracht. Riesige Kräne säumen die Hafenanlagen entlang der Küste und Lastendrohnen transportieren unablässig Container zwischen Schiffen und Hafen hin und her.

NORTH (3)

Der nördlichste Distrikt liegt als Pufferzone zwischen Hongkong und Shenzhen. Eisenbahnlinien und Schnellstraßen durchschneiden den im Vergleich zu anderen Distrikten eher spärlich bevölkerten und von Viehzucht geprägten Norden.

YPF Genetics betreibt in North eine Forschungseinrichtung, um hier direkt „am lebenden Objekt“ – Menschen, Tiere, Pflanzen – testen zu können.

SAI KUNG (4)

Sai Kung war einmal ein subtropisches Urlaubsparadies. Dank Klimawandel und Rohstoffausbeutung durch die Konzerne ist heute nicht mehr viel davon übrig. Kleine Siedlungen liegen über die karge Küstenregion verstreut und sind vom restlichen Hongkong weitestgehend isoliert. Das macht diese Region zu einem beliebten Ziel für Schmuggler und Piraten. Diese können von Sai Kung aus Angriffe auf die von und nach Hongkong führenden Schifffahrtswege starten und sich anschließend auf einer der zahlreichen kleinen Inseln vor Sai Kung verbergen, bis sie die erbeutete Ware weiter nach Kowloon City schmuggeln. Dabei können sie sich der Unterstützung der von den Konzernen vergessenen Anwohner sicher sein.

SHA TIN (5)

Die Rimidov-Kova Group und Shikoptya Heavy Aerospace haben das vom Shing-Mun-Kanal in zwei Hälften geteilte Sha Tin unter sich aufgeteilt. Entlang des Kanals befinden sich zahlreiche Werften, Trockendocks und Landungsstege von Shikoptya. Kasernen, militärische Forschungseinrichtungen und

Waffenfabriken der Rimidov-Kova Group sind im gesamten Distrikt verteilt.

Das Leben in Sha Tin ist hart und der Umgangston rau. Hier werden die Sicherheitskräfte für die weltweiten Standorte von Rimidov-Kova trainiert und die Ausrüstung dafür gebaut.

Wer hier arbeiten darf ist zwar privilegiert, aber lebt auch in ständiger Angst – ein falscher Blick, ein unbedachtes Wort und man verschwindet auf Nimmerwiedersehen.

TAI PO (6)

In Tai Po liegt das Hauptquartier von Hancot Technologies für den asiatischen Raum. Neben mehreren Konsumgüter-Fabriken befindet sich hier auch das Herz der Hancot Waffenproduktion – von allen Arten von Handfeuerwaffen und Raketen über Panzer, Kampfhubschrauber und Jagdflugzeuge bis hin zu U-Booten und Kriegsschiffen.

Darüber hinaus besitzt Hancot Technologies auch einen eigenen Hafen an der Küste von Tai Po und einen Privatflugplatz.

TSUEN WAN (7)

Wenn es im Wasser noch Essbares zu finden gibt, dann bringen es die Fischerboote von Tsuen Wan an Land. Mehrere Konzerne – allen voran die hier beheimatete Xoa-Chi SeaFood, gefolgt von African BioTec und der Nefery Corporation – haben in Meeresfarmen und Fangflotten investiert, die oftmals weit ins offene Meer hinaus fahren müssen. Entsprechend wertvoll ist die Ware, die später auf den Fischmärkten von Tsuen Wan angeboten wird.

TUEN MUN (8)

Tuen Mun ist ein wahres Ferienparadies. Unablässig schaffen die Konzerne ihre Mitarbeiter mit Schiffen und Flugzeugen zu den al-Ad Unlimited gehörenden Hotels und Stränden von Tuen Mun. Hier sollen sich die Angestellten mit ihren Familien erholen, die Bindung zu ihrem Arbeitgeber vertiefen und ihre Credits ausgeben. Zum Rest von Hongkong haben die Urlauber dabei nur selten Kontakt.



YUEN LONG (9)

Ein Großteil der Nahrungsmittel für Hongkong stammt aus Yuen Long. Das ist die Folge einer Initiative zur Unabhängigkeit Hongkongs von Nahrungsmittelimporten. Heute wird Yuen Long von Vertikaler Landwirtschaft (Vertical Farms) dominiert, die zu einem nicht unerheblichen Teil von African BioTec und der Nefery Corporation betrieben wird.

KOWLOON CITY (10)

Wenn man die Bewohner von Yau Tsim Mong fragt, wovor sie sich am meisten fürchten, dann dass aus ihrem Distrikt ein zweites Kowloon City* wird.

Kowloon City ist überfüllt mit Flüchtlingen und Ausgestoßenen. Gesetze existieren hier nicht. Es gilt das Recht des Stärkeren. Die Bewohner von Kowloon City überleben in dem Chaos von Gewalt und Kriminalität, weil es das einzige ist, was ihnen geblieben ist. Zahllose kleine Gangs haben den Distrikt unter sich aufgeteilt und geben damit eine trügerische Sicherheit. Denn kontrolliert werden die Gangs von den Triaden, die sich hier einen Kampf um ihre Macht und ihren Einfluss liefern.

Die Konzerne interessiert nicht, was in Kowloon City vor sich geht, solange die Probleme – dazu zählen auch die Bewohner – diesen Distrikt nicht verlassen.

Drogenlabore in den Hochhäusern, Bombenbastler in den Kellern, selbsternannte Ärzte mit Cyberware zweifelhafter Herkunft, Waffenschieber an jeder Straßenecke – so übel Kowloon City auch ist, der südliche Streifen in der Nähe zum Hafen ist ein Paradies für Schmuggler und Händler illegaler Waren. Wenn man etwas benötigt, das man nirgendwo sonst in Hongkong bekommt, dann wird es hier garantiert jemandem geben, der es einem – für einen angemessenen Preis – besorgen kann.

* Kowloon Walled City – der wohl berüchtigtste Teil von Kowloon City – hatte mit 1,3 Millionen Einwohner je Quadratkilometer die höchste Bevölkerungsdichte der Welt. 1993 wurde damit begonnen, Kowloon Walled City abzureisen und Ende 1995 wurde an seiner Stelle ein neuer Stadtpark eröffnet.

Für diese Stadtbeschreibung wird jedoch vom ursprünglichen Zustand ausgegangen, da dieser perfekt in die dystopische Welt des Cyberpunk passt.

KWUN TONG (11)

Kwun Tong ist das industrielle Zentrum Hongkongs. Das Hämmern der Fabrikanlagen lässt die Luft vibrieren. Billige Massenproduktion für den weltweiten Export steht auf der Agenda der Konzerne. Arbeitsschutz ist zweitrangig – für jeden Arbeiter warten bereits zehn weitere vor dem Tor auf einen Job. Steinhaus-Koch hat in Kwun Tong mehrere Maschinenfabriken und al-Mannai betreibt Werke zur industriellen Herstellung von Baumaterialien. Beide zusammen kommen jedoch nicht an die Anzahl der Produktionsstätten heran, die die Asian Textile Factory hier betreibt.

Von diesem Distrikt aus führen Straßen ins Landesinnere und Tunnel nach Eastern. Eisenbahnstrecken treffen sich hier in einem großen Güterbahnhof und Landungsstege transportieren Waren von und zu den großen Frachtschiffen, die an der Küste vor Anker liegen. Kwun Tong ist auch der wirtschaftliche Verkehrsknotenpunkt der Stadt. Global Logistics dominiert hier das Geschäft mit seinen Speditionen und Transportunternehmen. Auch die Hong Kong Railroad Company hat hier ihren Hauptsitz und das größte Fahrzeugdepot.

Das macht Kwun Tong aber auch zu einem beliebten Ziel für Anschläge. Die Konzerne brauchen die Waren aus den Fabriken von Kwun Tong und das macht sie angreifbar. Konzernfeindliche Gruppen liefern sich bei ihren Angriffen auf das Verkehrsnetz ein Katz-und-Maus-Spiel mit den Sicherheitskräften vor Ort.

SHAM SHUI PO (12)

Nach der Machtübernahme durch die Konzerne hat sich Sham Shui Po zum Zentrum der Hongkonger Filmindustrie gemauert. Zahlreiche leerstehende Fabrikhallen, Lagerhäuser und mehrstöckige Einkaufszentren ließen sich perfekt als Kulissen für Dreharbeiten verwenden.

Heute sind mehrere große Produktionsfirmen in Sham Shui Po zu finden, die weltweit bekannte Schauspieler unter Vertrag haben. Jedoch befindet sich mehr als die Hälfte des Distrikts im Besitz von YAA Media, die mit ihrer aggressiven Expansionspolitik kein Geheimnis daraus machen, sich auch noch den restlichen Teil von Sham Shui Po holen zu wollen.

WONG TAI SIN (13)

Im Gegensatz zu den großen, lauten und dreckigen Fabriken in Kwun Tong geht es in den zahlreichen in Wong Tai Sin zu findenden Betrieben eher friedlich zu. Das sollte jedoch nicht über die Geschäftigkeit in diesem Distrikt hinweg täuschen.

Tausende Hände produzieren hier Waren, weben Stoffe, verlöten Comlinks oder bauen Drohnen zusammen. Über den ausgedehnten Produktionshallen befinden sich die konzerneigenen Quartiere der zahlreichen Arbeiter. Und auf dem Werksgelände untergebrachte Geschäfte und Kantinen versorgen sie mit allem, was man zum Leben braucht. Warum sollte man da noch etwas anderes als Schlafen, Essen und Arbeiten machen wollen?

Insbesondere Nefery und Shiyuku, sowie TCT Cybernetics und CyCorp Armament lassen hier für sich produzieren oder verfügen über konzerneigene Werksgelände.

YAU TSIM MONG (14)

Die Straßen von Yau Tsim Mong sind vollgestopft mit Marktständen und Tausenden von Menschen, die realistisch betrachtet eigentlich gar nicht alle in die engen Zwischenräume zwischen den Mietskasernen passen dürften. Zahllose Neon-Werbeschilder blinken an jeder Ecke und auf jeder Etage der Hochhäuser in Chinesisch und Englisch um die Wette. Der intensive Geruch von Gewürzen, Kräutern und gegrilltem Fleisch kriecht in jede Ecke. Der Lärm der Massen vermischt sich mit dem Rasseln der Klimaanlage und ein Dunst aus Schweiß und Regen hängt in der Luft. Yau Tsim Mong hat die höchste Bevölkerungsdichte von ganz Hongkong und Platz ist hier ein kaum bezahlbares Gut. Hier sind die Bewohner größtenteils

#	Distrikt	Unternehmen
1	Lantau	(fast) alle größeren Konzerne
2	Kwai Tsing	Global Logistic Inc.
3	North	YPF Genetics
4	Sai Kung	
5	Sha Tin	Rimidov-Kova Group Shikoptya Heavy Aerospace
6	Tai Po	Hacot Technologies
7	Tsuen Wan	African BioTech Corporation Nefery Corporation Xoa-Chi SeaFood International
8	Tuen Mun	al-Ad Unlimited
9	Yuen Long	African BioTech Corporation Nefery Corporation
10	Kowloon City	
11	Kwun Tong	al-Mannai Industrial Asian Textile Factory Hong Kong Railroad Company Steinhaus-Koch Global Industries Global Logistic
12	Sham Shui Po	YAA Media Corporation
13	Wong Tai Sin	Nefery Corporation Shiyuku Corporation TCT Cybernetics CyCorp Armament
14	Yau Tsim Mong	Asian Textile Factory YAA Media Corporation
15	Sai Wan	African BioTec Corporation Asian Textile Factory al-Mannai Industrial Global Financial Bank Global Logistic Inc.
16	Eastern	(fast) alle größeren Konzerne
17	Southern	al-Ad Unlimited
18	Wan Chai	African BioTec Corporation Asian Textile Factory Global Financial Bank TCT Cybernetics Wynter & Hyland Networks

sich selbst überlassen und können ihren Tagesgeschäften nachgehen – solange sie sich von den Konzerngebieten fern halten.

Erst weiter südlich, an der Küste von Yau Tsim Mong, bekommt man wieder etwas Luft. Dort befindet sich das von den Konzernen kontrollierte Touristenzentrum der Stadt. Die Straßen sind hier aufgeräumt und sauber, bezahlbare Hotels und Restaurants wechseln sich ab.

Die Asian Textile Factory geht hier mit einigen Modehäusern auf Kundenfang und YAA Media betreibt ein großes Freizeitzentrum.

SAI WAN (15)

Sai Wan ist der Banken- und Verwaltungsdistrikt von Hongkong. Hier haben auch die wichtigsten Konzerne der Stadt ihren Hauptsitz.

Weiter südlich, an den Hängen des Victoria Peak, findet man die komfortablen Apartments der aufstrebenden jungen Konzernangestellten. Ein Blick von den dicht besiedelten Hängen hinab zum Hafen lässt schnell erkennen, dass die Aussicht mit dem Status der Bewohner steigt.

Die meisten der hier gebauten Wohnungen befinden sich fest in der Hand der großen Konzerne. Deren Rivalität spiegelt sich auch bei den hier lebenden Angestellten in der schmackvollen Gestaltung ihrer Gärten und den eigenwilligen Kleidungsstilen wieder.

Begibt man sich noch höher in die Berge, gelangt man schließlich zu den ausladenden Luxus-Anwesen der schönen und vor allem reichen Bewohner der Stadt. Konzernvorstände sind hier ebenso zu finden, wie berühmte Hongkonger Filmstars, die aus ihren Swimmingpools heraus einen atemberaubenden Ausblick auf die Stadt genießen können.

Eine Besonderheit von Sai Wan ist der „Central Escalator“, ein System aus überdachten und zusammenhängenden Rolltreppen und -bändern, das vom Hafen durch die Geschäftsviertel bis hinauf in die Berge führt und täglich mehrere zehntausend Fußgänger durch den Distrikt transportiert.

EASTERN (16)

Östlich von Wan Chai wohnen Konzernfamilien in billigen aber angenehm komfortablen Fertighäusern der gehobenen Mittelklasse. Mount Butler und Mount Parker trennen Eastern vom hektischen Treiben in Wan Chai.

Große Einkaufszentren versorgen die Anwohner – zum größten Teil leitende Angestellte – mit allem, was sie zum Leben benötigen.

SOUTHERN (17)

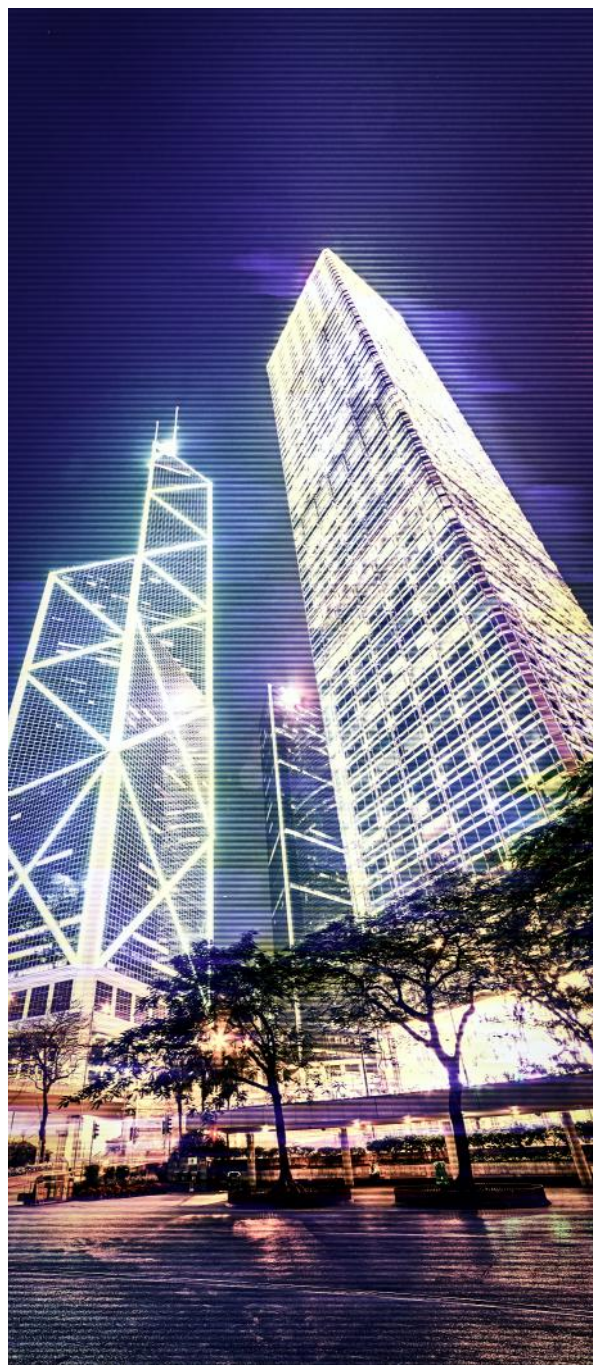
Der südliche Teil der Insel scheint vollständig aus der Zeit gefallen zu sein. An vielen Stellen sieht es hier noch so aus wie vor hundert Jahren, als Fischer mit ihren Netzen den Tagesfang aus dem Wasser gezogen haben.

Schaut man jedoch genauer hin, erkennt man zwischen den traditionellen Häusern hochmoderne Bungalows, Luxus-Restaurants, kleine exquisite Boutiquen, ausgedehnte Strandpromenaden und schicke Yachten vor der Küste. Southern ist das Ferienparadies für alle, die sich in ruhigere und gelassenere Zeiten sehnen – und die nötigen Credits dafür haben. Al-Ad Unlimited hat das erkannt und bietet neben dem Massentourismus von Tuen Mun hier einen auf Komfort und Luxus ausgerichteten Urlaub an.

WAN CHAI (18)

Wan Chai ist das lebhafteste Herz von Hongkong und das Vorzeigeviertel der Konzerne. Dicht an dicht stehen hier Geschäfts- und Apartment-Hochhäuser und folgen dem Verlauf der Küste. Nachts reflektieren sich ihre bunten Neonlichter im Wasser und vermischen sich mit den schillernden Lichtern der Schiffe.

Eine wilde Mischung aus teuren Geschäften, Restaurants, Nachtclubs und Bars überzieht die unteren Ebenen der überfüllten Straßen und wird nur gelegentlich von Kinos und Kunstgalerien unterbrochen.





REIN UND RAUS

Um nach Hongkong hinein und wieder heraus zu kommen oder sich innerhalb der Metropole zu bewegen, gibt es vielfältige Möglichkeiten. Einige davon sollen hier genannt werden.

Zu Fuss

Dass man eine Stadt auch zu Fuß durchqueren kann, ist an sich nichts Ungewöhnliches. Das Besondere in Hongkong ist jedoch, dass hier viele Fußwege in mehreren überdachten Ebenen oberhalb der Straßen und Schienen verlaufen. Dadurch werden die Fußgänger effektiv vom Verkehr am Boden getrennt. Vor allem der in Sai Wan zu findende „Central Escalator“ sticht dabei hervor. Ein rund einen Kilometer langes zusammenhängendes System aus mehreren miteinander verbundenen und überdachten Rolltreppen und -bändern transportiert Fußgänger vom Hafen bis hinauf in die Berge.

STRASSEN UND SCHIENEN

Hongkong ist mit einem weitläufigen Netz von vier- bis achtpurigen Schnellstraßen überzogen, die bis ins chinesische Hinterland führen. Diese Straßen verbinden alle wichtigen Industrieknotenpunkte, Häfen und Flugplätze miteinander. Gerade in den abgelegeneren Gebieten von North, Yuen Long, Sai Kung, Southern oder Lantau trifft man jedoch auch gerne einmal auf unbefestigte schmale Landstraßen. In einigen Teilen Hongkongs hat man jedoch kaum Chance, mit einem Auto sein Ziel rechtzeitig zu erreichen.

Hier bietet sich eher das sehr gut ausgebaute Schienennetz an. Zwölf S- und U-Bahn-Linien mit knapp 200 Haltestellen bringen Reisende auch bis in die entlegensten Ecken. In Stoßzeiten fahren die Züge im 2-Minuten-Takt und selbst nachts muss man an keiner Station länger als eine halbe Stunde warten. Eine Hochgeschwindigkeitsstrecke führt außerdem über Shenzhen bis nach Peking. Viele Haltestellen bestehen aus mehrstöckigen, in den Untergrund ausgebauten Bahnhöfen mit rund um die Uhr geöffneten Geschäften und Restaurants.

Nicht in die Neuzeit geschafft haben es die zahlreichen zweistöckigen Straßenbahnen, die vollständig durch autonom fahrende Elektro-Doppelstockbusse ersetzt wurden.

Die Straßen und Schienen von Hongkong verlaufen sowohl ober- als auch unterirdisch. Mehrere Tunnel und Brücken verbinden Festland und Inseln miteinander.

LUFT

Der Hong Kong International Airport befindet sich auf einer künstlich erschaffenen Insel vor Lantau und hat sich zu einem der größten Flughäfen Asiens entwickelt. Gleichzeitig ist es aber auch der einzige öffentliche Flughafen von Hongkong.

Hacot Technologies betreibt in Tai Po zwar einen Flugplatz, dieser ist jedoch in Konzernbesitz und für den öffentlichen Verkehr nicht zugänglich.

WASSER

Hongkong verfügt über ein gigantisches Hafengelände – *dàmén* (Haupttor, Große Tür) genannt – das sich über mehrere Distrikte erstreckt. Beginnend in Tsuen Wan, über Kwai Tsing, Sham Shui Po, Yau Tsim Mong und Kowloon City bis Kwun Tong breitet sich der nördliche Teil aus. Südlich verläuft der Hafen entlang von Sai Wan über Wan Chai bis nach Eastern. Die Ausprägung kann dabei sehr unterschiedlich sein. Es gibt riesige Containerterminals für Fracht, große Anlegeplätze für Kreuzfahrtschiffe, zahlreiche Fähren bis hin zu kleinen Yachthäfen. Dabei reicht die Wassertiefe im „Hafenbecken“ von 8 bis 44 Meter.

An den Küsten von Lantau und Southern findet man eher kleinere Anlegeplätze für Yachten und Segelboote, während Tuen Mun über mehrere kleine Häfen für die Touristenschiffe von al-Ad Unlimited verfügt.

Rimidov-Kova und Shikoptya Heavy Aerospace betreiben konzerneigene Hafenanlagen in Sha Tin, insbesondere entlang des Kanals. Und zu Hacot Technologies gehört der konzerneigene Hafen entlang der Küste von Tai Po.

GANGS OF HONG KONG

Die von den Konzernen angeheuerten Söldner sind nicht die einzigen Kriminellen in Hongkong. Die organisierte Kriminalität hat eine lange Tradition, die bis in die chinesische Kaiserzeit zurück reicht. Vereinigungen wie die Triaden sind tief mit der Geschichte verwurzelt und für viele Einheimische ein normaler Bestandteil des täglichen Lebens.

TRIADEN

Die Triaden sind eine kriminelle Vereinigung, die ihren Ursprung im alten China zur Zeit der Ch'ing (ab 1644) hat. War ihr Ziel damals der Sturz der Manchu-Herrscher, betrachten sie sich heute als Patrioten im Kampf gegen die Macht der Konzerne – auch wenn einige Gruppen durchaus profitable Vereinbarungen mit dem einen oder anderen Konzern getroffen haben.

Allein in Hongkong haben die Triaden schätzungsweise knapp 250.000 Mitglieder, die sich in 7 Gruppen mit jeweils bis zu 35 Untergruppen organisiert haben. An der Spitze jeder Gruppe steht ein Anführer, dem jedes Mitglied mit einem Eid verpflichtet ist. Innerhalb der Gruppen herrscht eine strenge Hierarchie. Und eine Missachtung dieser Hierarchie – sei es aus Dummheit, Unaufmerksamkeit oder Provokation heraus – wird nicht toleriert und endet nicht selten mit einem sehr... spektakulären... Tod.

Innerhalb der Triaden erkennen sich deren Mitglieder durch Geheimsymbole und verwenden Fingerzeichen und Sprachcodes.

88 Monkeys

Die 88 Monkeys sind die jüngste und kleinste, aber auch mit Abstand modernste Triade in Hongkong. Während die anderen Gruppen eher im Verborgenen arbeiten, suchen die 88 Monkeys den Kontakt zu den Menschen. Das liegt nicht zuletzt daran, dass sie sich auf Glücksspiele und digitale Unterhaltung spezialisiert haben. Zu diesem Zweck kontrolliert diese

Triade die meisten Casinos, Spielhallen und Freizeiteinrichtungen in Tuen Mun und Yau Tsim Mong. Auch gefälschte Markenprodukte landen durch die Vertriebskanäle der 88 Monkeys massenweise in den Läden von Hongkong, wo sie vornehmlich an mehr oder weniger ahnungslose Touristen verkauft werden.

Black Lotus

Diese Triade ist vor allem in Kowloon City aktiv, wo sie ihre „Ware“ zwischenlagert. Der Black Lotus hat sich auf Menschen- und Organhandel spezialisiert. Wer noch gut genug zum Arbeiten ist, wird als Sklave in die verschiedenen Drogenlabore und versteckten Fabriken der Triaden gesteckt. Wer dafür zu schwach ist oder wird, landet auf den Tischen diverser Hinterhofkliniken und beendet sein Leben als Organspender. Wo es sich lohnt, kümmert sich der Black Lotus aber auch um seine Ware, um sie als Edel-Prostituierte in Yau Tsim Mong, Sai Wan und Wan Chai oder in den Ferienanlagen von Tuen Mun anzubieten.

Flying Dragon

Mit rund 60.000 Mitgliedern ist der Flying Dragon die größte Triade in Hongkong. Sie ist vor allem im Bereich des *dâmén* (Hafen) aktiv, wo sie massiven Einfluss auf den Frachtverkehr ausübt. Selbst Global Logistic ist gezwungen, regelmäßig Schutzgelder an den Flying Dragon zu zahlen, damit ihre Schiffe unbehelligt Kwai Tsing erreichen können. Die erbeuteten Waren werden dann auf den in ganz Hongkong zu findenden Schwarzmärkten verkauft.

Jeder, der in Hongkong regelmäßig Geschäfte machen will, wird früher oder später mit dem Flying Dragon in Kontakt kommen.

Red Tigers

Die Mitglieder der Red Tigers haben sich auf Piraterie spezialisiert. Mit ihren kleinen Booten überfallen sie die großen Frachter auf den Routen vor Sai Kung und schrecken auch nicht vor Schiffen zurück, die auf dem Weg zu den konzernerigen Häfen in Sha Tin und Tai Po sind.

Besatzung und Ladung der Schiffe werden als Geiseln genommen und in der Regel gegen Zahlung von Lösegeld freigegeben. Einige Konzerne planen diese Art „Wegezoll“ bereits ein und halten entsprechende Credits vor, um ihre Ware möglichst schnell wieder zu bekommen. Manchmal versucht ein Konzern, Jagd auf die Piraten zu machen, doch diese tauchen einfach auf den zahlreichen Inseln und bei den Bewohnern von Sai Kung unter. Im Gegenzug erhalten diese einen (kleinen) Anteil von der Beute. Dieses Vorgehen hat die Red Tigers zu einer der reichsten Triaden von Hongkong gemacht, bei vergleichsweise geringem Aufwand und Risiko.

White Crane

Die White Crane betreiben ihre Drogenküchen hauptsächlich im Norden von Yau Tsim Mong und in Kowloon City. Von dort aus schmuggeln sie ihre Ware ins Ausland und verteilen sie an ihre Untergruppen, die die Drogen in ganz Hongkong verkaufen.

YAKUZA

Seit Jahrzehnten versuchen die aus Japan stammenden Yakuza in Hongkong Fuß zu fassen. Bisher ist ihnen das nicht gelungen.

Beim Versuch in den Drogenhandel einzusteigen haben sie sich – wortwörtlich – eine blutige Nase bei den White Crane geholt, und ihre Prostituierten verschwanden schneller von den Straßen, als sie Nachschub liefern konnten.

RUSSISCHE BRUDERSCHAFT

Die Russische Bruderschaft konnte sich durch die Rimidov-Kova Group einen festen Platz in Sha Tin sichern. Offiziell bestreitet der Konzern zwar das Vorhandensein der russischen Mafia oder gar die Zusammenarbeit mit dieser, jedoch gibt es Gerüchte, Rimidov-Kova würden über die Russische Bruderschaft illegale Waffen- und Drogengeschäfte in Hongkong abwickeln. Und es soll auch schon vorgekommen sein, dass potentielle Geschäftspartner von Rimidov-Kova Besuch von ungebetenen „Meinungsverstärkern“ bekommen haben.



BEGRIFFE DES CYBERPUNK

Nachfolgend sind einige Begriffe beschrieben, die einem im Zusammenhang mit Cyberpunk immer wieder begegnen können und werden. Nicht alle hier aufgeführten Begriffe wurden auch in der Beschreibung dieses Settings verwendet, können aber natürlich in eigenen Filmen und Serien benutzt werden.

AI / KI

Als Artificial Intelligence (Künstliche Intelligenz, KI) wird ein technisches System bezeichnet, welches in der Lage ist, bestimmte Aufgaben auf dem Niveau eines Menschen zu erledigen oder selbstständig Problemlösungen zu entwickeln

AR

Unter Augmented Reality (Erweiterte Realität) versteht man die Erweiterung der Wahrnehmung durch künstliche Bilder und Töne. Dabei werden die normalen Sinneseindrücke durch computergenerierte Zusatzinformationen überlagert und ergänzt.

Arcology / Arkologie

Eine Arkologie ist eine aus einem einzigen zusammengehörigen Gebäudekomplex bestehende und in sich geschlossene Stadt.

Augmentierung

Als Augmentierungen werden alle Arten von technischen Verbesserungen des menschlichen Körpers durch mechanische und elektronische Implantate bezeichnet. → siehe auch Cyberware

Bloatware

Unter Bloatware versteht man auf einem Comlink vorinstallierte Programme – häufig in seinen Funktionen eingeschränkte Demoverionen – die nicht für die eigentliche Nutzung des Geräts notwendig sind.

Bloatware ist also überflüssig und soll den Nutzer häufig nur zum Kauf der Vollversionen verleiten.

Comlink

Im weitesten Sinn kann man Comlinks als Weiterentwicklung von Smartphones mit größerem Funktionsumfang verstehen. Comlinks haben auch sämtliche Ausweise und Kreditkarten ersetzt.

Credit

Regionale Währungen existieren nicht mehr und wurden durch eine weltweit gültige digitale Währung – den Credit – ersetzt.

Credstick

Geldmittel in Form von Scheinen oder Münzen wurden mit der Einführung des Credits abgeschafft. Um dennoch Geschäfte abseits der Matrix tätigen zu können, wurden Credsticks – kleine aufladbare Geldkarten – entwickelt.

Cyberspace

Im Cyberspace wird die Matrix in Form einer virtuellen Welt dargestellt. Häufig werden Programme als Personen sichtbar gemacht*, die verschiedenen Tätigkeiten nachgehen und Dateien in Form von Kartons dargestellt.

** In den Filmen „Tron“ (1982) und „Tron: Legacy“ (2010) wird eine solche Visualisierung verwendet, um das Innere von Computersystemen darzustellen.*

Cyberpunk

Cyberpunk ist eine dystopische Zukunftsvision, die der Science-Fiction zugeordnet wird. Cyberpunk wird häufig mit „High Tech, Low Life“ beschrieben.

Cyberware

Als Cyberware werden kybernetische Implantate bezeichnet, die Teile des menschlichen Körpers durch künstliche Teile ersetzen. → siehe auch Augmentierung

Deck

Deck ist ein veralteter Begriff für einen tragbaren Computer, mit dem sich ein (kabelgebundener) Zugang zur Matrix herstellen lässt.

Decker

Decker ist ein veralteter Begriff für einen Hacker.

ICE

Bei ICE (Intrusion Countermeasures Electronics) – im Deutschen auch gerne „EIS“ benannt – handelt es sich um Sicherheitsprogramme (sog. Bots) zum Schutz vor Hackerangriffen.

Implantat

Implantat ist ein anderer Begriff für Cyberware.

Link

Ein Link ist eine Verbindung zwischen zwei technischen Systemen. Begibt sich ein Hacker aktiv in die Matrix, wird das umgangssprachlich auch als „Verlinken“ bezeichnet.

Matrix

Was ist die Matrix? Am einfachsten kann man sich die Matrix als die Weiterentwicklung des Internets vorstellen.

Netrunner

Netrunner ist die Bezeichnung für einen Hacker, der mit speziell für das Hacken ausgelegter Cyberware ausgestattet ist.

Operator

Ein Operator ist der Systemadministrator (Admin) eines bestimmten (lokalen) Netzwerks. Er überwacht den Datenverkehr und die Zugriffe auf das Netzwerk und kann regulierend eingreifen.



Run

Ein Auftrag wird auch als Run – zu Deutsch „Lauf“ – bezeichnet. Der Begriff leitet sich vom (veralteten) Begriff „Batchlauf“ aus der Informatik ab, bei der die Anweisungen eines Programms vom Computersystem nach einer festgelegten Reihenfolge abgearbeitet werden – wie die Phasen eines Cyberpunk-Abenteuers.

SimStim

Unter SimStim versteht man das Aufzeichnen und Speichern von Sinneswahrnehmungen (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten und Fühlen) einer Person. Andere Personen können diese Aufzeichnungen dann abspielen und erhalten die gleichen Sinneseindrücke, als hätten sie die Situation selbst erlebt.

Ein regelmäßiger Konsum von SimStim kann süchtig machen.

SIN

Unter einer SIN (State Identification Number) versteht man eine Art Seriennummer, die jeder Mensch bei seiner Geburt erhält (sofern diese regulär durch einen Konzern überwacht erfolgt ist). Die SIN wird zusammen mit DNA-Proben und biometrischen Daten in der Matrix gespeichert und mit Name, Bewegungsprofilen, Beurteilungen, medizinischen Akten und dem Strafregister verknüpft – um nur einige Beispiele zu nennen. Ohne SIN – die auch wie ein digitaler Ausweis verschlüsselt auf einem Comlink gespeichert werden kann – erhält man keinen Arbeitsvertrag, keine Genehmigungen und kein Bankkonto. Bezahlungen lassen sich ohne SIN nur mithilfe von Credsticks durchführen.

Aufgrund der massiven Einschränkungen für das normale Leben boomt der Schwarzmarkt für SINs abseits der Konzerne.

Smartlink

Bei einem Smartlink handelt es sich um eine Modifikation für Fernkampfwaffen aller Art. Mit einem Smartlink ausgestattete Waffen können ihre Zieldaten an ein Comlink oder Cyberware übertragen. Da

hierbei auch Umwelteinflüsse berücksichtigt werden, verbessern sich die Trefferchancen.

Sprawl

Der Sprawl (Ausbreitung) kann als andere Bezeichnung für eine Metropolregion – beispielsweise den Großraum Hongkong – angesehen werden.

Umgangssprachlich ist damit oftmals auch nur der von der Unterschicht bewohnte Teil und die Slums gemeint.

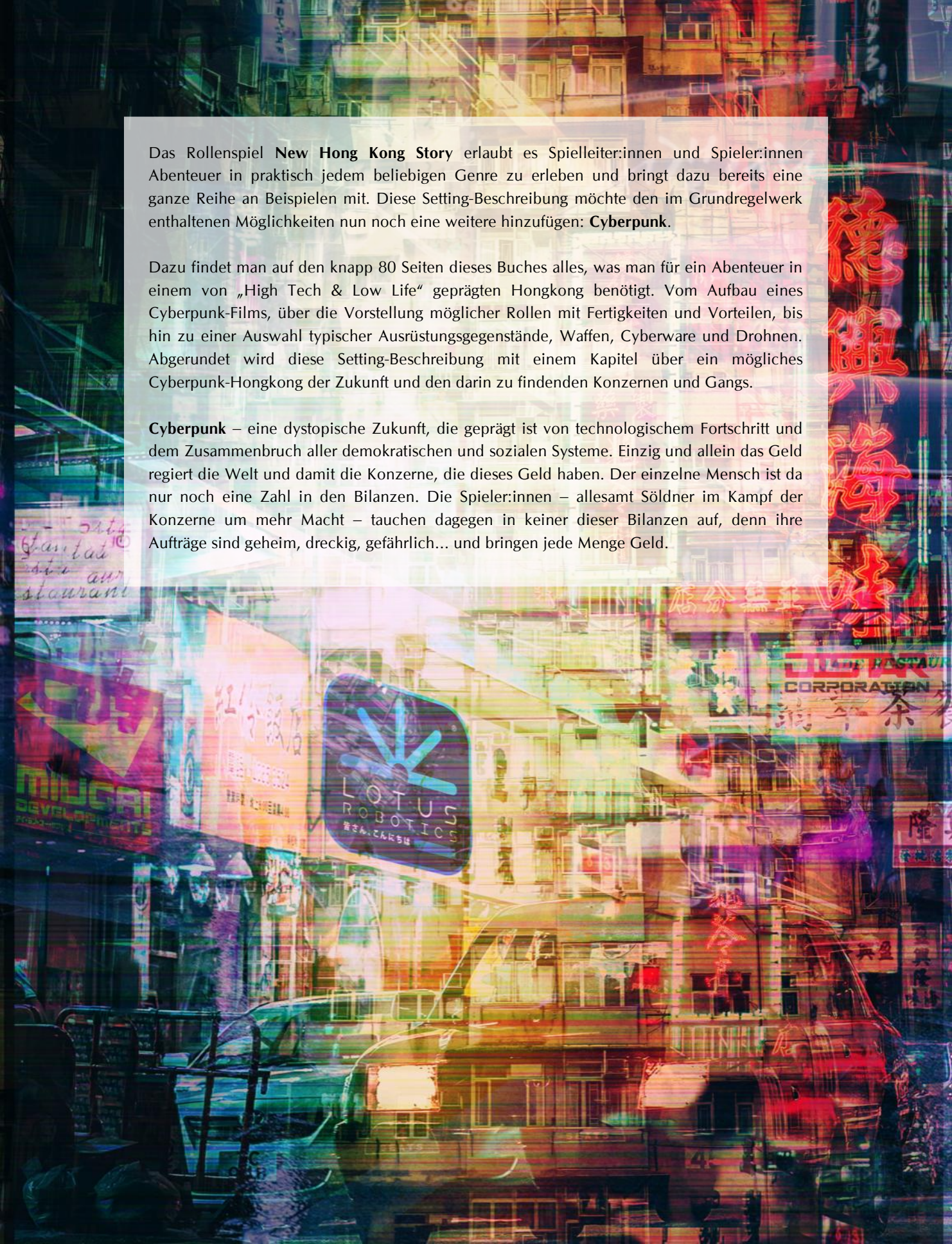
SysOp

SysOp (System-Operator) ist eine andere Bezeichnung für Operator.

VR

Unter Virtual Reality (Virtuelle Realität) versteht man die Erschaffung einer künstlichen, vom Computer erzeugten Welt. Im Gegensatz zu AR wird die eigene Wahrnehmung nicht durch zusätzliche Daten erweitert, sondern vollständig ersetzt.

Häufig wird VR zur Steuerung von Drohnen eingesetzt, um dem Drohnenpiloten das Gefühl zu geben, eins mit der Drohne zu sein. Das Erfassen von Sensordaten – die Kameras der Drohne werden beispielsweise zu den Augen des Piloten – und die Reaktion des Drohnenpiloten darauf, werden dadurch erheblich beschleunigt.



Das Rollenspiel **New Hong Kong Story** erlaubt es Spielleiter:innen und Spieler:innen Abenteuer in praktisch jedem beliebigen Genre zu erleben und bringt dazu bereits eine ganze Reihe an Beispielen mit. Diese Setting-Beschreibung möchte den im Grundregelwerk enthaltenen Möglichkeiten nun noch eine weitere hinzufügen: **Cyberpunk**.

Dazu findet man auf den knapp 80 Seiten dieses Buches alles, was man für ein Abenteuer in einem von „High Tech & Low Life“ geprägten Hongkong benötigt. Vom Aufbau eines Cyberpunk-Films, über die Vorstellung möglicher Rollen mit Fertigkeiten und Vorteilen, bis hin zu einer Auswahl typischer Ausrüstungsgegenstände, Waffen, Cyberware und Drohnen. Abgerundet wird diese Setting-Beschreibung mit einem Kapitel über ein mögliches Cyberpunk-Hongkong der Zukunft und den darin zu findenden Konzernen und Gangs.

Cyberpunk – eine dystopische Zukunft, die geprägt ist von technologischem Fortschritt und dem Zusammenbruch aller demokratischen und sozialen Systeme. Einzig und allein das Geld regiert die Welt und damit die Konzerne, die dieses Geld haben. Der einzelne Mensch ist da nur noch eine Zahl in den Bilanzen. Die Spieler:innen – allesamt Söldner im Kampf der Konzerne um mehr Macht – tauchen dagegen in keiner dieser Bilanzen auf, denn ihre Aufträge sind geheim, dreckig, gefährlich... und bringen jede Menge Geld.