DAS ARCHIV

SCHLÜSSELWÖRTER

Waghalsig — Decke für diese Aufgabe einen zusätzlichen Modifikator aus dem Grid auf.

Teamarbeit — Charaktere in deiner Umgebung dürfen 1 übereinstimmenden Attributsmarker benutzen, um 1 zusätzlichen Impuls zu erhalten (anstatt +2).

Flexibel — Charaktere in deiner Umgebung dürfen 1 Attributsmarker eines beliebigen Attributs benutzen, als ob er übereinstimmend ist.

Hoffnungsvoll — Charaktere in deiner Umgebung dürfen Hoffnung ausgeben, um für jede ausgegebene Hoffnung +1 zu addieren.

Forme Modifikatoren — Decke die angegebene Anzahl an Modifikatoren auf. Mische dann dieselbe Anzahl an Modifikatoren zurück in das Grid. Dies können unterschiedliche Modifikatoren sein, als die gerade aufgedeckten. (Aktiviere Gegner für jeden aufgedeckten Schädel).

Zurücklegen / Entsorgen — Lege beim ***Zurücklegen*** oder ***Entsorgen*** eines Vorteils diesen zurück in dein Vorteils-Kit (zurücklegen) oder auf den Entsorgungsstapel (entsorgen). Kann nur in deinem Zug aktiviert werden.

RUNDENÜBERSICHT

Charakterphase

Jeder Charakter führt seinen Zug durch, indem er 3 Aktionen ausführt. (Die Zugreihenfolge ist beliebig. Ein Zug muss komplett abgeschlossen sein, bevor der nächste beginnt.)

Begegnungsphase

1. Handle alle Effekte ab, die ausgelöst werden "wenn die Begegnungsphase beginnt".

2. Der Konzern legt je 1 Hacking-Würfel auf jeden Zustand im Netzwerk.

3. Verursache 1 Überwachung pro Charakter.

4. Gegner überwachen: Verursache 1 Überwachung für jeden Gegner, der sich an einem Ort mit mindestens einem Charakter befindet. (Ignoriere zurückgezogene Gegner.)

5. Dreh zurückgezogene Karten auf ihre Vorderseite.

6. Dreh Aktionszähler auf ihre unverbrauchte Seite.

7. Jeder Charakter zieht 1 Begegnungskarte.

8. Charaktere handeln ihre Begegnungskarten ab, ohne sich zu beraten (vom verantwortlichem Charakter aus im Uhrzeigersinn).

SYMBOLÜBERSICHT

Attribute:

Wahrnehmung
Charisma
Mut
Technologie

Besondere Unterstützungsmarker:

Zufälliger Schlüssel (Zieh einen zufälligen Schlüssel aus dem Vorrat oder dem Schlüssel-Depot.)

Zufälliger Attributsmarker (Würfle den Attributswürfel, um ein zufälliges Attribut zu bestimmen. Falls der Würfel zwei Attribute zeigt, musst du eines davon wählen.)

Gefahrensymbole:

Stress (Wirf 1 Karte von deiner Hand ab.)

Überwachung (Erhöhe die Zahl auf der Überwachungszählscheibe um 1.)

SUCHE DEINEN FREUND

Kapitel – 1 | Vorderseite

A 1/19

Ziel

Vielleicht kannst du André auf der Tanzfläche oder an der Bar finden.

Dreh die **»Tanzfläche«** und die **»Bar«** um. (Auf ihre Rückseite.)

BACKSTAGE IM SYPHON

Kapitel – 2 | Vorderseite

A 2/19

Ziel

Du musst André tiefer in den Club folgen.

Finde den **»Versteckten Keller«** und drehe ihn um.

KAMPF ODER FLUCHT

Kapitel – 3 | Vorderseite

A 3/19

Ziel

Du musst hier raus!

Erfülle 1 der folgenden Ziele, um vorzurücken:

- Finde eine Möglichkeit zu entkommen.
- Besiege **»Mark ‚Steelskin' Caspar«**.

ÜBERWACHUNG

Storymodus

8 Jeder Charakter erleidet 1 Stress .

15 Jeder Charakter erleidet 2 Stress , .

22 Der verantwortliche Charakter zieht 1 Begegnungskarte.

30 Dreh diese Karte um.

40 Das Spiel endet.
Lies Auflösung 1.

SUCHE DEINEN FREUND

Kapitel – 1 | Rückseite

Plottwist

Du entdeckst deinen Freund André. Er steht vor einem Neonlicht-durchfluteten Korridor, der tiefer in den Club führt. Neben ihm: eine blonde Frau und ein Mann mit Glatze. Du rufst nach deinem Freund, aber die Musik übertönt deine Stimme.

Plötzlich hörst du hinter dir ein lautes Geräusch und mehrere uniformierte Personen drängen sich durch die Menge. Anscheinend suchen sie jemanden. André wirft einen kurzen Blick zurück, bemerkt dich aber nicht. Dann laufen er und die anderen den Neonlicht-durchfluteten Korridor hinunter.

Spielfortschritt

- Finde alle (5) regulären Gegner im Episodendeck. Diese sind: 3x **»Konzerntreuer Mitarbeiter«**, 2x **»Private Sicherheitsbeauftragte«**. Jeder Charakter zieht zufällig einen von ihnen. Mische die übrigen regulären Gegner ins Begegnungsdeck. (Gezogene Gegner erscheinen an deinem Ort.)
- Bringe die Umgebung **»Backstage«** aus dem Episodendeck ins Spiel. (Befolge die Aufbauanweisungen.)

BACKSTAGE IM SYPHON

Kapitel – 2 | Rückseite

Plottwist

Hinter dir ruft jemand: „Sie sind hier rein, Boss!“

Ein kleiner Mann in einer Sicherheitsuniform mit Nubicon-Logo betritt den dunklen Raum. Ihm folgt eine Gruppe Uniformierter. Sie haben dich eingekesselt.

Als sich eure Blicke treffen, wirkt der Mann überrascht – als hätte er jemand anderen erwartet. Schnell gewinnt er die Fassung zurück und lächelt freundlich: „Mein Name ist Mark. Wir suchen einen unserer Mitarbeiter. Er heißt André Picard – und er sollte Ihnen bekannt sein. Nubicon wüsste Ihre Unterstützung sehr zu schätzen.

Spielfortschritt

- Finde **»Mark ‚Steelskin‘ Caspar«** im Episodendeck. Er erscheint am Ort des aktiven Charakters.
- Finde die **»Stabile Sicherheitstür«** im Episodendeck. Sie erscheint am **»Syphon«** (unten).

KAMPF ODER FLUCHT

Kapitel – 3 | Rückseite

Plottwist

Erst waren die privaten Sicherheitskräfte nur genervt davon, dass du keine Fragen beantwortet hast. Aber als du Widerstand geleistet hast, da waren sie überrascht. Man braucht ganz schön Mumm, um einen Typen anzugreifen, der mit einem Stunner bewaffnet ist. Durch das Überraschungsmoment ist es dir gelungen, Mark zu überwältigen und dich zur Tanzfläche durchzuschlagen.

Im Club herrscht Chaos. Du wartest auf einen günstigen Moment und verschwindest dann durch den Haupteingang.

Spielfortschritt

- **Lies Auflösung 2.**

SCHLÜSSELWÖRTER

Konfrontation — Du darfst dich nicht von dem Ort mit dieser Karte wegbewegen.

Unberechenbar — Wenn du einen echten regulären Schädel aufdeckst, um dein Attribut zu modifizieren, behandle ihn als Epic Fail. (Decke keine weiteren Modifikatoren auf. Aktiviere Gegner wie üblich.)

Weitere Folgen — Nachdem du diese Karte vollständig abgehandelt hast, musst du 1 zusätzliche Begegnungskarte ziehen.

Stationär — Dieser Gegner kann sich nicht bewegen. Ignoriere ihn, wenn du bestimmst, welcher Gegner sich bewegt.

Geschützt — Deine finale Anzahl an Impulsen bei dieser Aufgabe wird halbiert (aufgerundet).

Analysiere Modifikatoren / Begegnungskarten — Schau dir die angegebene Anzahl an verdeckten Modifikatoren im Grid oder Karten oben vom Begegnungsdeck an. Normalerweise erlaubt dir der Effekt, diese zu manipulieren, z.B. einen Modifikator zu archivieren oder eine Karte abzuwerfen. Mische danach die verdeckten Modifikatoren im Grid oder das Begegnungsdeck.

GEGNERAKTIVIERUNG

Wenn du einen Schädel aufdeckst, um dein Attribut zu modifizieren: decke 1 zusätzlichen Modifikator auf. (Wiederhole dies für jeden Schädel.)

Bestimme dann, ob du erfolgreich bist oder scheiterst. Handle zuerst alle daraus resultierenden Effekte normal ab (z.B. Schaden zufügen oder Karten zurückziehen.)

Nachdem eine Aktion oder ein Effekt endet, durch den 1 oder mehr Schädel aufgedeckt wurden: aktiviere Gegner für jeden aufgedeckten Schädel.

Führe folgende Schritte in Reihenfolge durch:

› **Alle Gegner an deinem Ort greifen dich an.** Zähle ihre Gefahrensymbole zusammen und erleide dementsprechend viel Stress und/oder verursache Überwachung.

› **Ein Gegner bewegt sich zu deinem Ort.** Gegner bewegen sich nur, falls sie an einem Ort ohne Charakter sind.
Priorisiere den Gegner mit den meisten verbleibenden Lebenspunkten.

AKTIONSÜBERSICHT

Ort wechseln: Bewege deinen Charakter-Aufsteller an einen anderen Ort (in einer beliebigen Umgebung).

Aufgaben

› **Ermitteln:** Entferne 1 Geheimnis.

› **Unterstützung holen:** Nimm 1 Unterstützungsmarker deiner Wahl.

› **Kämpfen:** Füge 1 Schaden zu.

› **Hacken:** Lege 1 Hacking-Würfel.

Erinnerung: *Wenn du eine Aufgabe abschließt, erhalte 1 Ressource.*

ÜBERWACHUNG

Storymodus

Wenn du den Epic Fail aufdeckst: ziehe 1 Begegnungskarte (nach dieser Aktion).

40 Das Spiel endet.
Lies Auflösung 1.

ÜBERWACHUNG
Herausforderungsmodus

5 Jeder Charakter erleidet 1 Stress .

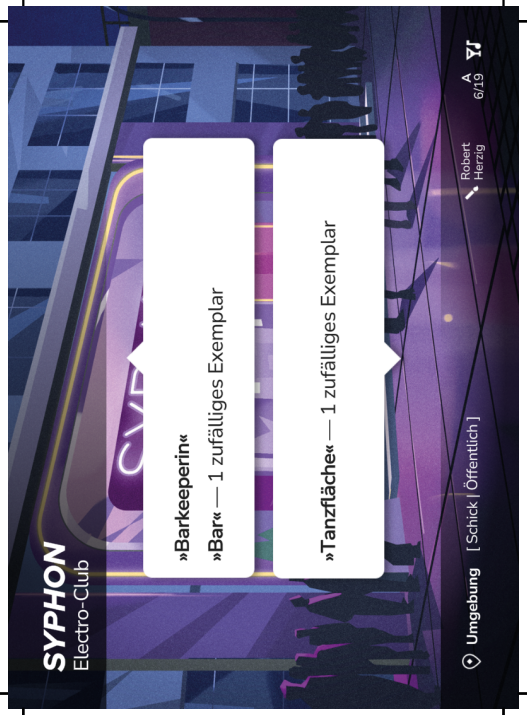
10 Jeder Charakter erleidet 2 Stress .

15 Der verantwortliche Charakter zieht 1 Gegner vom Begegnungsdeck. (Durchsuche das Begegnungsdeck nach dem nächsten Gegner. Mische das Begegnungsdeck.)

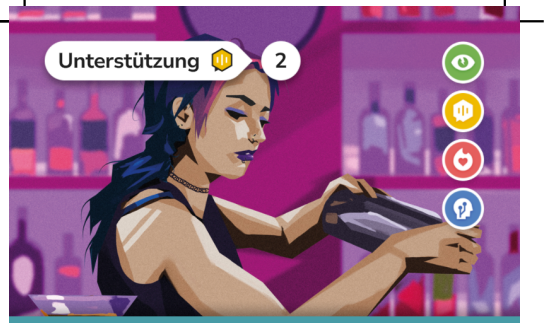
20 Dreh diese Karte um.

30 Das Spiel endet.
Lies Auflösung 1.

Überwachung — Herausforderungsmodus — 5/19







BARKEEPERIN

„Ein Bier, bist du dir sicher? Wir haben das ganz besondere Zeug, das deinen Geist befreit.“

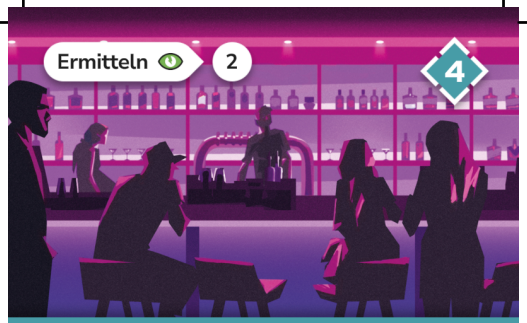
Spur — [Autorität] — Robert Herzig — A 8/19



BAR

Cocktails mit mikrodosierten Neuro-Stims sind praktisch legal. Weil in Deutschland nach dem berühmten EuGH-Urteil keine neuen Drogengesetze verabschiedet wurden.

Spur — [Schick | Öffentlich] — Robert Herzig — A ?/19



BAR

Cocktails mit mikrodosierten Neuro-Stims sind praktisch legal. Weil in Deutschland nach dem berühmten EuGH-Urteil keine neuen Drogengesetze verabschiedet wurden.

Spur — [Schick | Öffentlich] — Robert Herzig — A ?/19



TANZFLÄCHE

Der Syphon ist einer dieser Clubs, in die jeder reinkommt – zumindest bis zur Tanzfläche in der ersten Etage.

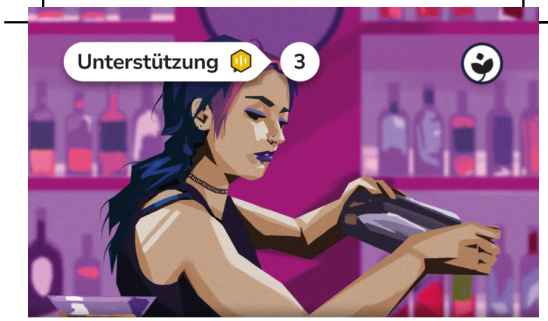
Spur — [Schick | Öffentlich] — Robert Herzig — A ?/19



TANZFLÄCHE

Der Syphon ist einer dieser Clubs, in die jeder reinkommt – zumindest bis zur Tanzfläche in der ersten Etage.

Spur — [Schick | Öffentlich] — Robert Herzig — A ?/19



MJ
Barkeeperin und Teilzeit-Philosophin

Braune Haare? So groß? Ne, den Typen kenn ich nicht. Soll ich dir einen Neuro-Stim-Tonic mixen?

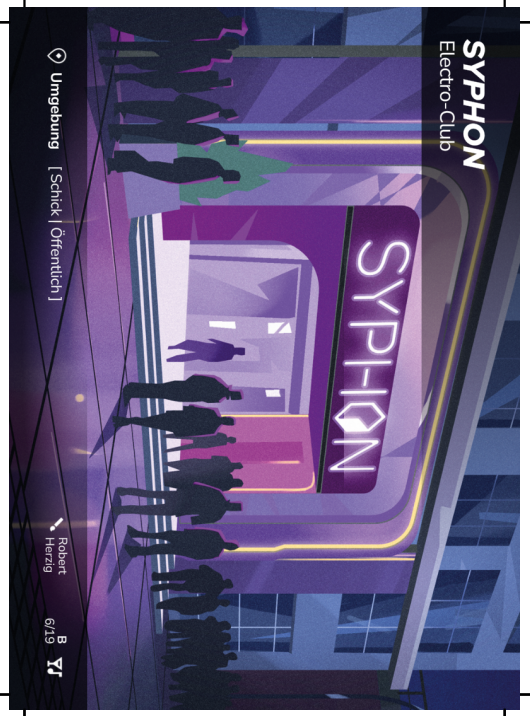
Abgeschlossen

Du holst dir einen Neuro-Stim-Drink an der Bar.

Charaktere in deiner Umgebung holen insgesamt bis zu 2 Aktionskarten zurück (aus ihrem Ablagestapel).

Spur [Autorität] Robert Herzig B 8/19





ÜBERWACHUNG
Herausforderungsmodus

Wenn du den Epic Fail aufdeckst: ziehe 1 Begegnungskarte (nach dieser Aktion).

30 Das Spiel endet.
Lies Auflösung 1.

Überwachung Herausforderungsmodus 5/19



MAXIM WAGNER
AR-Musik-Enthusiast

„Im hinteren Bereich ist die Sound-Anlage viel besser. Vielleicht checkt dein Freund dort die Tanzfläche aus."

Begleiter

+1 Technologie

Spur [Bastler] Robert Herzig B 12/19



MAXIM WAGNER
Holosoap-Schauspieler

„Vielleicht solltest du es im hinteren Bereich versuchen. Aber es würde mich überraschen, wenn du reinkommst."

Begleiter

+1 Charisma

Spur [Influencer] Robert Herzig B 11/19



HUYỀN ANH BERGMANN
Willensstarke Programmiererin

„Gerade war hier noch dieser Typ mit einem Nubicon-Hoodie. Der ist sicherlich zum ersten Mal im Syphon."

Begleiter

+1 Mut

Spur [Konzern | Insider] Robert Herzig B 10/19



HUYỀN ANH BERGMANN
Detailverliebte Buchhalterin

„Ich weiß nicht, wie der Typ heißt, der eben noch hier war. Aber ich habe ihn vor einiger Zeit auf dem Nubicon-Campus gesehen."

Begleiter

+1 Wahrnehmung

Spur [Konzern | Analytiker] Robert Herzig B 9/19



FREMDE IN DER DUNKELHEIT

*Wie soll man hier Feiernde, Hacker*innen und Kriminelle unterscheiden?*

Hacken 3

Spur [Unbekannt] Robert Herzig ?/19



FREMDE IN DER DUNKELHEIT

*Wie soll man hier Feiernde, Hacker*innen und Kriminelle unterscheiden?*

Hacken 3

Spur [Unbekannt] Robert Herzig ?/19



FREMDE IN DER DUNKELHEIT

*Wie soll man hier Feiernde, Hacker*innen und Kriminelle unterscheiden?*

Hacken 3

Spur [Unbekannt] Robert Herzig ?/19



FREMDE IN DER DUNKELHEIT

*Wie soll man hier Feiernde, Hacker*innen und Kriminelle unterscheiden?*

Hacken 3

Spur [Unbekannt] Robert Herzig ?/19



VERSTECKTER KELLER

Du hast die verrücktesten Geschichten darüber gehört, was im Keller des Syphon passiert.

Spur [Schäbig | Privat] Robert Herzig ?/19



VERSTECKTER KELLER

Du hast die verrücktesten Geschichten darüber gehört, was im Keller des Syphon passiert.

Spur [Schäbig | Privat] Robert Herzig ?/19



STABILE SICHERHEITSTÜR

Ein Ausgang?

Der Schlüsseldienst kann eine Sicherheitstür von Müller & Bach in 10 Sekunden öffnen. Nach einem 5-minütigen Video-Tutorial kann das auch jeder Idiot.

Unberechenbar
(Behandle reguläre Schädel als Epic Fail.)

Hacken 5

Spur [Schick | Privat] Robert Herzig 19/19



MARK ‚STEELSKIN' CASPAR

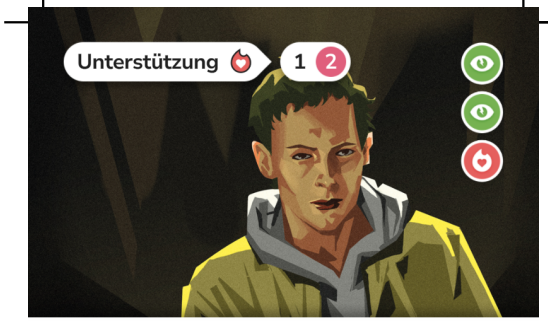
Leitender Sicherheitsexperte

„Nubicon weiß Ihre Kooperation zu schätzen."

Konfrontation
(Du kannst dich nicht von diesem Ort wegbewegen.)

Hacken 3 5

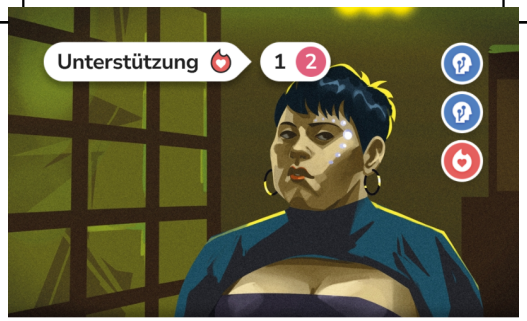
Elite Gegner [Sicherheit | G-Mod] Robert Herzig 1/11



L30
Datenhändler

„Nenn mich noch einmal Leo...“

Spur [Untergrund | Analytiker] Robert Herzig B 16/19



STEFANIA
Exzentrische Body-Hacking-Aktivistin

„Die Musik ist scheiße, ich geh jetzt ins Hain.“

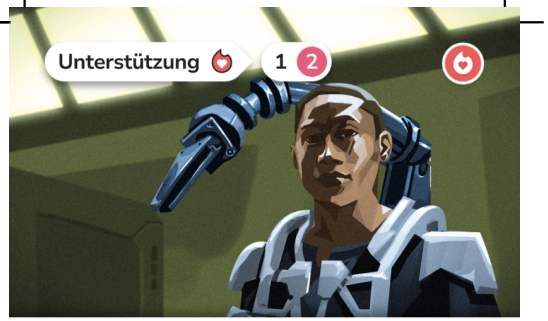
Spur [Aktivist | G-Mod] Robert Herzig B 15/19



LIL & ALEXIS
Aktivist*innen für sexuelle Minderheiten

„Bist du zum ersten Mal hier? Wir wollen ja nicht unfreundlich sein, aber dein Gestarre nervt. Es gibt sowieso kaum geschützte Räume für Mecha-Sexuelle.“

Spur [Aktivist] Robert Herzig B 14/19



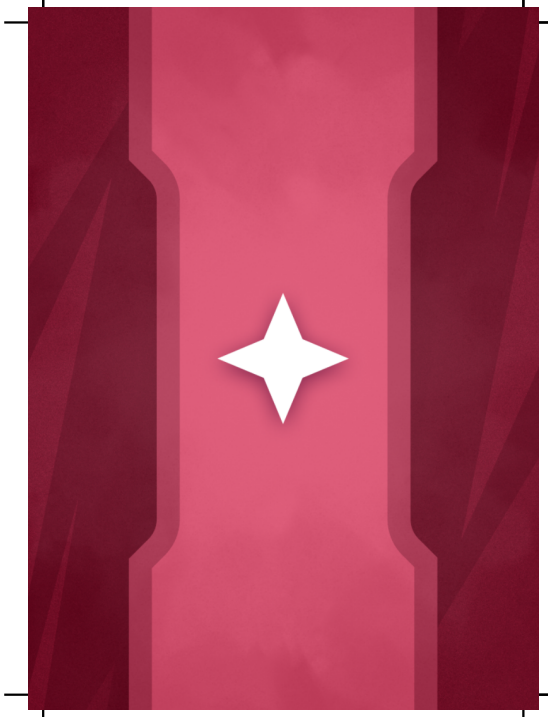
ELIAH AMADOU
Cyborg-Pionier

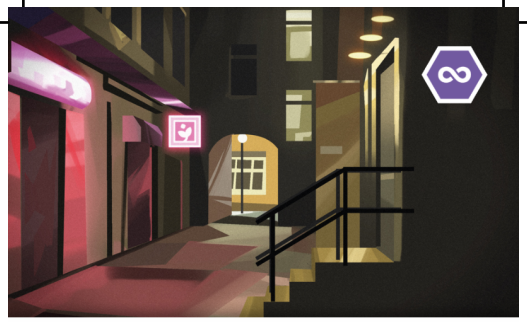
„Die Nuubes haben sich mit den falschen Leuten angelegt. Die hätten lieber vorne bleiben sollen!“

Aufgedeckt

Eliah zeigt dir den Weg in den Keller.
Finde ein zufälliges Exemplar von **»Versteckter Keller«** im Episodendeck.
Er erscheint am gegenüberliegenden Ort.

Spur [Bastler] Robert Herzig B 13/19



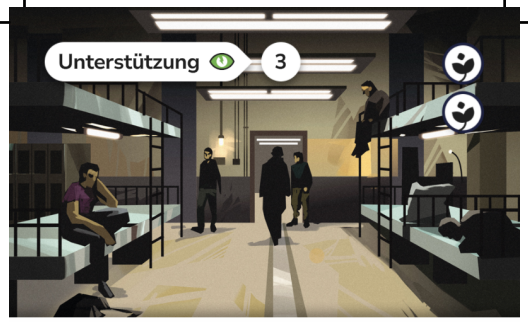


NEON-BELEUCHTETE GASSE
Hinter dem Syphon

Dir schlägt kalte Luft entgegen. Schnell trittst du durch die Tür und knallst sie von der anderen Seite zu.

Solange alle Charaktere an diesem Ort sind:
darfst du entkommen → *Lies Auflösung 3.*
(Das Kapitel rückt nicht vor.)

Spur [Öffentlich] Robert Herzig B 19/19



FLÜCHTLINGSUNTERKUNFT
Versteckter Keller

Im Syphon ist Club-Kultur mehr als Tanzen und Sex: Es geht auch darum, eine Community aufzubauen.

Abgeschlossen

Bitte die Geflüchteten um Hilfe.
Lege 3 Hacking-Würfel auf Karten im Spiel. Du darfst sie beliebig verteilen.

Spur [Inspirierend | Privat] Robert Herzig B 18/19



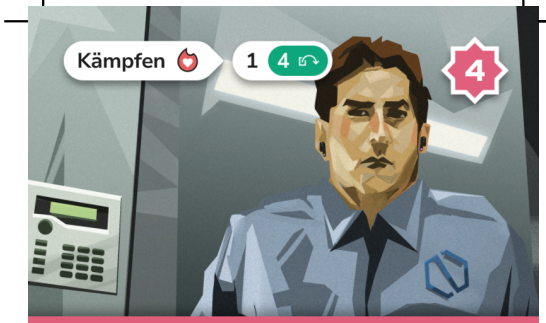
FLÜCHTLINGSUNTERKUNFT
Versteckter Keller

Im Syphon ist Club-Kultur mehr als Drogen und Bass: Es geht auch darum, der strukturellen Diskriminierung den Mittelfinger zu zeigen.

Abgeschlossen

Bitte die Geflüchteten um Hilfe.
Füge einem Gegner in dieser Umgebung 4 Schaden zu.

Spur [Inspirierend | Privat] Robert Herzig B 17/19

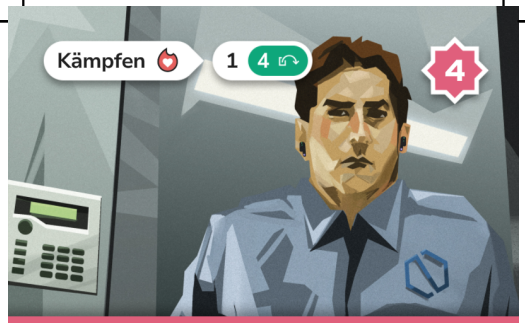


KONZERNTREUER MITARBEITER

„Eines Tages wird sich meine Loyalität bezahlt machen."

Konfrontation
(Du kannst dich nicht von diesem Ort wegbewegen.)

Gegner [Konzern] Robert Herzig 1/5

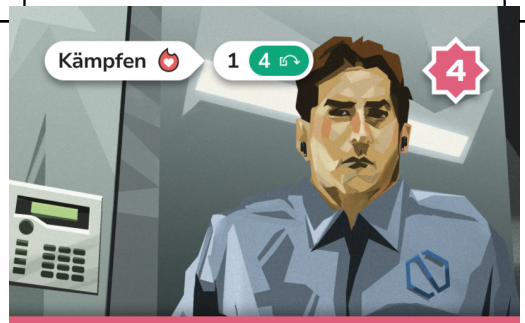


KONZERNTREUER MITARBEITER

„Eines Tages wird sich meine Loyalität bezahlt machen."

Konfrontation
(Du kannst dich nicht von diesem Ort wegbewegen.)

Gegner [Konzern] Robert Herzig 2/5

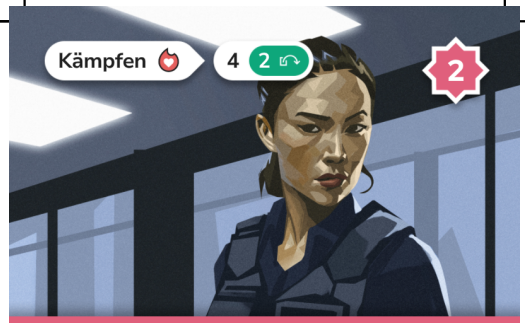


KONZERNTREUER MITARBEITER

„Eines Tages wird sich meine Loyalität bezahlt machen."

Konfrontation
(Du kannst dich nicht von diesem Ort wegbewegen.)

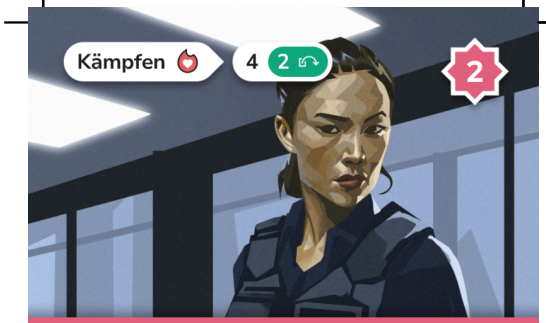
Gegner [Konzern] Robert Herzig 3/5



PRIVATE SICHERHEITSBEAUFTRAGTE

Viele PSBs waren früher bei der Polizei. Sie sind nur ein Mal zu oft in einen Vorfall verwickelt gewesen.

Gegner [Sicherheit] Robert Herzig 1/5



PRIVATE SICHERHEITSBEAUFTRAGTE

Viele PSBs waren früher bei der Polizei. Sie sind nur ein Mal zu oft in einen Vorfall verwickelt gewesen.

Gegner [Sicherheit] Robert Herzig 2/5



NAIRI AZARIAN-MÜLLER
Idealistischer Nubicon-Entwickler

„Ich kann mich glücklich schätzen, mit meiner Arbeit das Leben der Menschen zu verbessern."

Wenn du eine Wahrnehmungs oder Technologie Aufgabe ausführst: darfst du diesen Verbündeten ***zurücklegen*** → Addiere +1 und erhalte 1 zusätzlichen Impuls .

Story Verbündeter [Analytiker | G-Mod] Robert Herzig 5/11



MAGDALENA SCHNEIDER
Rechtschaffene Politikerin

„Die Macht geht vom Volk aus, nicht von Konzernen."

Wenn du eine Charisma oder Mut Aufgabe ausführst: darfst du diesen Verbündeten ***zurücklegen*** → Addiere +1 und erhalte 1 zusätzlichen Impuls .

Story Verbündeter [Influencer | G-Mod] Robert Herzig 6/11



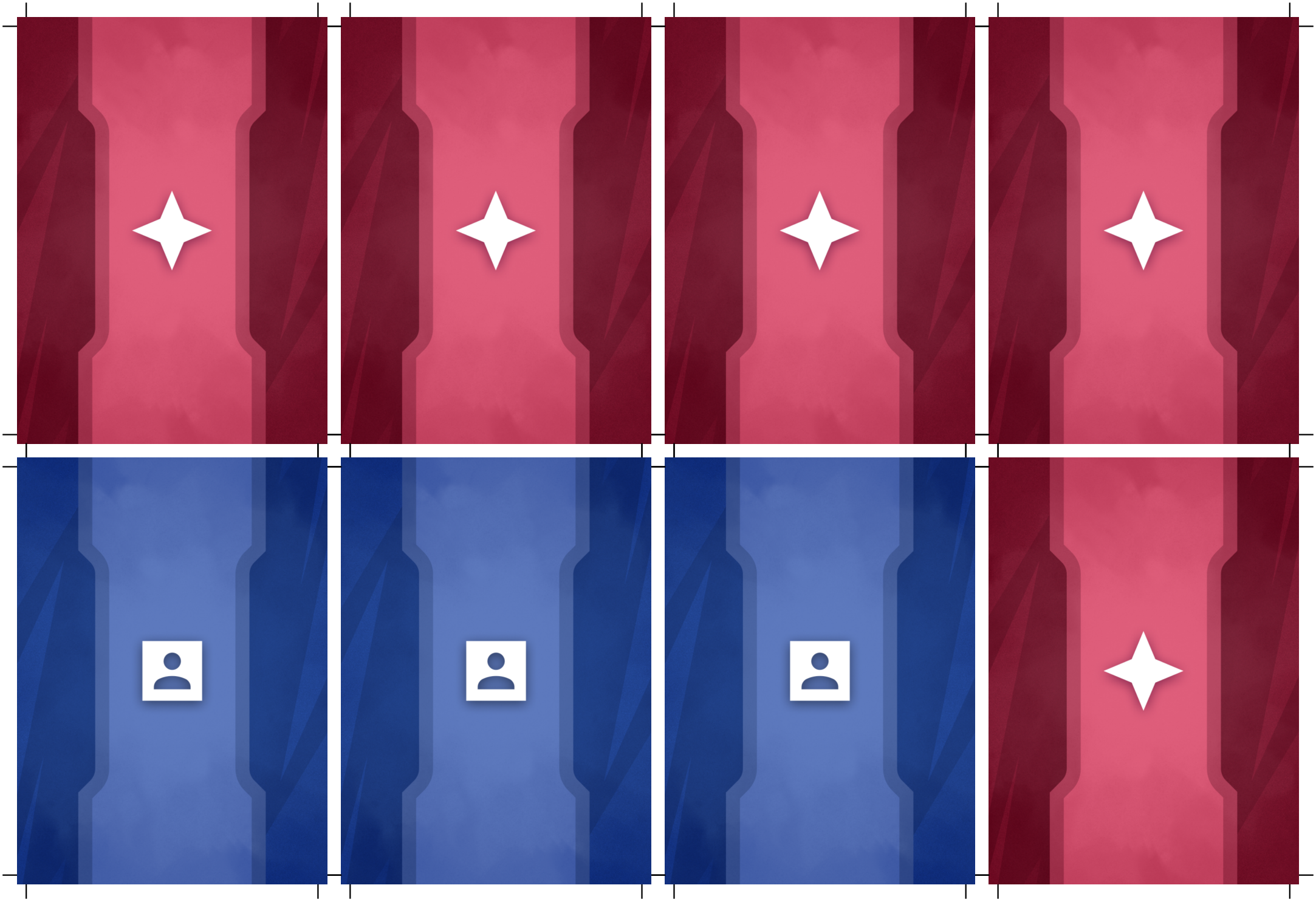
AGENT ACE
Risikofreudiger Gründer

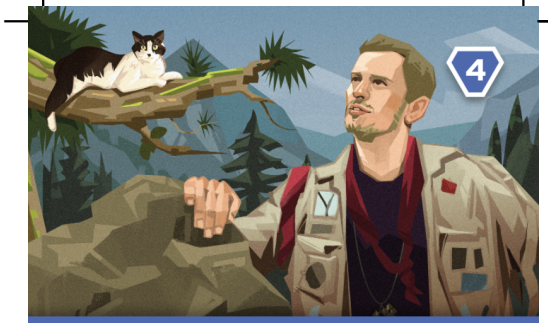
„Mensch sein? Das heißt zu wagen, eine Welt zu erschaffen, die man für wünschenswert hält."

Du hast +1 **Technologie** .

Entsorgen → Lege 1 Hacking-Würfel auf eine Karte in deiner Umgebung oder im Netzwerk.

Verbündeter [Allgemein] Robert Herzig 11/35





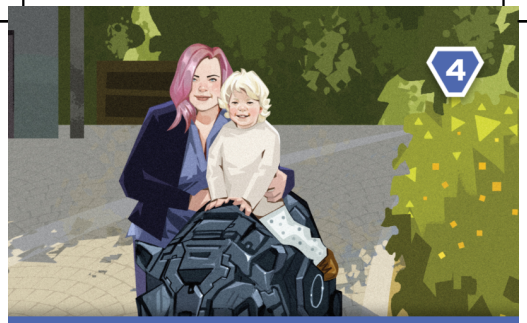
ALEX DE KLERCK
Beharrlicher Wissenschaftler

„Wissen ist das größte Geheimnis – nur in der echten Welt können wir es entdecken!“

Du hast +1 **Mut** .

Entsorgen → Füge einem Gegner in deiner Umgebung 1 Schaden zu.

Verbündeter [Allgemein] Robert Herzig 11/35



MONA & LUCA
Quirliges Duo

„Mein Sohn kann ziemlich überzeugend sein.“

Du hast +1 **Charisma** .

Entsorgen → Nimm 1 Unterstützungsmarker von einer Spur in deiner Umgebung.

Verbündeter [Allgemein] Robert Herzig 11/35



BEATE SCHÖNLEBEN
Herzensgute Künstlerin

„Erschaffe etwas mit Herz und Seele, nicht nur mit deinem Verstand.“

Du hast +1 **Wahrnehmung** .

Entsorgen → Entferne 1 Geheimnis von einer Spur in deiner Umgebung.

Verbündeter [Allgemein] Robert Herzig 11/35











INTERNE QUELLEN

„Zu jeder Pressemitteilung gibt es eine Person, die so unzufrieden ist, dass sie dir erzählt, was wirklich los ist.“

Wenn du das erste Geheimnis von einer Spur entfernst: erhalte 1 zufälligen Attributsmarker mit zwei Ladungen (aus dem Vorrat).

[Nur 1 Mal pro Runde.]

Charakter Vorteil Felina Drucker Robert Herzig 2/35

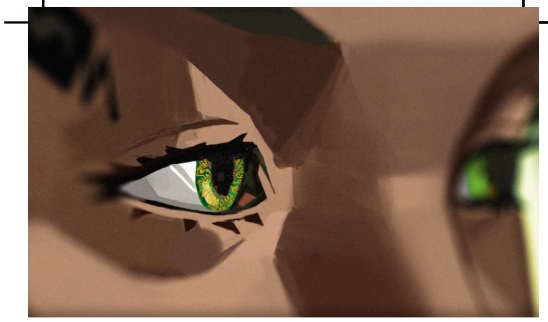
FELINA DRUCKER

*Als du mit dem Journalismus angefangen hast, hattest du einen Traum: Du wolltest eine Story recherchieren, die so brisant ist, dass sie eine Firmenchef*in zu Fall bringt. Stattdessen hast du Gadgets getestet und Pressemitteilungen umformuliert. Deine Interviews hatten Biss, aber wirklich brisante Fragen hast du selten gestellt. Vielleicht, weil du an das Versprechen glauben wolltest, dass neue Technologien die Lösung für all unsere Probleme sind.*

Du hast dir eine Augmented-Reality-Kontaktlinse einsetzen lassen, als die ersten kommerziellen Implantate verfügbar waren – seitdem hast du die Meta-Realität nur noch selten verlassen. Manche Menschen halten dich für komisch. Aber du bist dir sicher: Du bist ihnen nur ein paar Jahre voraus.

Wenn du ehrlich zu dir bist, dann hast du nie aufgehört, nach dieser einen Story zu suchen. Wofür hast du sonst über Jahre hinweg all die Kontakte gesammelt? Der Tag wird kommen, an dem sich alle über deine Story unterhalten.

Charakter-Vorteil: Interne Quellen
Cybernetische Retina



CYBERNETISCHE RETINA

„Die AR-Werbung ist gar nicht so schlimm – zumindest in der EU."

Nachdem du in deinem Zug analysiert hast: reduziere die Rückzugs- und Gefahrenwerte von allen Karten um 3 bis zum Ende deines Zuges.

[Nur 1 Mal pro Runde.]

DENIZ YILMAZ

Die Zukunft wird großartig sein – da bist du dir sicher. Wohlstand für alle, ermöglicht durch KI-getriebene Maschinen. Überhaupt werden Künstliche Intelligenzen jede lästige Arbeit für die Menschheit übernehmen. Dein Plan ist es, den Grundstein für diese bessere und hoffnungsvollere Welt zu legen.

*Einige werfen dir vor, dass du nur dabei hilfst, den Überwachungskapitalismus zu stärken. Dass du nur denjenigen zu noch mehr Macht verhilfst, die die Schwachen ausbeuten. Aber diese Menschen träumen nicht groß genug. KIs, die menschliche Arbeiter*innen ersetzen, sind wünschenswert. Erst dann werden die Menschen frei sein, ihr Leben genießen – und Kunst schaffen.*

Du hast es zu deiner Aufgabe gemacht, die Menschheit dieser blühenden Zukunft näher zu bringen. Für eine echte sozialdemokratische Utopie muss man den Status Quo hinterfragen.

Charakter-Vorteil: Bionische Prothese
Yılmaz.deep 0.9 beta

LARX KRAJEWSKI

*Du hattest schon immer die Tendenz zu handeln, ohne nachzudenken. Vor allem, wenn jemand mies zu deinen Freund*innen war. Das hat dir stets Respekt eingebracht, aber auch viele Probleme: Du hast deshalb sogar deinen alten Job als Sicherheitskraft bei einem Konzern verloren. Danach hat man dich nur noch als Türsteher*in angestellt.*

Am Anfang hast du es gehasst. Aber als deine Wut nachgelassen hat, gefiel der Job dir immer besser. Die Leute respektierten dich. Und hier konntest du deine eigenen Regeln durchsetzen. Regeln, die Sinn ergeben. Zwar nicht immer im Sinne des Gesetzes, aber wenn du aus all dem eine Sache gelernt hast: Nicht alle Gesetze sind gerecht. Manchmal muss man sich aufraffen und einfach das Richtige tun.

Charakter-Vorteil: Beschlagnahmtes Zeug
Abgelaufener Dienstausweis

ASIM SHAKIB

*Du hast deinen Job noch nie länger als ein Jahr behalten. Schuld daran warst nie du. Jedes Mal hast du hart gearbeitet und sogar „die Erwartungen übertroffen" (wie es heutzutage heißt). Trotzdem: Mal kam eine Restrukturierung, dann eine plötzliche ökonomische Flaute, oder eine Manager*in wollte im 4. Quartal einen Bonus bekommen. Wer gerade erst angefangen hatte, musste als erstes gehen – also immer auch du.*

Seitdem hattest du den einen oder anderen Gelegenheitsjob und hast versucht, dich mit Gig Work über Wasser zu halten. Das hat gerade so gereicht, um nicht ins Sozialsystem abzurutschen. Während dieser Zeit hast du viele Menschen getroffen, denen es genauso ging wie dir und die gerade so über die Runden kamen. Da wurde dir klar, dass sich etwas ändern muss. Du hattest nicht einfach nur Pech. All das hat System. Die Zeit war reif, die Menschen zusammenzubringen, damit sie sich wehren. Damit endlich alle vom Reichtum der Konzerne profitieren.

Charakter-Vorteil: Gewerkschaftsführer
Nachbarschaftshilfe



GEWERKSCHAFTSFÜHRER

„Lasst euch nicht von den Konzernen einschüchtern. Fordert ein, was euch zusteht!“

Wenn du eine Unterstützung-Aufgabe abschließt: darfst du ***2 Modifikatoren formen***.

(Decke 2 Modifikatoren auf. Mische danach 2 aufgedeckte Modifikatoren in das Grid.)

[Nur 1 Mal pro Runde.]

Charakter Vorteil Asim Shakib Robert Herzig 2/35



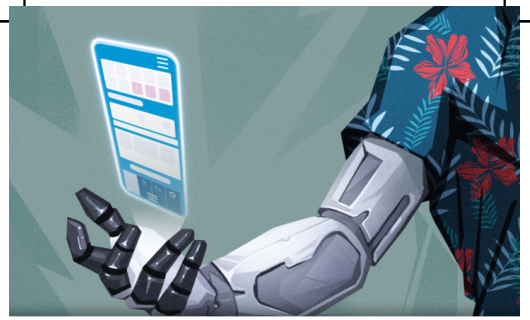
BESCHLAGNAHMTES ZEUG

„Du kannst dir nicht ausdenken, was die Leute alles in den Club mitbringen!“

Wenn du einen Gegner besiegst: hole 1 zufällige Aktionskarte zurück (aus deinem Ablagestapel). [Nur 1 Mal pro Runde.]

Wenn du einen Zustand besiegst: hole 1 zufällige Aktionskarte zurück (aus deinem Ablagestapel). [Nur 1 Mal pro Runde.]

Charakter Vorteil Larx Krajewski Robert Herzig 2/35



BIONISCHE PROTHESE

„Als Kind wollten sie mir mit Stammzellen einen ‚echten‘ Arm geben. Aber ich hatte doch bereits einen.“

Wenn du eine Hacken-Aufgabe abschließt: wähle eins. [Jede Wahl nur 1 Mal pro Runde.]

- Die nächste Aufgabe in dieser Runde, die von einem beliebigen Charakter ausgeführt wird, erhält 1 zusätzlichen Impuls.
- Erhalte 1 Hoffnung.

Charakter Vorteil Deniz Yılmaz Robert Herzig 2/35



VERLÄSSLICHER KONTAKT

Wenn du eine Begegnungskarte aus dem Begegnungsdeck abwirfst: darfst du diesen Vorteil ***zurücklegen*** → Handle einen Effekt abhängig vom Kartentyp ab.

› **Gegner:** Nimm 1 Unterstützungsmarker von einer Spur in deiner Umgebung.

› **Zustand:** Entferne 1 Geheimnis von einer Spur in deiner Umgebung.

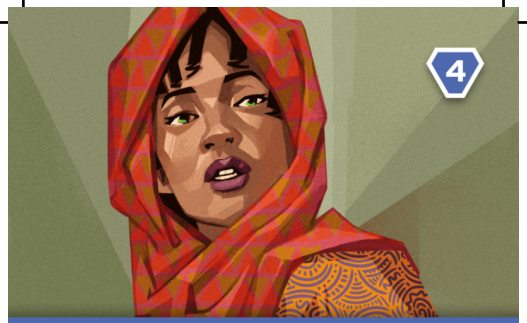
Vorteil [Insider] Robert Herzig 3/35



PRESSEAUSWEIS

Nachdem du die Modifikatoren für eine Aufgabe aufgedeckt hast und kein Schädel darunter ist: darfst du diesen Vorteil ***entsorgen*** → Ignoriere die aufgedeckten Modifikatoren. Behandele sie, als ob du stattdessen den Epic Win aufgedeckt hast.

Vorteil [Insider] Robert Herzig 4/35

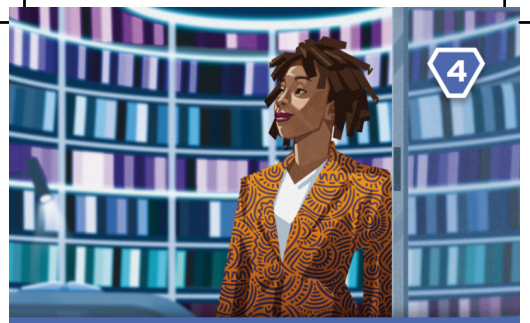


FRT-SCHUTZ-SCHAL

Entsorgen → Lege 2 Hoffnung auf die Überwachungskarte.

(Hoffnung auf der Überwachungskarte ignoriert das Erhöhen der Überwachung.)

Vorteil [Insider] Robert Herzig 5/35



UNSTILLBARE NEUGIERDE

Du darfst in deinem Zug eine zusätzliche **Ermitteln**-Aktion ausführen.

Vorteil [Insider] Robert Herzig 6/35

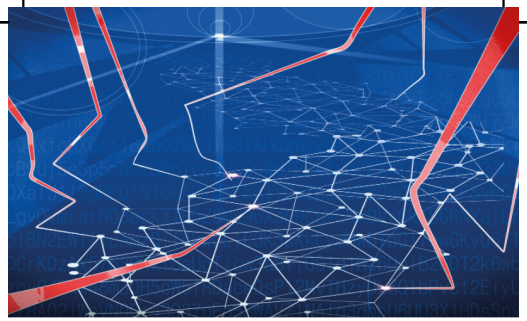


EINFLUSSREICHE VERBÜNDETE

Wenn du eine Wahl auf einem regulären Dilemma triffst: darfst du diesen Vorteil ***zurücklegen*** → Ignoriere diese Wahl.

[Solange die Überwachungskarte auf der Eskalationsseite ist, wird der obere Effekt zu ***entsorgen*** statt ***zurücklegen***.]

Vorteil [Influencer] Robert Herzig 7/35

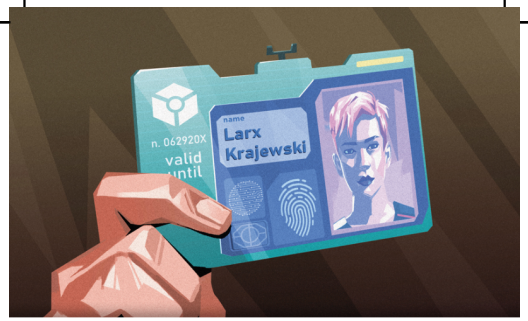


YILMAZ.DEEP 0.9 BETA

/ Algorithmus designt von DenY,*
*um den Zukunftstraum meiner Mutter Aylin zu erfüllen. */*

Gib 1 Aktion ◔ oder 1 Hoffnung ❣ aus
→ *Analysiere 2 Modifikatoren*.
Du darfst 1 analysierten Modifikator archivieren.
(Mische die verdeckten Modifikatoren.)
[Nur 1 Mal pro Runde.]

Charakter Vorteil | Deniz Yılmaz | Robert Herzig | 2/35



ABGELAUFENER DIENSTAUSWEIS

„Wenn du die Karte richtig hältst, spielt das
Ablaufdatum keine große Rolle mehr."

Nachdem du die Modifikatoren für eine Aufgabe aufgedeckt hast: darfst du 1 zusätzlichen Modifikator aufdecken.
[Nur 1 Mal pro Runde.]

Charakter Vorteil | Larx Krajewski | Robert Herzig | 2/35

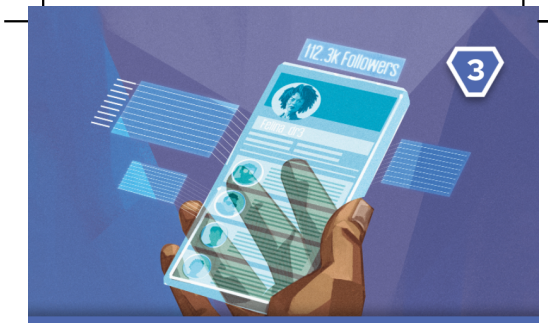


NACHBARSCHAFTSHILFE

„In meinem Kiez helfen wir uns noch gegenseitig.
Alle wissen, wie es sich anfühlt, wenn es scheiße läuft."

Wenn ein anderer Charakter bei einer Aufgabe erfolgreich ist, für die du 1 oder mehr Attributsmarker benutzt hast: wähle eins.
[Jede Wahl nur 1 Mal pro Runde.]
- Dieser addiert +1 während seiner nächsten Aufgabe in dieser Runde.
- Dieser erhält 1 Hoffnung ❣.
- Dieser darf sich bewegen (nach der Aktion).

Charakter Vorteil | Asim Shakib | Robert Herzig | 2/35



100.000 FOLLOWER*INNEN

Zurücklegen → Erhalte 3 zufällige Attributsmarker mit je einer Ladung (aus dem Vorrat).

Vorteil [Influencer] Robert Herzig 8/35



STEILE THESE

Wenn du drei oder mehr Impulse bei einer Aufgabe hast und erfolgreich bist: darfst du +1 zur nächsten Aufgabe diese Runde addieren, die von einem beliebigen Charakter ausgeführt wird. Gib dieser Aufgabe ***Waghalsig***.

Wenn du drei oder mehr Impulse bei einer Aufgabe hast und scheiterst: erhalte 1 **Mut** Marker mit zwei Ladungen (aus dem Vorrat).

Vorteil [Influencer] Robert Herzig 9/35



SOZIALES NETZWERK

Nachdem du eine Spur umdrehst: wähle eins.

- Nimm 1 Hoffnung von einer Spur in deiner Umgebung.
- Würfle 1 Attributswürfel. Nimm 1 übereinstimmenden Attributsmarker von einer Spur in deiner Umgebung.

Vorteil [Influencer] Robert Herzig 10/35



SCHULUNG IN DEMONSTRATIONSRECHT

Entsorgen → Ziehe 1 regulären Gegner in deiner Umgebung zurück.

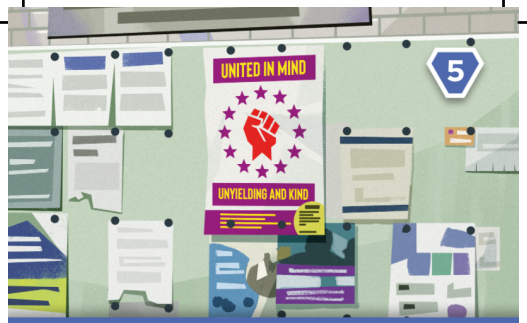
Vorteil [Aktivist] Robert Herzig 3/35



AKTIVES ZUHÖREN

Du darfst in deinem Zug eine zusätzliche **Unterstützung**-Aktion ausführen.

Vorteil [Aktivist] Robert Herzig 4/35



EINE NEUE BEWEGUNG

Wenn du einen aufgedeckten Modifikator zurück in das Grid mischst: darfst du einen anderen aufgedeckten Modifikator zurück in das Grid mischen, der denselben Wert hat.

[Nur 1 Mal pro Runde.]

Vorteil [Aktivist] Robert Herzig 5/35



ARBEITSKAMPF

Wenn du einen Attributsmarker für eine Aufgabe benutzt, die von einem anderen Charakter ausgeführt wird: addiere (zusätzlich) +1.

Vorteil [Aktivist] Robert Herzig 6/35

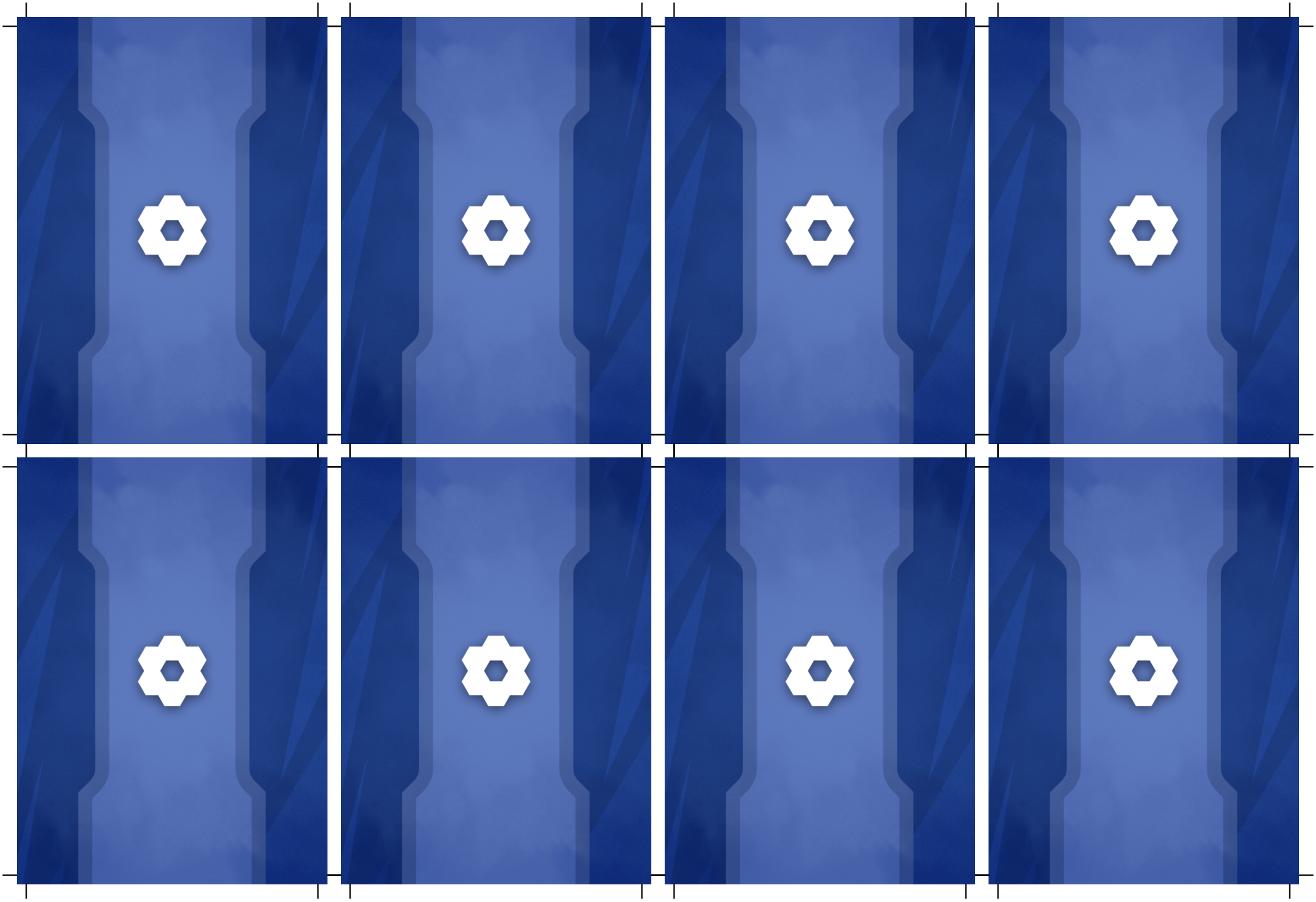


NOTFALL-PLAN

Nachdem du die Modifikatoren für eine Aufgabe aufgedeckt hast: darfst du eins wählen.

- Diesen Vorteil ***zurücklegen*** → Addiere +1.
- Diesen Vorteil ***entsorgen*** → Addiere +2.

Vorteil [Bastler] Robert Herzig 7/35





CODE-SWITCHING

Wenn dein Zug beginnt: würfle 1 Attributswürfel. Du hast +1 in dem gewürfelten Attribut bis zum Ende deines Zuges.

Vorteil [Bastler] Robert Herzig 8/35



SELBSTGEBAUTES SKATEBOARD

Nachdem du dich bewegt hast: darfst du eine zusätzliche Aufgabe ausführen → Gib dieser Aufgabe ***Flexibel***.

Falls du nicht um 2 oder mehr erfolgreich bist: ***entsorge*** diesen Vorteil.

[Nur 1 Mal pro Runde.]

Vorteil [Bastler] Robert Herzig 9/35



HOLO-BASS

Wenn dein Zug beginnt: darfst du 1 Aktionskarte abwerfen → Ein Charakter in deiner Umgebung holt 1 Aktionskarte zurück (aus seinem Ablagestapel).

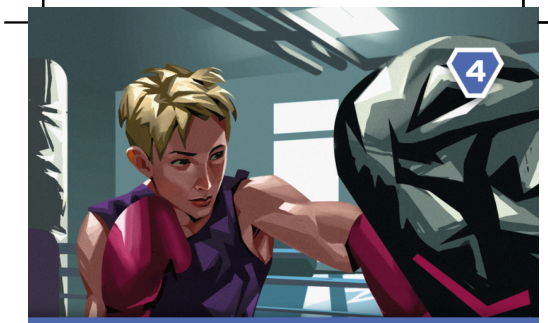
Vorteil [Bastler] Robert Herzig 10/35



NOTIZBUCH MIT KONTAKTEN

Entsorgen → Ziehe 1 regulären Zustand in deiner Umgebung oder im Netzwerk zurück.

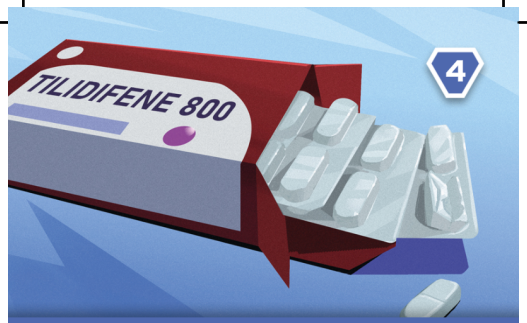
Vorteil [Autorität] Robert Herzig 3/35



SELBSTVERTEIDIGUNGS-TRAINING

Du darfst in deinem Zug eine zusätzliche **Kämpfen**-Aktion ausführen.

Vorteil [Autorität] Robert Herzig 4/35



TILIDIFENE 800

Nachdem du 1 oder mehr Aktionskarten von deiner Hand abgeworfen hast: erhalte 1 Hoffnung .

[Nur 1 Mal pro Runde.]

Vorteil [Autorität] Robert Herzig 5/35



BESCHÜTZERINSTINKT

Wenn du eine Karte zurückziehst oder besiegst: entferne 1 Geheimnis von einer Spur in deiner Umgebung.

[Nur 1 Mal pro Runde.]

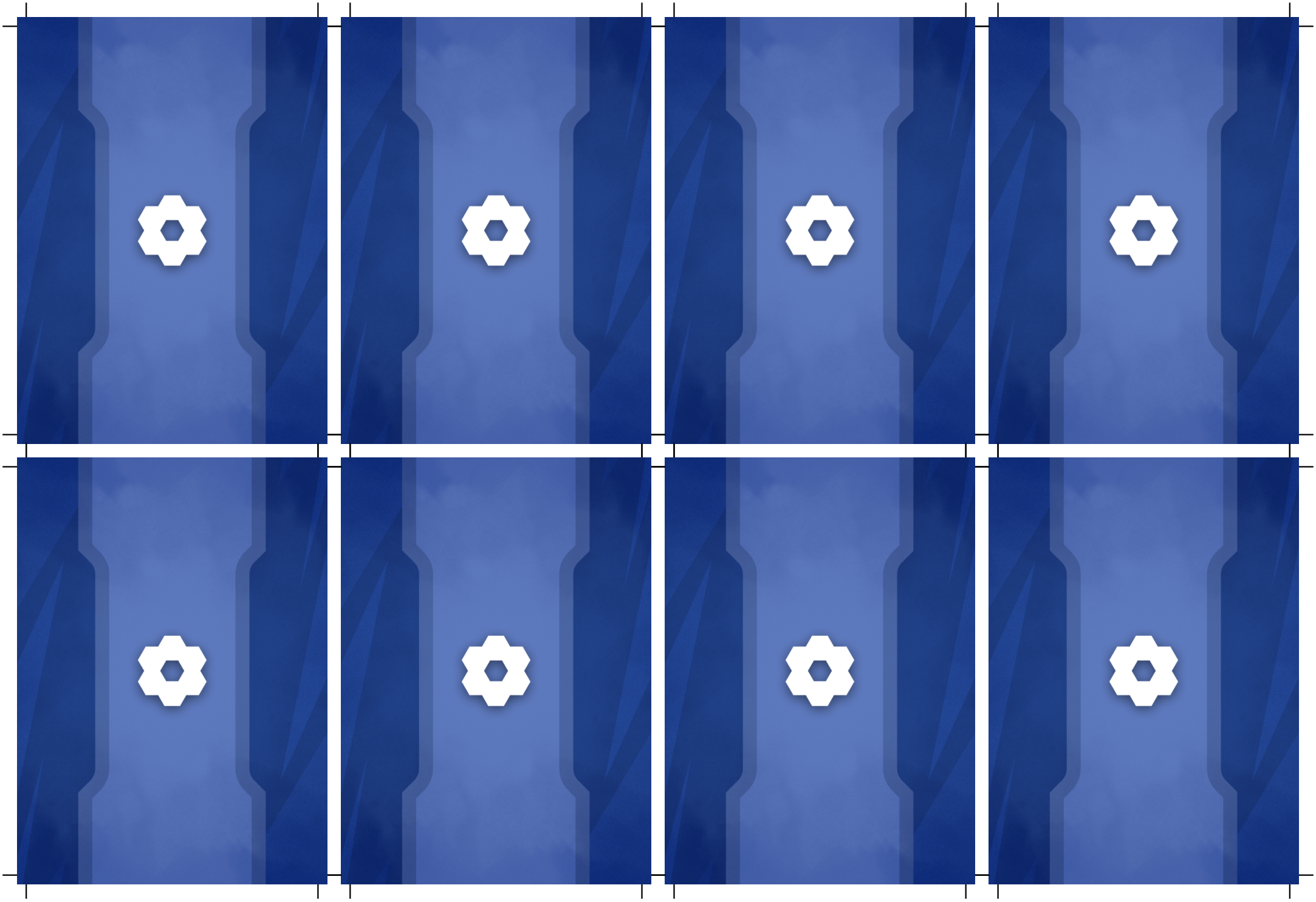
Vorteil [Autorität] Robert Herzig 6/35

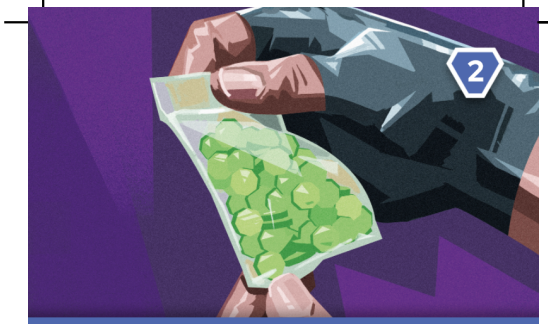


JACKE AUS FLÜSSIG-KEVLAR

Nachdem ein Gegner dich angegriffen hat: darfst du diesen Vorteil ***zurücklegen*** → Füge diesem Gegner 1 Schaden zu.

Vorteil [Untergrund] Robert Herzig 7/35



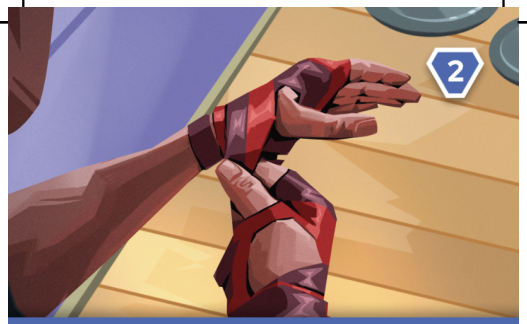


GRÜNES OKTAGON

Du hast +1 **Wahrnehmung** .

Wenn dein Zug beginnt: wird dieser Vorteil ***zurückgelegt*** . Du darfst 1 Stress erleiden, um diesen Effekt zu ignorieren.

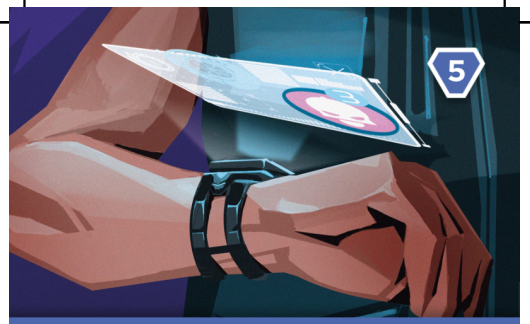
Vorteil [Untergrund] Robert Herzig 8/35



LETZTE KRAFTRESERVE

Entsorgen → Hole 2 zufällige Aktionskarten zurück (aus deinem Ablagestapel).

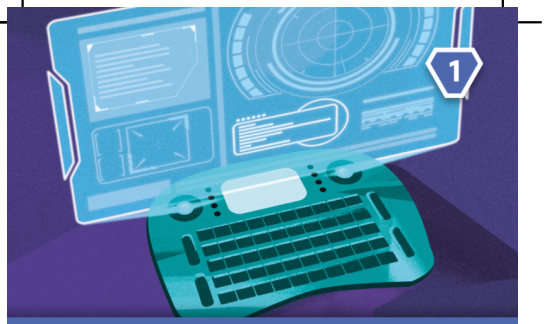
Vorteil [Untergrund] Robert Herzig 9/35



GESTOHLENE DEFSEC SMARTWATCH

Du behandelst den Wert von echten Schädel-Modifikatoren als [+1].

Vorteil [Untergrund] Robert Herzig 10/35



TX-7 HOLOSCREEN PRO

Wenn du eine Aufgabe ausführst: darfst du diesen Vorteil ***zurücklegen*** → Erhalte 1 zusätzlichen Impuls .

[Falls du einen Schädel für diese Aufgabe aufdeckst: ignoriere den oberen Effekt und ***entsorge*** diesen Vorteil.]

Vorteil [Analytiker] Robert Herzig 3/35

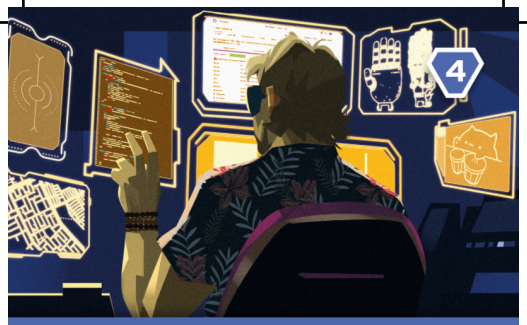


WISSENSCHAFTLICHER ABSCHLUSS

Wenn du Modifikatoren analysierst: darfst du dir 1 zusätzlichen Modifikator anschauen.

[Nur 1 Mal pro Runde.]

Vorteil [Analytiker] Robert Herzig 4/35



ANGESEHENER EXPERTE

Wenn du bei einer Aufgabe erfolgreich bist: addiere +1 zu deiner nächsten Aufgabe in dieser Runde.

Vorteil [Analytiker] Robert Herzig 5/35



DREISPRACHIGE ERZIEHUNG

Du darfst in deinem Zug eine zusätzliche **Hacken**-Aktion ausführen.

Vorteil [Analytiker] Robert Herzig 6/35



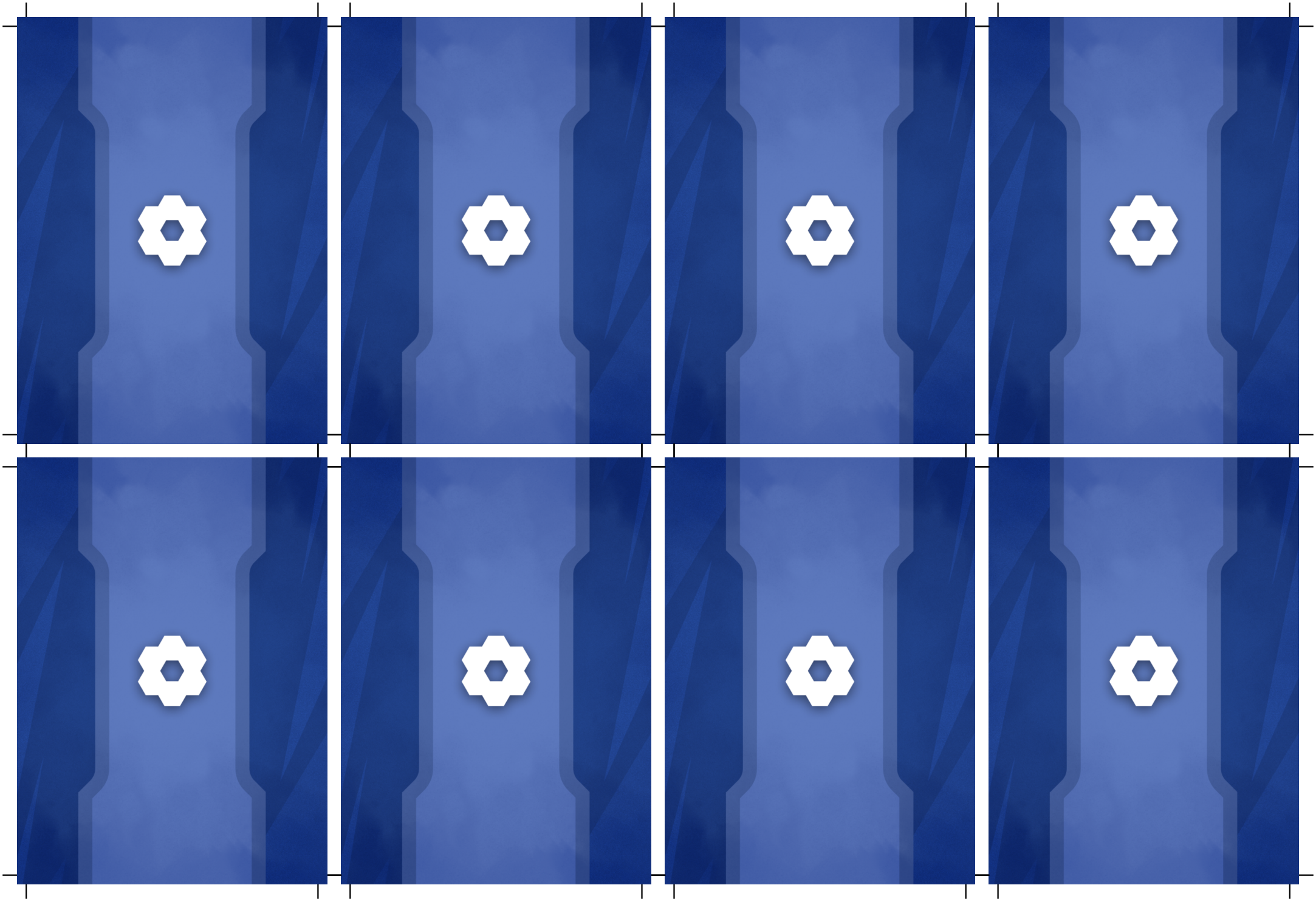
KLARER VERSTAND

Wenn du eine Aufgabe ausführst: darfst du einen Zahl-Modifikator raten.

Falls du den geratenen Modifikator aufdeckst: erhalte 1 zusätzlichen Impuls und 1 Hoffnung .

[Nur 1 Mal erfolgreich raten pro Runde.]

Vorteil [Idealist] Robert Herzig 7/35

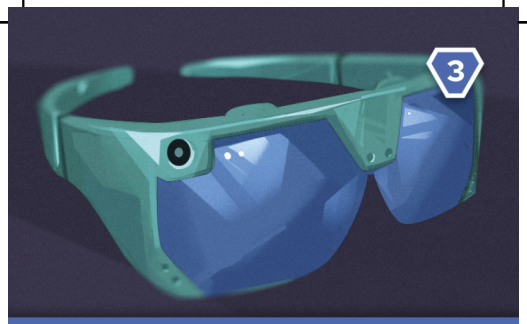




GRÜNDERZUSCHUSS

Nachdem du die Modifikatoren für eine Aufgabe aufgedeckt hast: darfst du 1 Hoffnung ausgeben → Decke 1 zusätzlichen Modifikator auf. Diesen Vorgang kannst du danach so oft wie du möchtest wiederholen (indem du jedes Mal 1 Hoffnung ausgibst).

Vorteil [Idealist] Robert Herzig 8/35

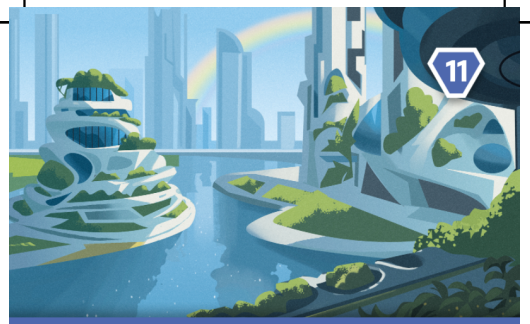


CYBERVIEW AR-BRILLE

Nachdem du Modifikatoren analysiert hast, ohne welche zu archivieren oder aufzudecken: erhalte 1 Hoffnung . [Nur 1 Mal pro Runde.]

Nachdem du Begegnungskarten analysiert hast, ohne welche abzuwerfen oder zu ziehen: erhalte 1 Hoffnung . [Nur 1 Mal pro Runde.]

Vorteil [Idealist] Robert Herzig 9/35



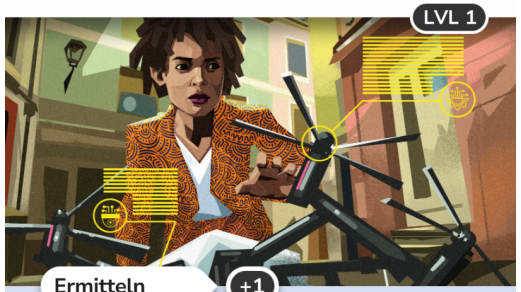
GLAUBE AN DIE UTOPIE

Du kannst beim Kaufen dieses Vorteils Hoffnung als Ressourcen ausgeben.

Du hast +1 in jedem deiner Attribute. (, , &)

Vorteil [Idealist] Robert Herzig 10/35

VOR-ORT-RECHERCHE

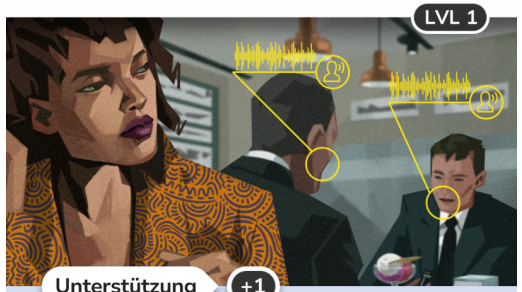


Ermitteln +1

Wähle eins.
- Addiere +2.
- Erhalte 2 zusätzliche Impulse → Ziehe 1 Begegnungskarte (nach dieser Aktion).

Aktion Gewagte Ermittlungen [Insider | Influencer] Robert Herzig 12/35

SENSATION AUFDECKEN

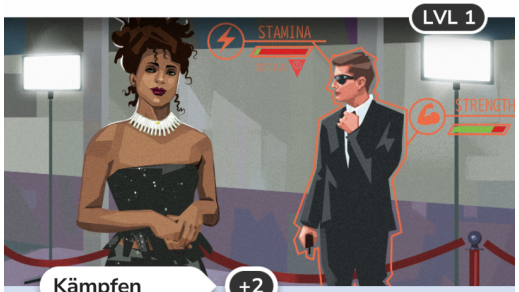


Unterstützung +1

Wähle eins.
- Addiere +2.
- Erhalte 2 zusätzliche Impulse → Ziehe 1 Begegnungskarte (nach dieser Aktion).

Aktion Gewagte Ermittlungen [Insider | Influencer] Robert Herzig 13/35

UNERKANNT BLEIBEN



Kämpfen +2

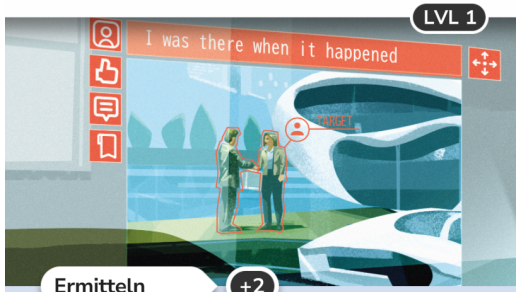
Hacken +2

Flexibel (1 Attributsmarker eines beliebigen Attributs kann benutzt werden, als ob er übereinstimmend ist.)

Wenn du einen Gegner oder Zustand zurückziehst: darfst du eine zusätzliche Aktion ausführen (nach dieser Aktion).

Aktion Geheimes Vorgehen [Insider | Influencer] Robert Herzig 14/35

ANONYMER HINWEIS



Ermitteln +2

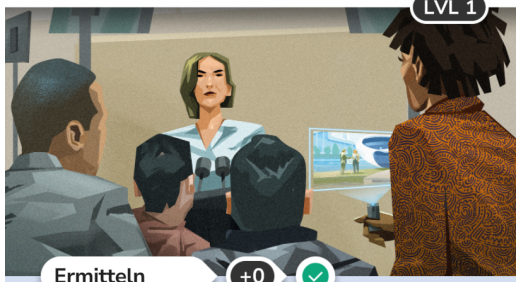
Unterstützung +2

Falls du das erste Geheimnis entfernst: ***Analysiere 3 Begegnungskarten***. Du darfst 1 analysierte reguläre Karte abwerfen. (Mische das Begegnungsdeck.)

Falls du den ersten Unterstützungsmarker nimmst: erhalte 1 zufälligen Attributsmarker mit einer Ladung (aus dem Vorrat).

Aktion Geheimes Vorgehen [Insider | Influencer] Robert Herzig 15/35

RECHENSCHAFT EINFORDERN



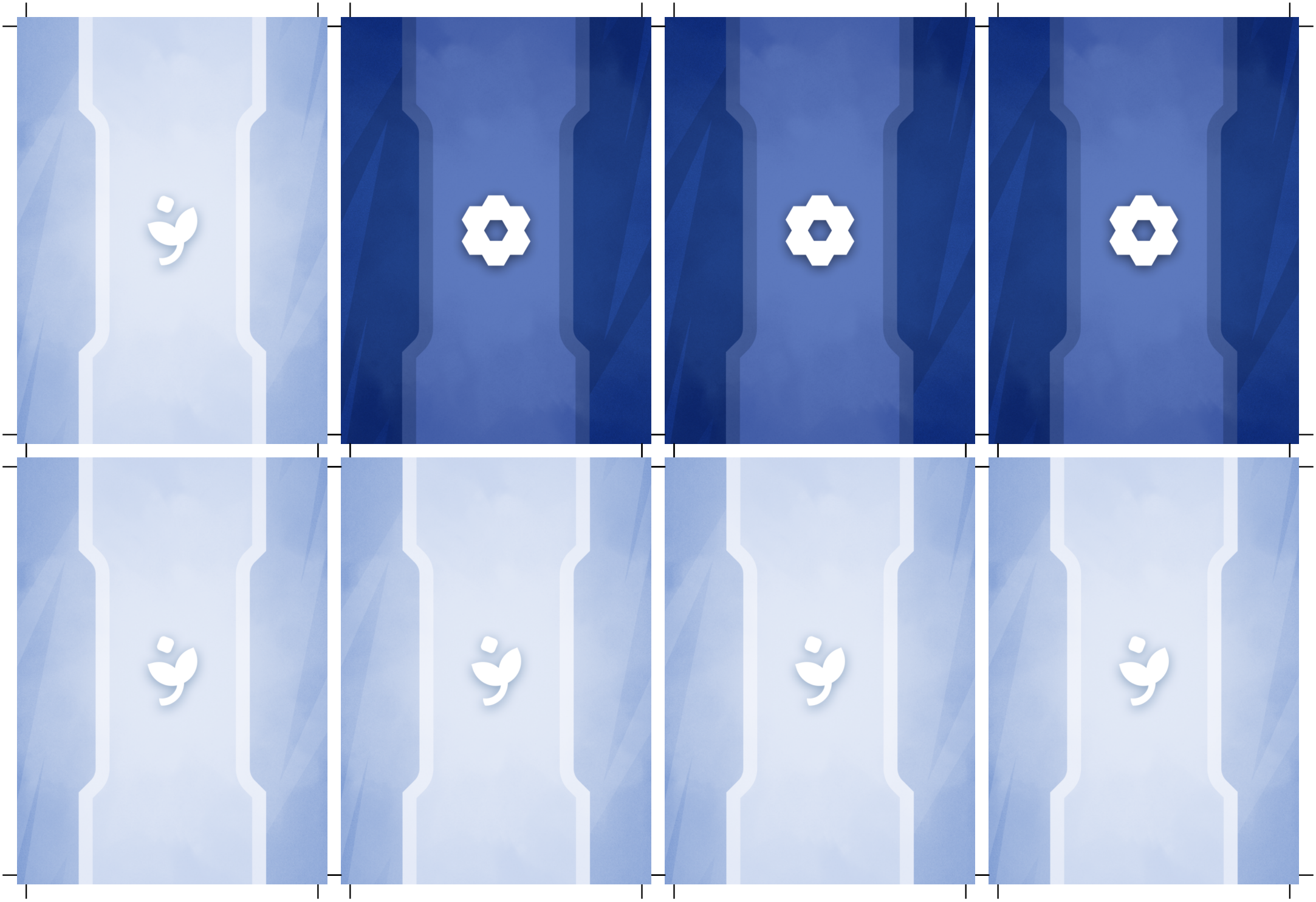
Ermitteln +0

Kämpfen +0

Teamarbeit (1 übereinstimmender Attributsmarker darf benutzt werden, um 1 zusätzlichen Impuls zu erhalten anstatt +2.)

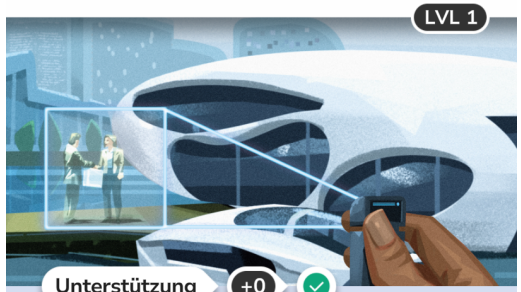
Falls du erfolgreich bist: ***Analysiere 2 Begegnungskarten***. Du darfst 1 analysierte reguläre Karte abwerfen. (Mische das Begegnungsdeck.)

Aktion Pressefreiheit [Insider | Influencer] Robert Herzig 16/35



QUELLE ÜBERPRÜFEN

LVL 1



Unterstützung +0

Hacken +0

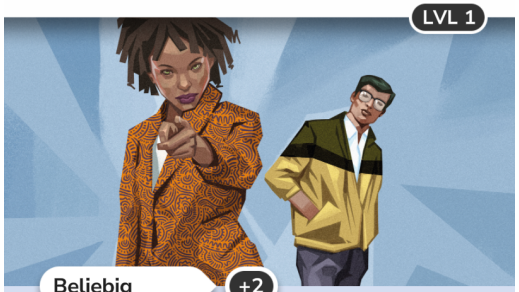
Teamarbeit (1 übereinstimmender Attributsmarker darf benutzt werden, um 1 zusätzlichen Impuls zu erhalten anstatt +2.)

Falls du erfolgreich bist:
Analysiere 2 Begegnungskarten.
Du darfst 1 analysierte reguläre Karte abwerfen. (Mische das Begegnungsdeck.)

Aktion | Pressefreiheit [Insider | Influencer] | Robert Herzig | 17/35

DEINEN ERFOLG TEILEN

LVL 1



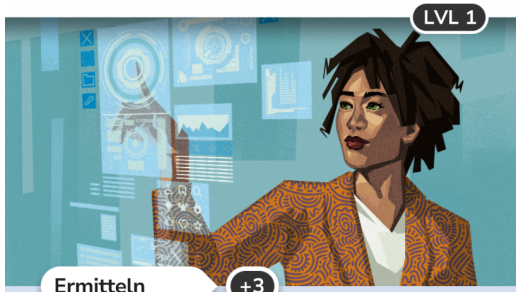
Beliebig +2

Falls du erfolgreich bist: addiere +1 zur nächsten Aufgabe diese Runde, die von einem beliebigen Charakter ausgeführt wird.

Aktion | [Allgemein] | Robert Herzig | 18/35

ANTWORTEN SUCHEN

LVL 1



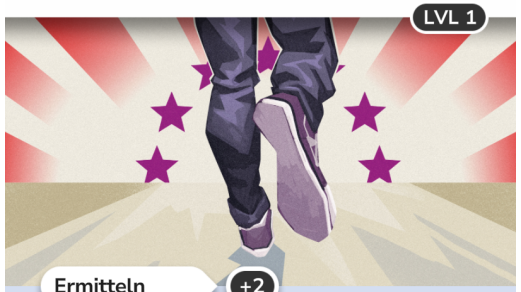
Ermitteln +3

Falls du erfolgreich bist:
Analysiere 2 Modifikatoren. Du darfst 1 analysierten Modifikator archivieren. (Mische die verdeckten Modifikatoren.)

Aktion | [Allgemein] | Robert Herzig | 19/35

VORAUSGEHEN

LVL 1



Ermitteln +2

Kämpfen +2

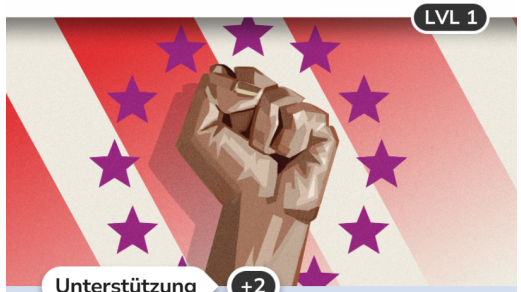
Erhalte 1 zusätzlichen Impuls, falls du dich in dieser Runde bewegt hast.

Falls du erfolgreich bist: würfle 1 Attributswürfel. Du hast +1 in dem gewürfelten Attribut bis zum Ende der Runde.
Dies gilt auch für andere Charaktere, solange sie in deiner Umgebung sind.

Aktion | Initiative ergreifen [Aktivist | Bastler] | Robert Herzig | 12/35

SCHWUNG MITNEHMEN

LVL 1



Unterstützung +2

Hacken +2

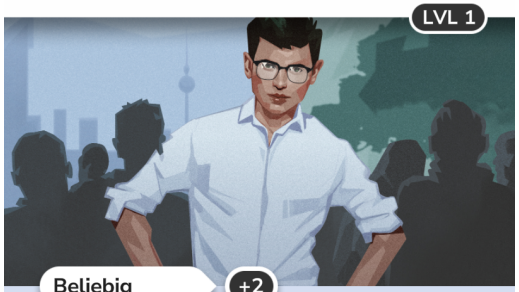
Erhalte 1 zusätzlichen Impuls, falls du dich in dieser Runde bewegt hast.

Falls du erfolgreich bist: würfle 1 Attributswürfel. Du hast +1 in dem gewürfelten Attribut bis zum Ende der Runde.
Dies gilt auch für andere Charaktere, solange sie in deiner Umgebung sind.

Aktion | Initiative ergreifen [Aktivist | Bastler] | Robert Herzig | 13/35

ÄRMEL HOCHKREMPELN

LVL 1



Beliebig +2

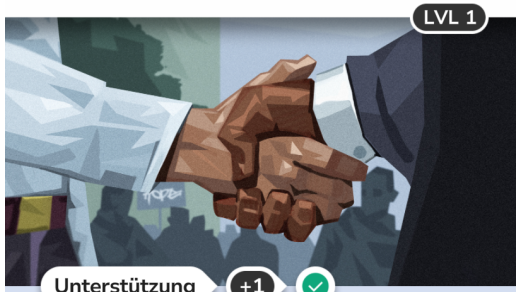
Falls du erfolgreich bist: wähle eins.

- Ein anderer Charakter in deiner Umgebung darf sich bewegen (nach dieser Aktion).
- Du darfst dich bewegen (nach dieser Aktion).
- Mische 1 Modifikator zurück in das Grid, der für diese Aufgabe aufgedeckt wurde.

Aktion | Entscheidende Maßnahmen [Aktivist | Bastler] | Robert Herzig | 14/35

UNERWARTETE VERBÜNDETE

LVL 1



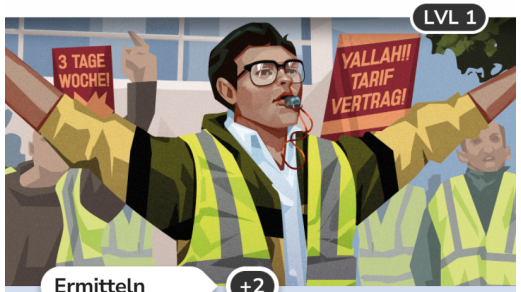
Unterstützung +1

Falls du um 2 oder mehr erfolgreich bist: lade 1 Attributsmarker wieder auf.

Aktion | Entscheidende Maßnahmen [Aktivist | Bastler] | Robert Herzig | 15/35

ETWAS VERÄNDERN

LVL 1



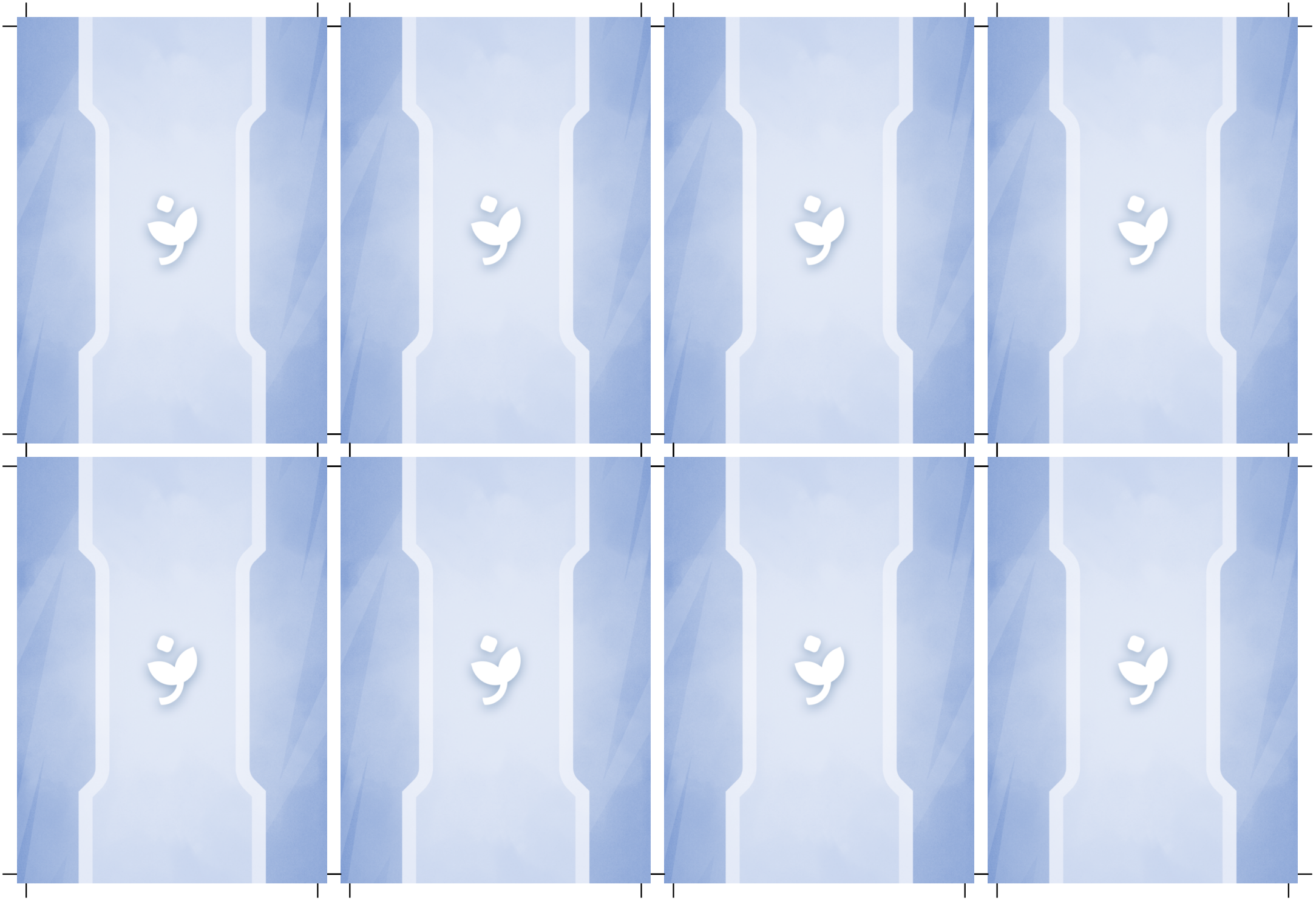
Ermitteln +2

Hacken +2

Falls du erfolgreich bist: darfst du dich bewegen (nach dieser Aktion).

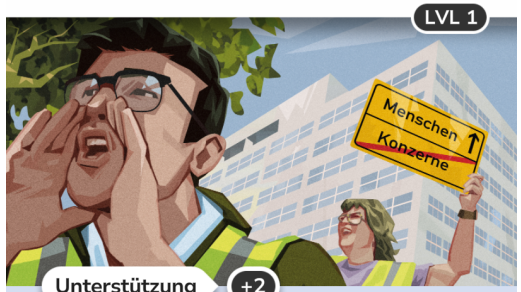
Falls du die Aufgabe abschließt: darfst du ***1 Modifikator formen***.
(Decke 1 Modifikator auf. Mische danach 1 aufgedeckten Modifikator in das Grid.)

Aktion | Verbünde und herrsche [Aktivist | Bastler] | Robert Herzig | 16/35



MENSCHEN MOBILISIEREN

LVL 1



Unterstützung +2

Kämpfen +2

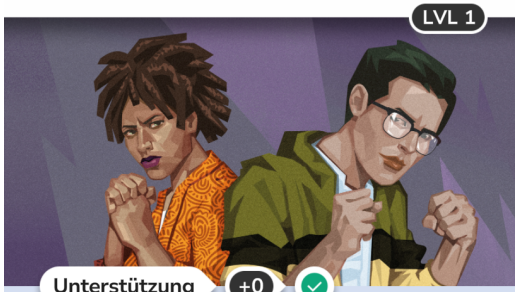
Falls du erfolgreich bist: darfst du dich bewegen (nach dieser Aktion).

Falls du die Aufgabe abschließt: darfst du ***1 Modifikator formen***.
(Decke 1 Modifikator auf. Mische danach 1 aufgedeckten Modifikator in das Grid.)

Aktion | **Verbünde und herrsche** [Aktivist | Bastler] | Robert Herzig | 17/35

GEMEINSAME SACHE

LVL 1



Unterstützung +0

Kämpfen +0

Falls du um 2 oder mehr erfolgreich bist: erhalte 1 zusätzlichen Impuls .

Aktion | [Allgemein] | Robert Herzig | 18/35

MOTIVIERENDE REDE

LVL 1



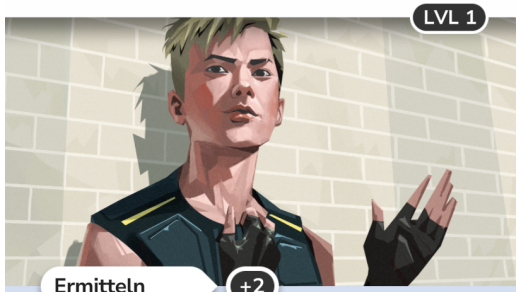
Unterstützung +3

Falls du erfolgreich bist: wähle einen anderen Charakter in deiner Umgebung. Dieser darf eine zusätzliche Aufgabe ausführen (nach dieser Aktion und während deines Zuges).

Aktion | [Allgemein] | Robert Herzig | 19/35

VON VIELEN RESPEKTIERT

LVL 1



Ermitteln +2

Unterstützung +2

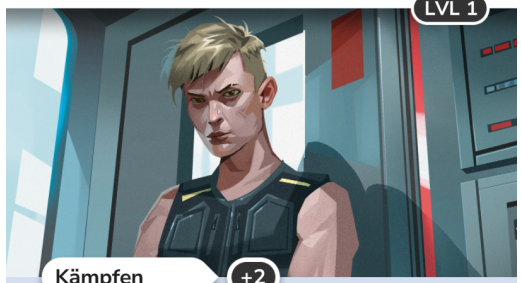
Waghalsig
(Decke 1 zusätzlichen Modifikator auf.)

Falls du 1 oder mehr Schädel aufdeckst: entferne bis zu 2 Geheimnisse von einer Spur in deiner Umgebung.

Aktion | **Waghalsig durchsetzen** [Autorität | Untergrund] | Robert Herzig | 12/35

DEINE REGELN DURCHSETZEN

LVL 1



Kämpfen +2

Hacken +2

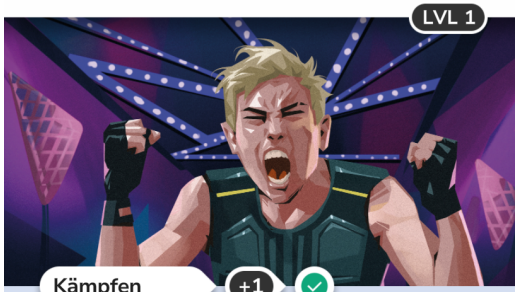
Waghalsig
(Decke 1 zusätzlichen Modifikator auf.)

Falls du 1 oder mehr Schädel aufdeckst: lege bis zu 2 Hacking-Würfel auf eine Karte in deiner Umgebung oder im Netzwerk.

Aktion | **Waghalsig durchsetzen** [Autorität | Untergrund] | Robert Herzig | 13/35

WUTANFALL

LVL 1



Kämpfen +1

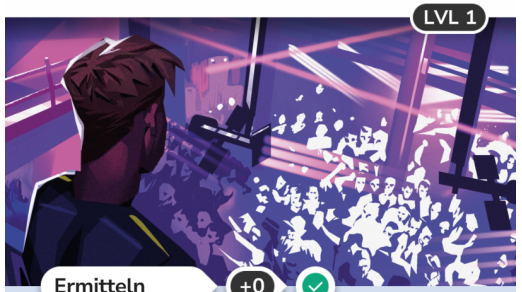
Waghalsig
(Decke 1 zusätzlichen Modifikator auf.)

Falls du 1 oder mehr Schädel aufdeckst: füge einem Gegner in deiner Umgebung bis zu 2 Schaden zu.

Aktion | **Selbstjustiz** [Autorität | Untergrund] | Robert Herzig | 14/35

ALLES IM BLICK BEHALTEN

LVL 1



Ermitteln +0

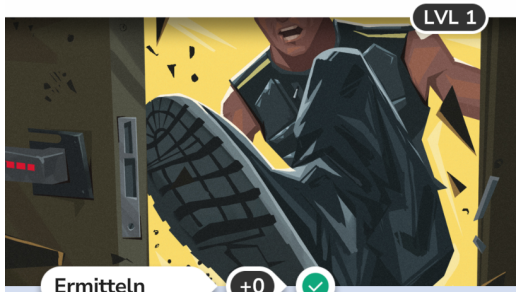
Unterstützung +0

Addiere +2 für jeden Gegner an deinem Ort. [Maximum +4.]

Aktion | **Selbstjustiz** [Autorität | Untergrund] | Robert Herzig | 15/35

ZUR NOT MIT GEWALT

LVL 1



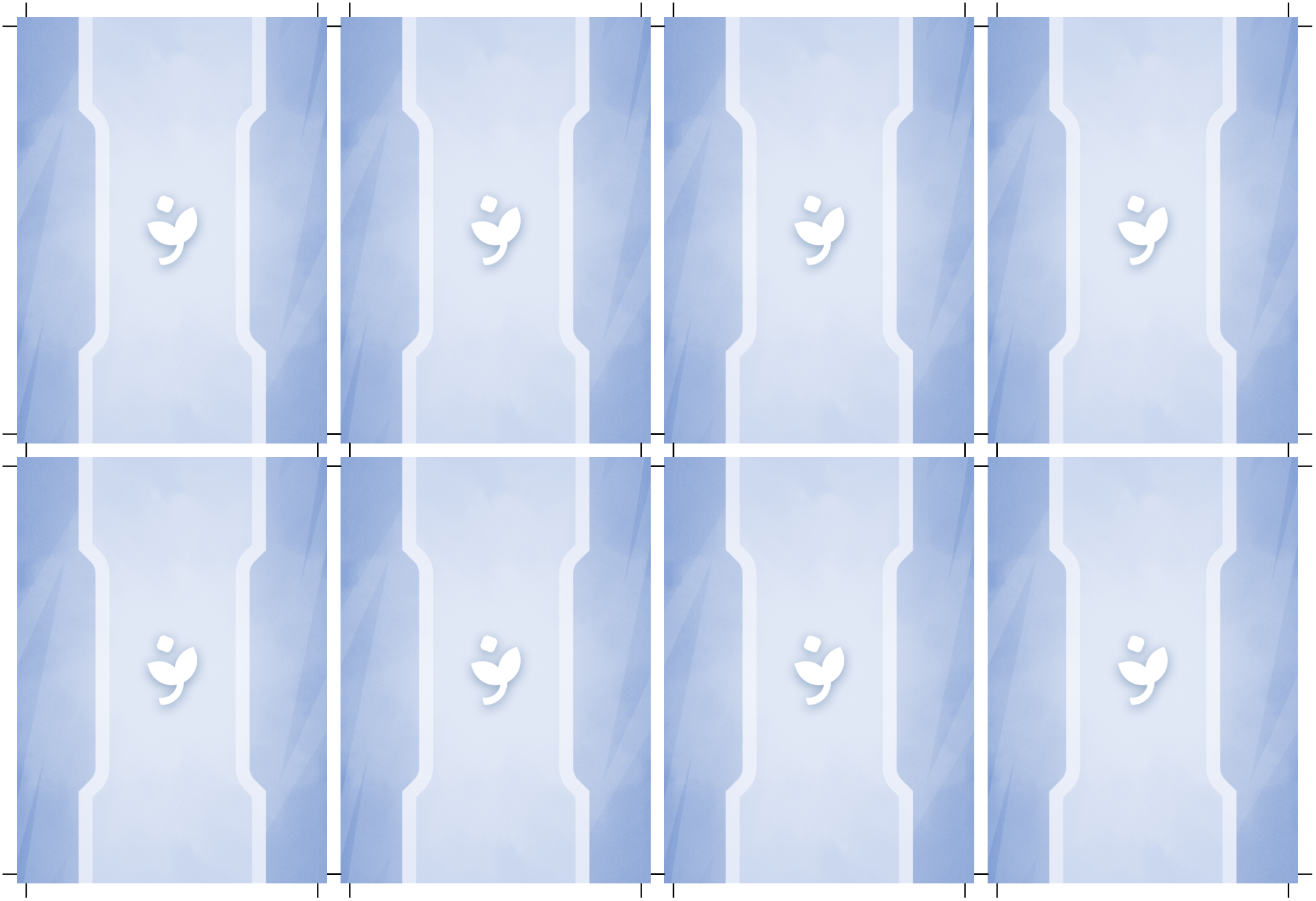
Ermitteln +0

Unterstützung +0

Du darfst 1 Stress erleiden → Addiere +2.

Falls du 1 oder weniger Karten auf der Hand hast und erfolgreich bist: erhalte 1 Hoffnung .

Aktion | **Bittere Entschlossenheit** [Autorität | Untergrund] | Robert Herzig | 16/35



OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

LVL 1



Kämpfen +0

Hacken +0

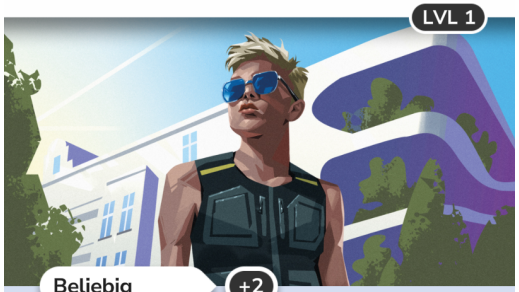
Du darfst 1 Stress erleiden → Addiere +2.

Falls du 1 oder weniger Karten auf der Hand hast und erfolgreich bist:
erhalte 1 Hoffnung .

Aktion | **Bittere Entschlossenheit** [Autorität | Untergrund] | Robert Herzig | 17/35

HOFFNUNG SCHÖPFEN

LVL 1



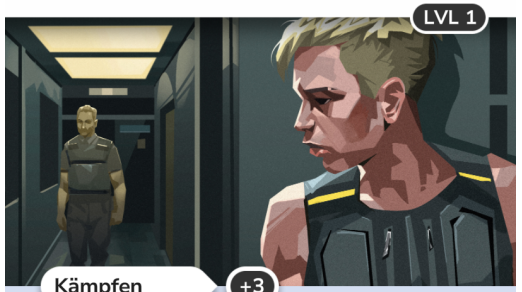
Beliebig +2

Falls du erfolgreich bist:
erhalte 1 Hoffnung .

Aktion | [Allgemein] | Robert Herzig | 18/35

SCHWACHSTELLE FINDEN

LVL 1



Kämpfen +3

Falls du erfolgreich bist:
Analysiere 2 Begegnungskarten.
Du darfst 1 analysierte reguläre Karte abwerfen. (Mische das Begegnungsdeck.)

Aktion | [Allgemein] | Robert Herzig | 19/35

MUSTER ERKENNEN

LVL 1



Ermitteln +2

Hacken +2

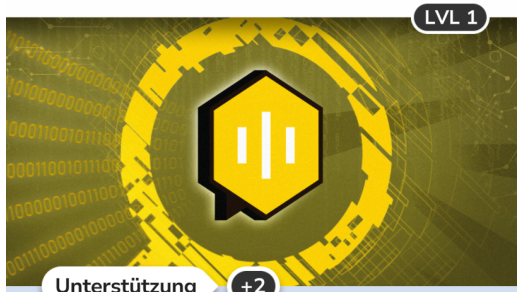
Falls du erfolgreich bist: hat während der nächsten Aufgabe in dieser Runde der ausführende Charakter +2 **Wahrnehmung** und +2 **Technologie** .

Falls du scheiterst: erhalte 1 Hoffnung .
[Stattdessen: Erhalte 2 Hoffnung, falls du den Epic Fail aufdeckst.]

Aktion | **KI-Training** [Analytiker | Idealist] | Robert Herzig | 12/35

VERHALTEN ANALYSIEREN

LVL 1



Unterstützung +2

Hacken +2

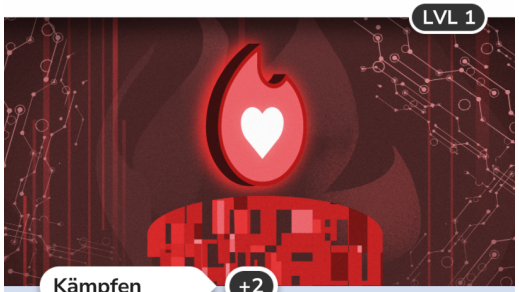
Falls du erfolgreich bist: hat während der nächsten Aufgabe in dieser Runde der ausführende Charakter +2 **Charisma** und +2 **Technologie** .

Falls du scheiterst: erhalte 1 Hoffnung .
[Stattdessen: Erhalte 2 Hoffnung, falls du den Epic Fail aufdeckst.]

Aktion | **KI-Training** [Analytiker | Idealist] | Robert Herzig | 13/35

RISIKO EINSCHÄTZEN

LVL 1



Kämpfen +2

Hacken +2

Falls du erfolgreich bist: hat während der nächsten Aufgabe in dieser Runde der ausführende Charakter +2 **Mut** und +2 **Technologie** .

Falls du scheiterst: erhalte 1 Hoffnung .
[Stattdessen: Erhalte 2 Hoffnung, falls du den Epic Fail aufdeckst.]

Aktion | **Daten-Sicherheit** [Analytiker | Idealist] | Robert Herzig | 14/35

DEIN BACKUP VOM BACKUP

LVL 1



Beliebig +2

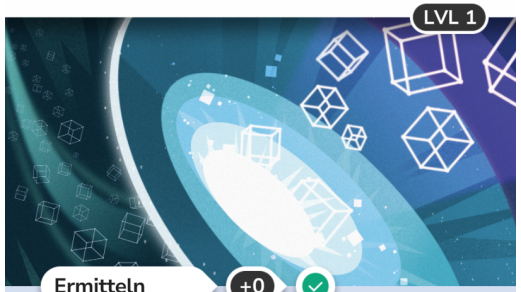
Falls du erfolgreich bist:
Analysiere 2 Modifikatoren. Du darfst 1 analysierten Modifikator archivieren.
(Mische die verdeckten Modifikatoren.)

Falls du scheiterst: erhalte 1 Hoffnung .
[Stattdessen: Erhalte 2 Hoffnung, falls du den Epic Fail aufdeckst.]

Aktion | **Daten-Sicherheit** [Analytiker | Idealist] | Robert Herzig | 15/35

UPDATE AUFSPIELEN

LVL 1



Ermitteln +0

Unterstützung +0

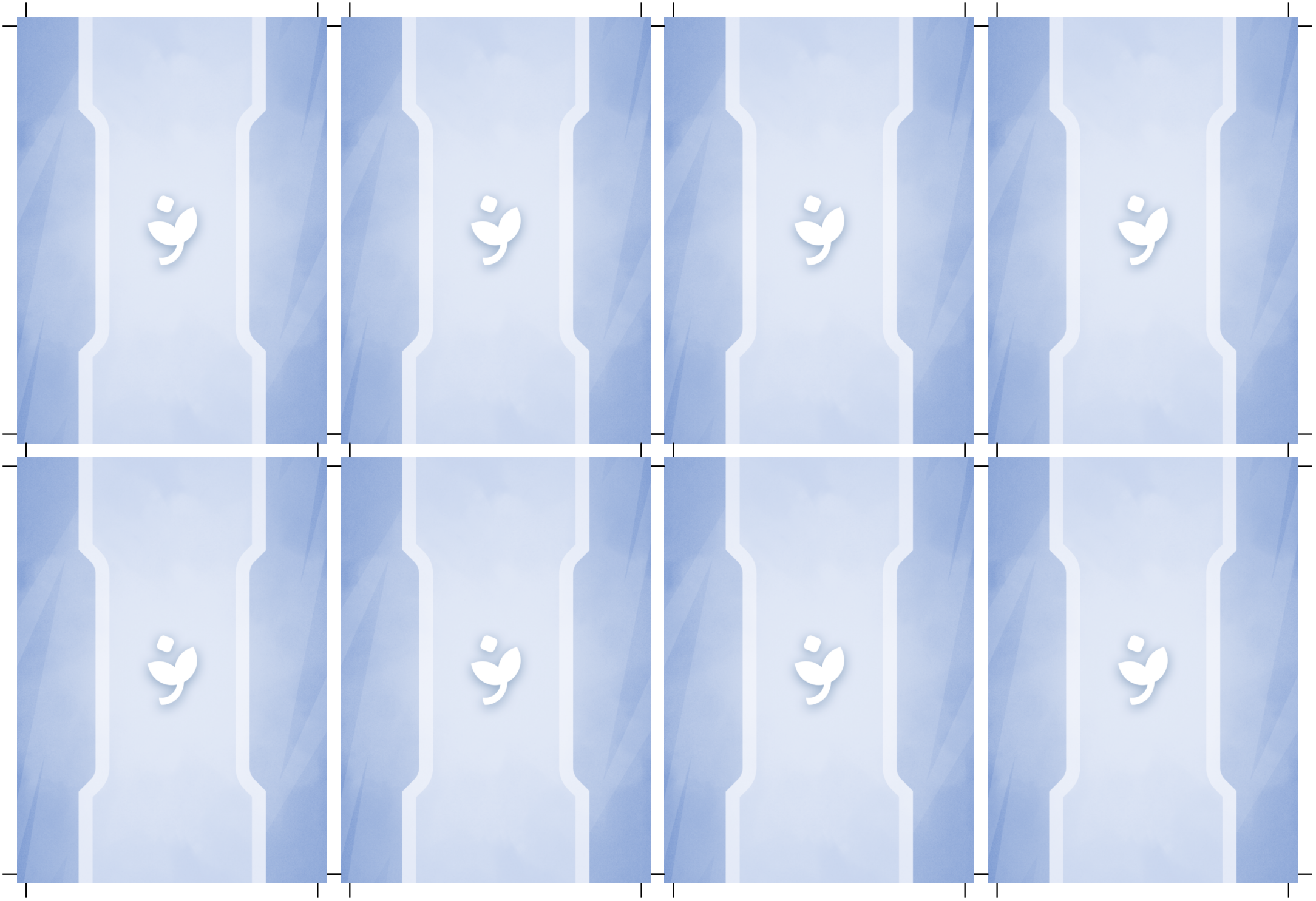
Addiere +1, falls deine letzte Aufgabe diese Runde erfolgreich war.

Falls du die Aufgabe abschließt: ***Analysiere 2 Modifikatoren***. Dabei wähle eins.

- Archiviere 1 analysierten Modifikator.
- Erhalte 1 Hoffnung .

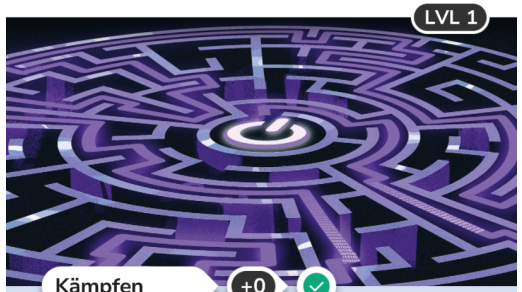
(Mische die verdeckten Modifikatoren.)

Aktion | **Zukunft gestalten** [Analytiker | Idealist] | Robert Herzig | 16/35



SYSTEM HERUNTERFAHREN

LVL 1



Kämpfen +0

Hacken +0

Addiere +1, falls deine letzte Aufgabe diese Runde erfolgreich war.

Falls du die Aufgabe abschließt: *Analysiere 2 Modifikatoren*. Dabei wähle eins.

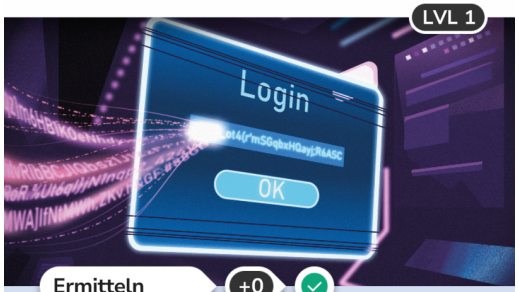
- Archiviere 1 analysierten Modifikator.
- Erhalte 1 Hoffnung .

(Mische die verdeckten Modifikatoren.)

Aktion | **Zukunft gestalten** [Analytiker | Idealist] | Robert Herzig | 17/35

DATENLECK

LVL 1



Ermitteln +0

Hacken +0

Falls du um 2 oder mehr erfolgreich bist: erhalte 1 zusätzlichen Impuls .

Aktion | [Allgemein] | Robert Herzig | 18/35

HINTERTÜR

LVL 1



Hacken +3

Falls du erfolgreich bist: darfst du 1 regulären Gegner in deiner Umgebung zurückziehen.

Aktion | [Allgemein] | Robert Herzig | 19/35



IN DEINER DUNKELSTEN STUNDE

Wenn alles versagt? Bleibt nur die Hoffnung!

Erhalte 1 Hoffnung .

Elite Dilemma | [Glücksfall] | Robert Herzig | 1/9



IN DEINER DUNKELSTEN STUNDE

Wenn alles versagt? Bleibt nur die Hoffnung!

Erhalte 1 Hoffnung .

Elite Dilemma | [Glücksfall] | Robert Herzig | 2/9



IN DEINER DUNKELSTEN STUNDE

Wenn alles versagt? Bleibt nur die Hoffnung!

Erhalte 1 Hoffnung .

Elite Dilemma | [Glücksfall] | Robert Herzig | 3/9



IN DEINER DUNKELSTEN STUNDE

Wenn alles versagt? Bleibt nur die Hoffnung!

Erhalte 1 Hoffnung .

Elite Dilemma | [Glücksfall] | Robert Herzig | 4/9

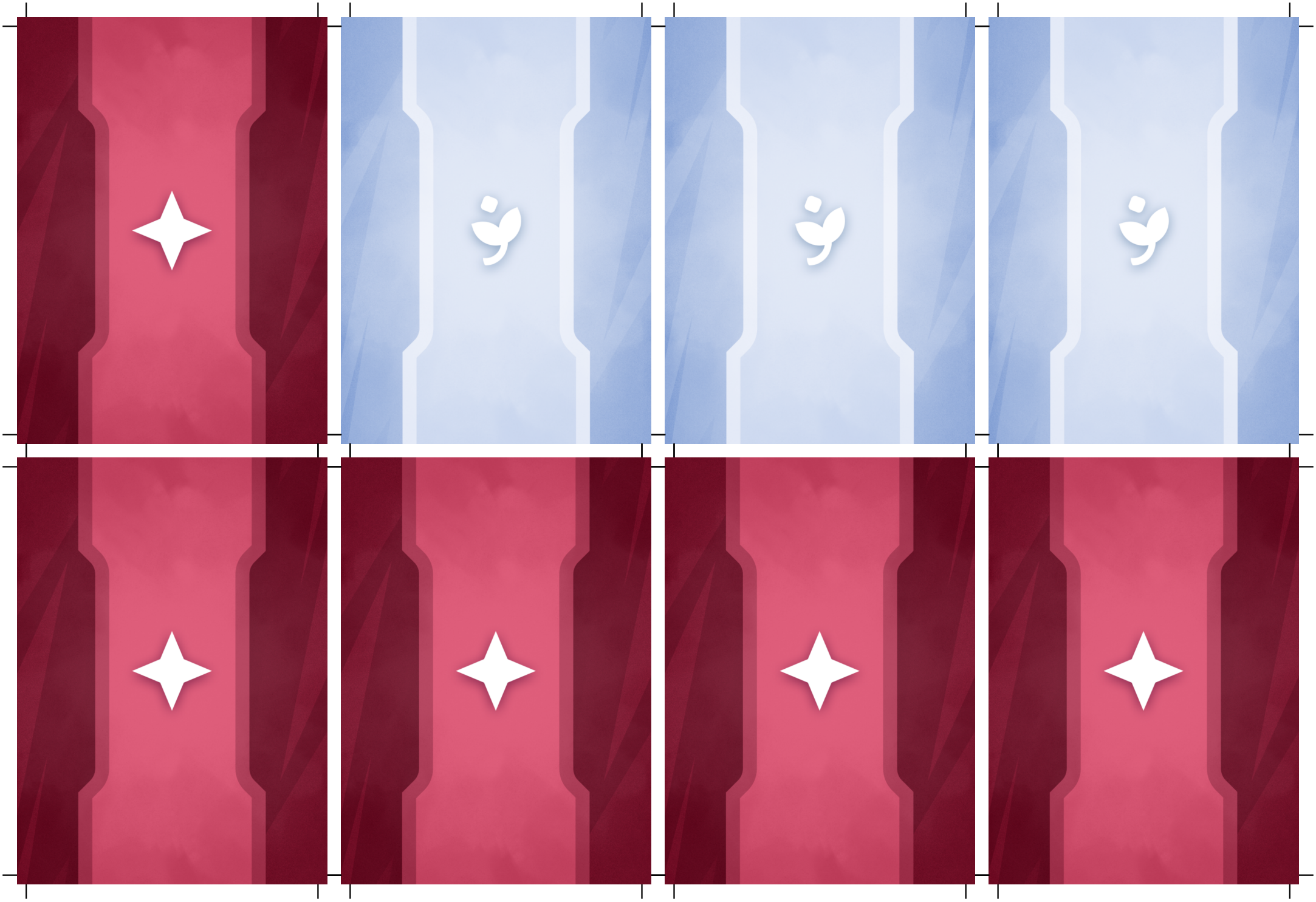


EIN UNFAIRES SYSTEM

Es ist nicht deine Schuld. Es ist das System.

Ziehe 2 zusätzliche Begegnungskarten.

Elite Dilemma | [Schicksalshaft] | Robert Herzig | 5/9





EIN UNFAIRES SYSTEM

Es ist nicht deine Schuld. Es ist das System.

Ziehe 2 zusätzliche Begegnungskarten.

Elite Dilemma [Schicksalshaft] Robert Herzig 6/9



PROFILERSTELLUNG

Wähle eins.
- Verursache 1 Überwachung .
- Erleide 2 Stress .

Dilemma [Beobachtung | Daten] Robert Herzig 1/6



EIN UNFAIRES SYSTEM

Es ist nicht deine Schuld. Es ist das System.

Ziehe 2 zusätzliche Begegnungskarten.

Elite Dilemma [Schicksalshaft] Robert Herzig 7/9



PROFILERSTELLUNG

Wähle eins.
- Verursache 1 Überwachung .
- Erleide 2 Stress .

Dilemma [Beobachtung | Daten] Robert Herzig 2/6



EIN UNFAIRES SYSTEM

Es ist nicht deine Schuld. Es ist das System.

Ziehe 2 zusätzliche Begegnungskarten.

Elite Dilemma [Schicksalshaft] Robert Herzig 8/9



PROFILERSTELLUNG

Wähle eins.
- Verursache 1 Überwachung .
- Erleide 2 Stress .

Dilemma [Beobachtung | Daten] Robert Herzig 3/6



EIN UNFAIRES SYSTEM

Es ist nicht deine Schuld. Es ist das System.

Ziehe 2 zusätzliche Begegnungskarten.

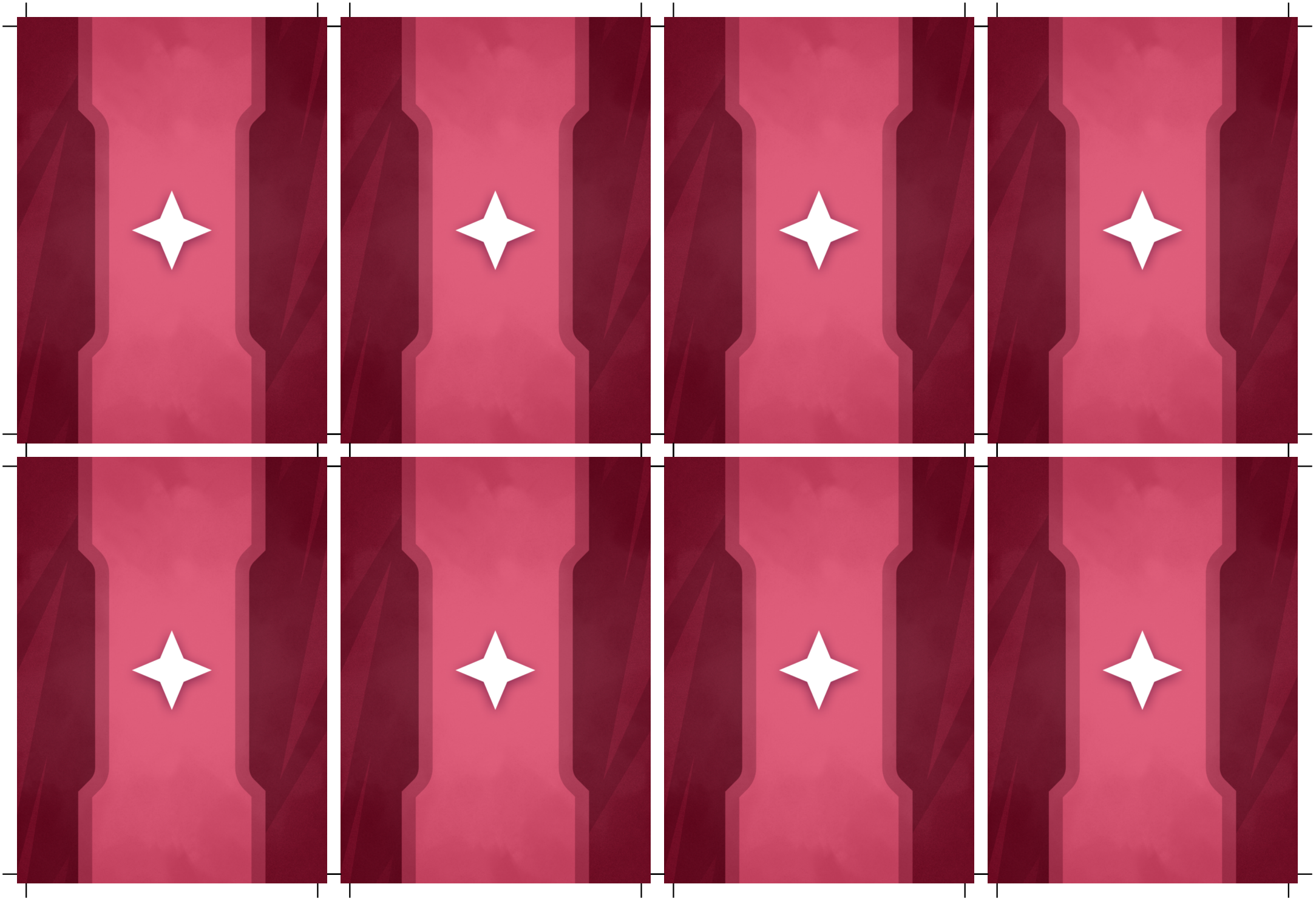
Elite Dilemma [Schicksalshaft] Robert Herzig 9/9



PROFILERSTELLUNG

Wähle eins.
- Verursache 1 Überwachung .
- Erleide 2 Stress .

Dilemma [Beobachtung | Daten] Robert Herzig 4/6





ERWEITERTE PROFILERSTELLUNG

Wähle eins.
- Verursache 2 Überwachung .
- Erleide 4 Stress .

Dilemma [Beobachtung | Daten] Robert Herzig 5/6



ERWEITERTE PROFILERSTELLUNG

Wähle eins.
- Verursache 2 Überwachung .
- Erleide 4 Stress .

Dilemma [Beobachtung | Daten] Robert Herzig 6/6



VERLETZUNG DER PRIVATSPHÄRE

Verursache 1 Überwachung .

Weitere Folgen (Ziehe nach dieser Karte 1 zusätzliche Begegnungskarte.)

Dilemma [Beobachtung] Robert Herzig 1/6



VERLETZUNG DER PRIVATSPHÄRE

Verursache 1 Überwachung .

Weitere Folgen (Ziehe nach dieser Karte 1 zusätzliche Begegnungskarte.)

Dilemma [Beobachtung] Robert Herzig 2/6



VERLETZUNG DER PRIVATSPHÄRE

Verursache 1 Überwachung .

Weitere Folgen (Ziehe nach dieser Karte 1 zusätzliche Begegnungskarte.)

Dilemma [Beobachtung] Robert Herzig 3/6



NETZWERK-DIAGNOSE

Wähle eins.
- Erleide 3 Stress .
- Gib 1 Ladung von einem Attributsmarker aus (ohne Effekt).

Dilemma [Sozial | Daten] Robert Herzig 4/6



NETZWERK-DIAGNOSE

Wähle eins.
- Erleide 3 Stress .
- Gib 1 Ladung von einem Attributsmarker aus (ohne Effekt).

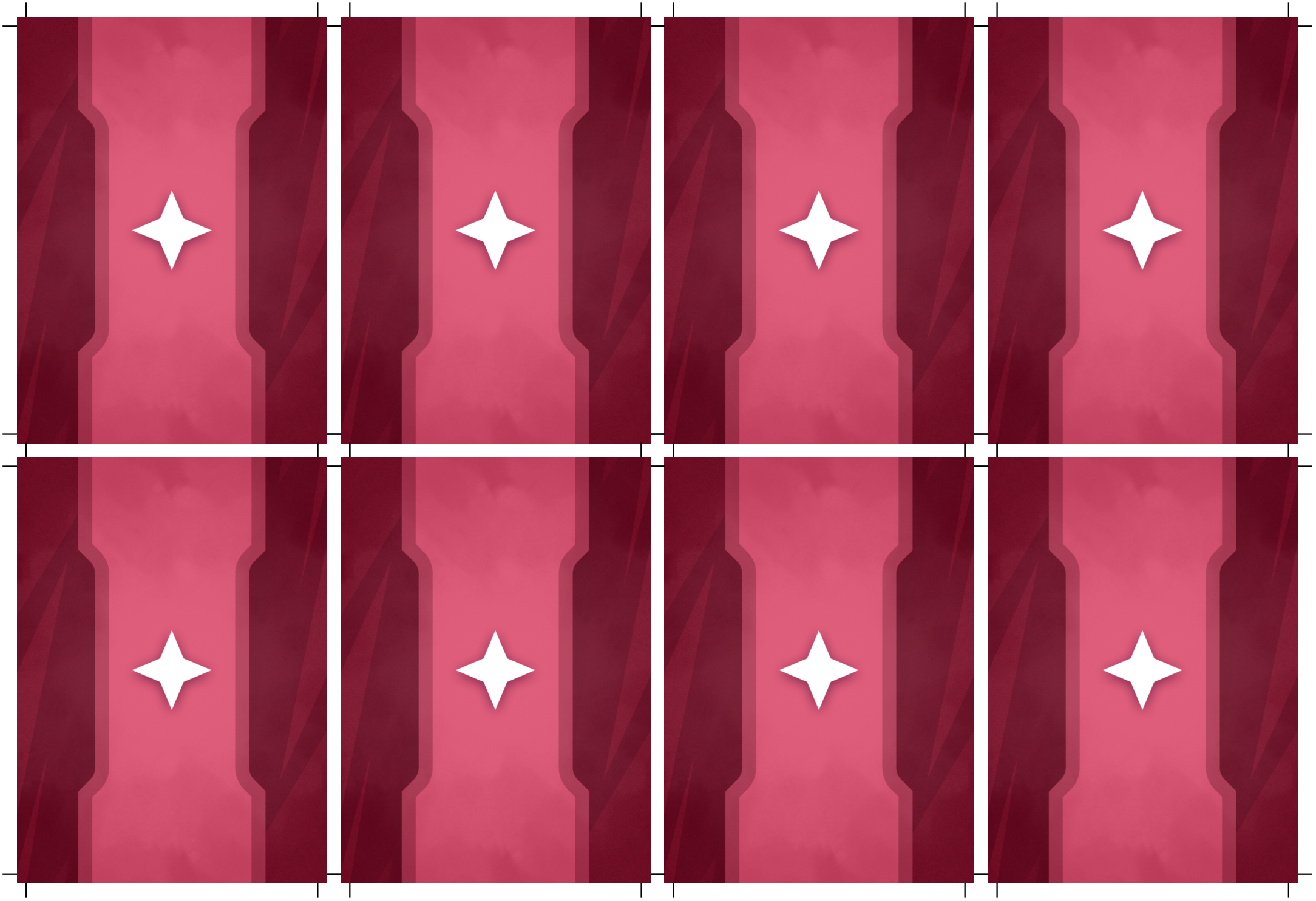
Dilemma [Sozial | Daten] Robert Herzig 5/6



NETZWERK-DIAGNOSE

Wähle eins.
- Erleide 3 Stress .
- Gib 1 Ladung von einem Attributsmarker aus (ohne Effekt).

Dilemma [Sozial | Daten] Robert Herzig 6/6





DE-ANONYMISIERUNG

Sie haben genug Daten, um dich zu finden.
Was ihnen fehlt, ist deine Zustimmung, sie zu verarbeiten.

Wenn die Begegnungsphase beginnt:
erleidet jeder Charakter 1 Stress .

Zustand [Daten] Robert Herzig 4/5

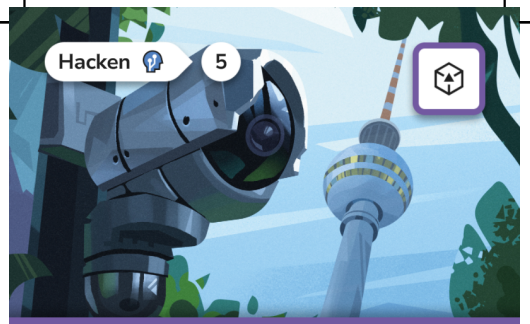


DE-ANONYMISIERUNG

Sie haben genug Daten, um dich zu finden.
Was ihnen fehlt, ist deine Zustimmung, sie zu verarbeiten.

Wenn die Begegnungsphase beginnt:
erleidet jeder Charakter 1 Stress .

Zustand [Daten] Robert Herzig 5/5



ERHÖHTE ÜBERWACHUNG

Wir hatten stets Angst vor dem Überwachungsstaat.
Stattdessen überwachen uns jetzt die Konzerne.

Wenn die Begegnungsphase beginnt:
verursache 2 Überwachung .

Zustand [Beobachtung] Robert Herzig 3/5

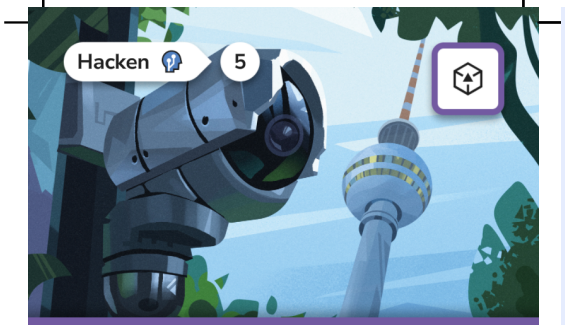


ERHÖHTE ÜBERWACHUNG

Wir hatten stets Angst vor dem Überwachungsstaat.
Stattdessen überwachen uns jetzt die Konzerne.

Wenn die Begegnungsphase beginnt:
verursache 2 Überwachung .

Zustand [Beobachtung] Robert Herzig 4/5



ERHÖHTE ÜBERWACHUNG

Wir hatten stets Angst vor dem Überwachungsstaat.
Stattdessen überwachen uns jetzt die Konzerne.

Wenn die Begegnungsphase beginnt:
verursache 2 Überwachung .

Zustand [Beobachtung] Robert Herzig 5/5

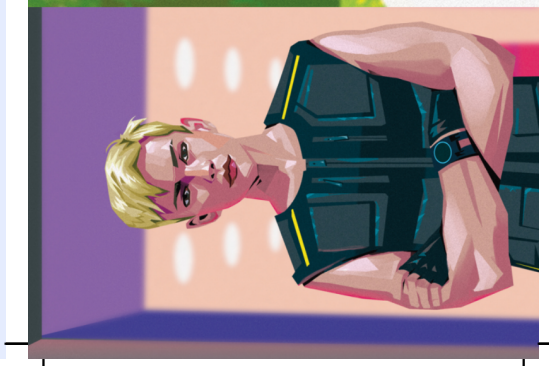
ATTRIBUTE DIE

1 = 2 =

3 = 4 =

5 = 6 =

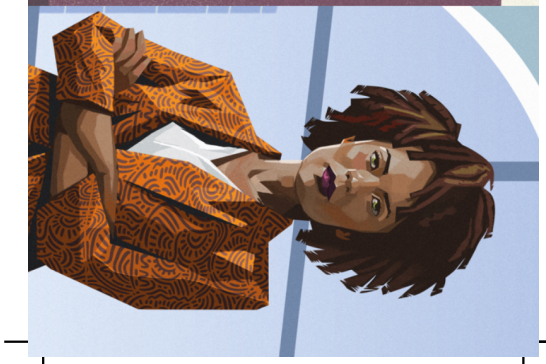
















ATTRIBUTE DIE

1 =

2 =

3 =

4 =

5 =

6 =

Hersteller-Informationen

HOPEFUL GAMES

www.hopeful-games.com
contact@hopeful-games.com

Hopeful Games UG (haftungsbeschränkt)
Dominik Schönleben, c/o COCENTER
Koppoldstr. 1, 86551 Aichach

© 2026 Hopeful Games, all rights reserved.

