

## Shadowrun "Nero burning Rom"

**VorabInfo:** Dieser Run ist ein reiner Matrix Run, der für eine Gruppe von Decker geeignet ist. Die Charakter sollten schon nicht mehr ganz so grün hinter den Ohren sein, je nach Anzahl der Decker. Ein (erfahrener) Charakter soll nebenbei noch einen zweites Ziel verfolgen, nämlich Informationen über den Rest der Gruppe zu sammeln und diese dann weiterzugeben. Das Abenteuer spielt in GroßFrankfurt, kann aber auch verlegt werden, da der physische Einsatzort der Decker nicht entscheidend ist.

### Der Auftrag:

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Dein Telekom klingelt, allerdings ist es deine Privatnummer... Am Screen ist ein älterer grauhaariger Mann in einem schneeweißen, echt noblem Anzug. Dieser sitzt hinter einem riesigen Ebenholzschreibtisch (er sieht irgendwie anders aus, so komisch vielleicht kein so gelungenes Kunstholz!!!) und raucht eine dicke Zigarre. „Hallo Herr xxx, wären Sie an einem kleineren Auftrag mit variabler Gewinnspanne interessiert ?

[Variabel:] Außerdem würde sie vielleicht interessieren, was ich über ... xxx gehört habe. (Nur eine Andeutung das reicht bestimmt! \*g\*)

Ich denke es wäre am besten, sie würden heute Abend um 22.00 Uhr zum mir in mein Tanzlokal „Batschkapp“ kommen. Auf Wiedersehen.“

>>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Herr Schmidt (Batschkapp/Frankfurt) hat von mehreren neue Decker gehört und um diese zu testen sollen sie einen kleineren, aber dennoch nicht unwichtigen, Matrixrun für ihn durchführen. Weiterhin will er von einem ihm gut bekannten Charakter, dass er diese Decker begleitet und Daten über sie sammelt. Insbesondere natürlich über deren Matrixbefähigung und ob diese gut in einem Team arbeiten können. Zusatzdaten wie Wohnort oder physische Identifikation wären einen Bonus wert. Falls es keinen Charakter gibt der den „Batschkapp“ Schmidt gut kennt, kann dieser mit ein paar heiklen Informationen über einen Char aufwarten, um den Runner zu dem Zusatzauftrag zu „überreden / erpressen“.

### Batschkapp:

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Vor der Batschkapp steht natürlich mal wieder eine Traube von Menschen, als ihr vorbei fahrt um euer Gefährt auf dem Schotterparkplatz neben der Kapp abzustellen.

Dort ist es um 22.00 Uhr brechend voll, und ihr riecht den Schweiß der wild tanzenden Menge, die schwere dumpf klingende Musik spürt ihr in euren Eingeweiden und die Bässe lassen den Boden vibrieren. Ihr drängt euch durch die Menschen um voran zu kommen, und werdet immer wieder von nackter Haut auf der meist ein dünner Schweißfilm glänzt berührt, es ist wirklich brechend voll! Überall wird getanzt, gelacht und viel getrunken, die Musik ist so laut und dröhnend das die Leute sich gegenseitig in die Ohren schreien müssen um sich verständlich zu machen! Im Erdgeschoss ist eine Metal Disko und eine ca. 20m lange Bar an der 4 Barkeeperinnen und zwei Barkeeper hektisch arbeiten um die Flut von Bestellungen zu erfüllen. Es gibt eine breite Wendeltreppe die in den nächsten Stock führt sowie zwei Fahrstühle.

Im ersten Stock geht es schon viel weniger hektisch zu. Diese besteht aus einem großen Bistro mit einigen Tischen und Nischen in denen kleine bis mittelgroße Snacks zu sich genommen werden, hier ist es nicht ganz so voll obwohl alle Stühle und Nischen belegt sind. Hier ist offensichtlich nicht die ganze Fläche des Gebäudes frei zugänglich, ein kurzer Gang abschließend mit einer Tür auf der **Büro** mit roten Leuchtbuchstaben steht, untermauert diese Vermutung!

Im 2. Stock befindet sich eine weitere Disko, hier sind die vorherrschende Farben jedoch nicht schwarz und dunkelrot wie unten sondern Chrom und Blau! Es wird eine merkwürdige Musik gespielt die irgend etwas beruhigendes hat, es liegt ein süßlicher Geruch in der Luft den ihr als Haschischgeruch o.ä. einstufen könnt. Am Rand der Tanzfläche sind Nischen mit gemütlich aussehenden blauen Polsterbänken angeordnet.

Der dritte Stock ist wieder eine Disko jedoch ist hier das Publikum etwas anders. Das könnte möglicherweise an der lauten und drängenden Cyber techno Musik liegen die hier alles beschallt! Der 4. Stock wird von Billardtischen und verschiedenst aussehenden SimSinn Spielen beherrscht, weiterhin

gibt es hier noch eine verwinkelte Eckbar. Der 5.Stock besteht aus einem einzigen großen Full Surround 3D Kino und einer SnackBar. Und schließlich der 6. Stock ist eine Sauna mit Dampfbad und reizenden Masseusen (Nutten) die für alles zu haben sind solange man gut bezahlt! Der 7. und letzte Stock ist nicht ohne entsprechende Bevollmächtigung zu erreichen, denn hier befinden sich die Privaträume des vielleicht wichtigsten Schmidts/Schiebers von Frankfurt „Der BatscheSchmidt“

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Die Batschkapp liegt in Frankfurt-Eschersheim in der Maybacherstraße 5. Eschersheim ist eine ein wenig heruntergekommenen Mittelschicht Gegend in der mehrere Gangs ihr Unwesen treiben. Die Batschkapp selbst ist jedoch tabu, was aber keinen davon abhält auch hier öfters mal ein wenig die (Wild-)Sau rauszulassen. Waffen werden streng kontrolliert und die 4-6 Türsteher werden echt sauer, wenn man versucht was an ihnen vorbei zu schmuggeln. Also vorher abgeben und Kiefer behalten ist die Devise! In der Eingangstür ist ein Waffendetektor Stufe 6 eingebaut nach Cyberware wird nicht gesucht. Was auch echt albern werden würde, den Frankfurts Schattengemeinde geht hier ein und aus und der Batschkapp würden schnell die Cyberwareblocker ausgehen. Magisch ist der Laden, zur großen Freude aller verfolgten Runner, auch abgesichert und zwar mit einem magischen Hüter Stufe 6 und mindestens 1 Watcher pro Stockwerk, der einen im Astralraum mit lautem Geschrei darauf aufmerksam macht das hier „Flugverbot“ herrscht.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Im 2.Stock angekommen begibst du dich in Richtung Büro! Dort angekommen verharrt du nur kurz vor der Tür die sich dann automatisch öffnet. Da hinter stehen zwei riesige Ork-Türsteher die dich von der körperlichen Statur überragen aber trotzdem sehr angespannt wirken (Wahrnehmung: 5). Ein kurzer Flur folgt, an dem drei Türen abzweigen und eine Tür am Ende liegt. Auf diese deutet der Türsteher und wieder öffnet sich die Tür kurz vor dir automatisch. Du stehst in einem sehr komfortablen gänzlich schwarz/weiß eingerichteten Büro! Der schneeweiße Teppich steht im Kontrast mit den überwiegend schwarzen Möbelstücken zwei Sofas und ein Sofasessel dazu ein kleiner weißer runder Tisch, dominiert wird der Raum aber von einem großen sehr massiv wirkenden schwarzen Ebenholzschreibtisch (er sieht irgendwie anders aus, so komisch vielleicht kein so gelungenes Kunstholz!) Dahinter in einem großen schwarzen Ledersessel, sitzt ein von Kopf bis Fuß in weiß gekleideter Mann mit grauen halblangen Haaren und kurzem grauen Bart, seine Augenlider sind geschlossen und er scheint zu dösen, so wie er mit verschränkten Fingern da in seinem Sessel ruht. Als du dich gesetzt hast, richtet er seinen kalten aus graublitzenden Augen stammenden Blick auf dich und beginnt dann mit ruhiger Stimme zu sprechen:

„Guten Tag [Name des Runners]! Ich habe es mir immer zur Gewohnheit gemacht etwas über die Leute die ich beschäftige in Erfahrung zu bringen, das ist auch jetzt der Fall.

[z.B. : Herr Tanoshii ist mir schon früher durch seine Beziehungen zu meinem geschätzten Kollegen von der örtlichen Yakuza aufgefallen und ich habe seinen nicht immer einfachen Weg mit Interesse beobachtet. Die junge Dame hier nennen wir sie noch einfach Zap ist direkt aus Übersee zu uns eingereist, obwohl es erst so aussah als würde sie unsere Gastfreundschaft nur kurze Zeit genießen wollen, aber sie ist nicht das erste mal in das ADL und hier nicht ganz unbekannt. Über den Herren der sich Vielfrass nennt könnte ich den ganzen Tag berichten, da er hier und auch schon anderswo jede menge Aufruhr unter der steuerzahlenden Bevölkerung verursacht hat.]

Gut, kommen wir zu ihrem Auftrag, ich möchte das sie mit einige Deckern Kontakt aufnehmen und diesen Run organisieren. Ich gebe ihnen 80.000 ¥ von denen Sie mindestens 60.000 ¥ für die Decker einplanen sollten. Mit dem fertigen Team sollen Sie in die Computersysteme von „Nero burning Rom“ eindringen und dort einige Dateien entwenden, Einzelheiten sowie Telekom Nr. der Decker sind hier auf diesem Chip gespeichert. Rufen sie mich an, wenn sie Erfolg melden können!“

#### Chip:

Der Run geht gegen die Firma „Nero burning Rom“, ein mittelgroßes Unternehmen dessen Schwerpunkt auf externe Datensicherung wie z.B. CD-Rom Brennersoftware und Zubehör liegt. Ihre Decker sollen Dateien über den neusten Wirtschaftsbericht des Unternehmens liefern, Status der Aktiva, finanzielles Vermögen und genaue Besitz Verhältnisse. Diese sollen ohne großes Aufsehen kopiert werden. Danach sollen so viele wie möglich beliebige Forschungsdateien kopiert und anschließend gelöscht werden.

„Sie sollen die Decker beauftragen und zwar ohne das Sie ihnen sagen wer hinter dem Auftrag steckt. Für den Run soll die Gruppe 60.000 ¥ bis höchstens 80.000 ¥ bekommen, die 20.000 ¥ wären demnach Ihr Lohn. Wenn die Decker noch mehr verlangen, müssten Sie selber dafür aufkommen!“

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Ein kleiner Kon „Tech Alliance“ ist über die jüngsten Forschungserfolge des Unternehmens „Nero b. Rom“ nicht so begeistert. Sie überlegen diesen zu schlucken/aufzukaufen, dazu wollen sie mehr „Insider“ Infos + evtl. kleinere Probleme damit der Kurs ein bisschen sinkt. Dafür haben sie Herrn Schmidt beauftragt.

**Beinarbeit:** Mit einer Gebräuche (Straße) [6+] Probe kann folgendes über „Nero burning Rom“ herausgefunden werden. 1-2 Erfolge: mittelständiges Hardware Unternehmen mit Produktionsanlagen im Frankfurter Plex. 3+ Erfolge: Die Sicherheit wird von der Wach und Schließ Gesellschaft gestellt. Und die genaue Adresse: Langen, Paul Ehrlich Straße 44-48.

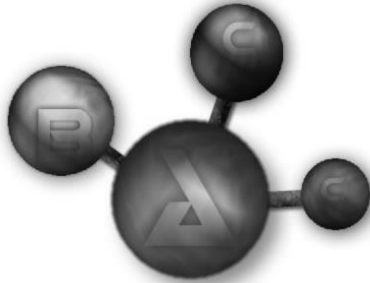
Mit einer Gebräuche(Matrix) [5+] Probe weiß man folgendes: 1- 2 Erfolge: mittelständiges Hardware Unternehmen mit Produktionsanlagen im Frankfurter Plex. 3+ Erfolge: Die Matrix Sicherheit ist mit dem neusten „Legionär IC“ ausgestattet. Und angeblich soll das ganze System im Stil des antiken Rom's gehalten sein. Wenn man das herausgefunden hat kann man seine Ikonographie darauf anpassen was einem dann keinen Reaktionsmalus im System von -1 Handlung (bzw. -10 Reaktion) verschafft (ohne eine Anpassung werden die Decker-Icons dauernd von den „einheimischen“ Icons angerempelt / behindert was zu diesem Malus führt).

Zusätzlich ist das LTG bekannt in dem das System liegt, es ist das Frankfurter „10er“ LTG!

**LTG-Matrix:** Das Frankfurter D-0410 er LTG ist schon nicht so ohne mit seinem Orange-5 Sicherheitscode. (Zugang 6; Kon: 8; Index: 8; Datei 7; Peripherie 7) Hier gibt es jedoch so oft irgendwelche kleineren Sicherheitsverstöße, dass sich die Sicherheit des LTG's fast erst mal auf automatisch Systeme (IC's) verlässt. Geht man hier jedoch zu weit, interessiert sich neben einem privatem Matrix-Sicherheitsdienst der Securitech International möglicherweise (wenn man Schaden angerichtet hat) auch das BKA ..!!! Das bedeute Ärger ohne Ende und mindestens ne neue sehr gute Identität.

**Nero burning Rom (D-0410-701702703):**

Das System von „Nero burning Rom“ ist im Still, des antiken Roms gehalten. Es ist mit einer hohen und dicken Stadtmauer umgeben. Der Zugang bildet ein massiv wirkendes Holztor (Zugang: verschlüsselt mit Wirbel IC-Stufe 8). Die Kampf-IC im inneren sehen wie Römische Legionäre aus. Killer



=Legionär, Blaster = Legionär mit Kettensägezähnen, Panzerung = viereckiges Langschild, Kaskaden IC die Muskeln werden immer dicker, Funke IC = Legionär mit elektrisch geladenen Waffen. Schwarzes IC = Prätorianer Garde mit violette Umhänge und weißen Rüstungen, von ihren Waffen tropft grünliche Flüssigkeit.

Sonde ist eine Taube mit rotglühenden Augen, Aufspür IC = schneller kleiner Junge, Teergrube = Falltüre/Schlangengrube die einen runterfallen lässt und dabei das Utility verspeist. Krüppler ist ein Passant (römische Tunika mit Sandalen und einem hässlichen Holzknüppel bewaffnet). Ripper wie Krüppler ABER mit einem Streitkolben mit rotierenden Spitzen bewaffnet. Krüppler gegen

Maske zielt auf die (Verkleidung) weise Tunika des Deckers, gegen Sensor auf die Augen ...

**Host A:** Orange9 – Zugang: 14(Wirbel 8) / Kontrolle: 13 / Index: 11 / Datei: 0 / Peripherie: 0

Host A ist ein ChokePoint der die äußere Mauer und die mit Passanten übersäten Gassen einer römischen Stadt darstellt. Passen sich die Runner nicht an die Ikonographie dieses Systems an, werden sie von den Passanten andauern angerempelt und kommen somit kaum voran (minus eine Handlung pro KR). Ignorieren sie die Ikonographie völlig, wie z. B. quer über die Stadt zu fliegen, lösen sie unabhängig von den Sicherheitsgarben 2W3 Killer 8 „Legionäre“, die auf Wachtürmen über die Stadt wachen, aus.

Sicherheitsgarben:	Ereignis:
4	Sonde-8 (reaktiv)
8	Aufspür <sup>1</sup> IC-7
12	Killer 6
16	passiver Alarm (alle Subsystemstufen +2)
20	Killer 8 (2x)
25	Teergrube –7 (reaktiv: gegen Operationsutilitys)
30	Aktiver Alarm: 1W3 Decker treffen in 2W3 KR ein.
35	Blaster –8 (Panzerung +2) (2x)
40	kaskadierendes <sup>2</sup> Killer-8 (2x)
45	Schwarzes IC –8 (3x) (Nichtletal)
50	Abschaltung <sup>3</sup> (5W6 Kampfrunden bis zur Abschaltung/keine Warnung)

**Host B:** Grün 8 – Zugang: 12 / Kontrolle: 13 / Index: 12 / Datei: 12 / Peripherie: 0

Host B: Ist eine 3 stöckige Bibliothek in der sich die Dateien in Form von Papyrusrollen befinden. Die verschlungenen Pfade sind aus dunklem massiv wirkenden Holz, die bei jedem Schritt knarren.

Sicherheitsgarben:	Ereignis
6	Aufspür - 8
12	Teergrube-7 (reaktiv: gegen Operationsutilitys)
17	Krüppler - 6 (Maske)
22	Passiver Alarm (alle Subsystemstufen +2 )
27	Ripper –8 (Sensor)
32	Teergrube (reaktiv: gegen Operationsutilitys)
37	Killer –8 (2x)
42	Funke-9 (Panzerung +2 <sup>4</sup> ) (3x)
47	Blaster – 8 (3x)
52	Aktiver Alarm: 1W3+1 Decker treffen in 2W3 KR ein.
56	kaskadierendes Funke-8 (2x)
60	Abschaltung(4W6 KR bis zur Abschaltung /die letzten 1W3 KR wird gewarnt!)

Paydata<sup>5</sup>: 9 x 100 MP (Datenbombe 7- IC)

<sup>1</sup> Matrix 3.01, Seite 103f

<sup>2</sup> Matrix 3.01, Seite 86

<sup>3</sup> Matrix 3.01, Seite 112; und Virtual Realities, Seite 53

<sup>4</sup> Matrix 3.01, Seite 86

<sup>5</sup> Matrix 3.01, Seite 50

**Host C:** Rot10 – Zugang: 16 / Kontrolle: 15 / Index: 14 / Datei: 14 / Peripherie: 14

Host C ist die CPU und die Hauptsteuerung der physischen Sicherungen des Unternehmens. Er befindet sich im Palastgebäude das zusätzlich noch mit einer Mauer umgeben ist. (Zugang: Wirbel 8 IC)  
Dateien: Hier liegen die Zugangsberechtigungsdateien sowie einige Top-Secret Dateien in den Keller gewölben.

Sicherheitsgarben:	Ereignis:
3	Sonde-8 (reaktiv)
5	Aufspürfalle <sup>6</sup> IC-7 (Killer 6)
11	Killer 6 (2x)
15	passiver Alarm (alle Subsystemstufen +2)
20	Killer 8 (Panzerung +2) (2x)
25	Teergrube –7 (reaktiv: gegen Operationsutilitys)
30	Aktiver Alarm: 4 Decker treffen in 1W3 KR ein.
35	kaskadierendes Blaster –8 (Panzerung +2) (2x)
40	Schwarzes IC –8 (Nichtletal) (3x)
46	Abschaltung <sup>7</sup> (5W6 Kampfrunden bis zur Abschaltung /die letzten 1W3 KR wird gewarnt!)

Paydata: 7 x 25 MP (Würmer 8)

Peripherie: Kameras, Sicherheitstüren, Alarmanlage usw.

**Host D:** Grün7 – Zugang: 12 / Kontrolle: 12 / Index: 11 / Datei: 0 / Peripherie: 13

Host D ist der Hafenbezirk mit großen Fabrikationsanlagen. Von Metallverarbeitungen bis zu Töpfereien findet man alles. Peripherie mit Wirbel 9-IC gesichert.

Sicherheitsgarben:	Ereignis:
6	Aufspür - 8
12	Teergrube-7 (reaktiv: gegen Operationsutilitys)
17	Krüppler - 6 (Maske)
22	Passiver Alarm (alle Subsystemstufen +2 )
27	Ripper –8 (Sensor)
32	Teergrube (reaktiv: gegen Operationsutilitys)
37	Killer –8 (2x)
42	Funke-9 (Panzerung +2) (3x)
47	Blaster – 8 (3x)
52	Aktiver Alarm: 1W3+1 Decker treffen in 2W3 KR ein.
56	kaskadierendes Funke-8 (2x)
60	Abschaltung (4W6 Kampfrunden bis zur Abschaltung /die letzten 1W3 KR wird gewarnt!)

Peripherie: Fabrikationsanlage der „Brenner“ uvm.

**Karma:**

Rollenspiel: 1-2 Karma

Bericht Positiv: 1 Karma (auch für die Decker, sie haben ja einen positiven Eindruck hinterlassen)

Matrix Datenklau: 3 Karma

Überlebt: 1 Karma

<sup>6</sup> Matrix 3.01, Seite 103f

<sup>7</sup> Matrix 3.01, Seite 112; und Virtual Realities, Seite 53

**NSC's:**

**Standard Türsteher Batschkapp: Ork** Ø ca. 1,90m, 108kg(stämmig), gepflegtes Äußeres und mittel-m. Anzug (mittelmäßigen)

Kon: 8(10) Sch: 4(6) Stä: 6(8) Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Reaktion 2W6 + 4 KP: 7 Prof: 2  
 Fertigkeiten: Raufen 6 (9M-Bet.), MP 5, Heimlichkeit (Wachsamkeit) 3(5), Einschüchterung 4  
 Cyberware: Kunstmuskeln S. 2, verstärkte Reflexe 1, Dermalpanzerung S. 2, Smart II, Dämpfer, Kommlink S. 8 und natürliche LV-Augen  
 Ausrüstung: Sicherheitsjacke (5/3) (chic), H&K Urban Combat (7M), HM-AM, (-2SmartII), SM, 36(s), mit jeweils 50 Schuss Reserve,

**st. Türsteher Batschkapp: Mensch** Ø ca. 1,80m, 97kg(stämmig), gepflegtes Äußeres und mittel-mäßiger Anzug

Kon: 6(8) Sch: 4(7) Stä: 5(7) Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Reaktion 2W6 + 4(5) KP: 7 Prof: 2  
 Fertigkeiten: Raufen 5 (8m-Bet.), MP 6, Heimlichkeit (Wachsamkeit) 3(5), Einschüchterung 3  
 Cyberware: Kunstmuskeln S. 2, verstärkte Reflexe 1, Dermalpanzerung S. 2, Smart II, Dämpfer, Kommlink S. 8  
 Ausrüstung: Sicherheitsjacke (5/3) (chic), H&K Urban Combat (7M), HM-AM, (-2SmartII), SM, 36(s), mit jeweils 50 Schuss Reserve,

**"Ross" Troll Türsteher Batschkapp**

Kon: 10(14) Sch: 5(8) Stä: 10(13) Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Reaktion: 2W6 + 4(7) KP: 7 Prof: 2  
 Fertigkeiten: Raufen 6 (17M-Bet.), MP 5, Heimlichkeit (Wachsamkeit) 2(4), Einschüchterung 6  
 Cyberware: Kunstmuskeln S. 2, verstärkte Reflexe 1, Dermalpanzerung S. 2, Smart II, Dämpfer, Kommlink S. 8, Kompositknochen (Titan) und natürliche Infrarotaugen  
 Ausrüstung: Sicherheitsjacke (5/3) (chic), H&K Urban Combat (7M), HM-AM, (-2SmartII), SM, 36(s), mit jeweils 50 Schuss Reserve,

**Alfredo: Magier Batschkapp**

Mit seinen 23 Jahre, 1,65m und 60kg ist der pummelige italienische Elfenmagier Alfredo ein echtes Unikat. Seine wuseligen kurzen schwarze Haare bedecken höchstens noch die Hälfte seiner Kopfhaut. Er ist stets in eine duftende Parfümwolke gehüllt, da er durch seine hektische Art ständig verschwitzt ist. (Danny Devito)

Kon: 4 Sch: 3 Stä: 2 Cha: 6 Int: 5 Wil: 6 Reaktion 1W6 +4 KP: 7 Magie: 6(8) ZP: 5 Astral P: 7  
 Hexerei 6, Beschwören 7, Pistolen 3, Gebräuche(Magie) 3(6), Verhandlung 5, Heimlichkeit 4  
 Ausrüstung: Colt Manhunter (Laser-1) 9M, HM, 10(S), maßg. Panzerkleidung Stufe III (4/1) und evtl. gefütterter Mantel (4/2) [6/2], Krafftfokus (2), Handy, Kehlkopfmikro, 200¥ Bar, Credstick (Daumen)  
 Zauber: Manaball 6 (Schaden: M, Entzug: S), Wahrheit analysieren 6, Panzer 6, Feinde aufspüren 4, Maske 4, Stille 7, Betäubungsball 7 (Schaden: 7M, Entzug 3S)

mind. 2x **Erdelementar Stufe 6 (jeweils 4 Dienste)**

Kon: 10 Sch: 4x2 Stä: 9 Wil: 6 Reaktion 1W6 +14 (Astral +26) KP: 8 AstralKP: 9  
 Kräfte: Verschlingen, Materialisierung, Bewegung Angriff 10S +1Reichweite, Panzerung12

**Nero-Decker:** Ein mit einem Wurfspeer bewaffneter Legionäre in einem fliegenden einachsigen Streitwagen.

Matrixinitiative: 8 + 3W6 Computer(Decking) 5(8) Gebräuche(Matrix) 3(5) Hackingpool: 6  
 MPCP 10 / Bod:8 / Aus:7 / Maske:7 / Sensor:8 Härte: 5 Karmapool: 2  
 Alle Standard Utilitys Stufe 8 und einen „Mordlust“ (Angriffsutility) 6 Wurfspeer mit Zieloption<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Matrix 3.01d, Seite 75 und 85.