

CREDITS

Text & Design

Mike Pondsmith, James Hutt,
Cody Pondsmith, J Gray und
David Ackerman

Redaktion

Lisa Pondsmith und Aron
Tarbuck

Künstlerische Leitung

Jaye Kovach

Geschäftsführung

Lisa Pondsmith

Layout

J Gray

Umschlags-
gestaltung

Anselm Zielonka

Illustrationen &
Grafiken

Neil Branquinho, J Gray,
Maskym Harahulin, Adrian
Marc und Eddie Mendoza

Karten

Matt Henderson
at Loke Battle Mats

DEUTSCHE AUSGABE

Deutsche Ausgabe

Truant Spiele

Herausgeber

Mario Truant

Übersetzung

Tobias Kröger unter
Verwendung von Texten von
Jan Ensling

Lektorat

Frank Werschke

Layout

Stefanie Schröder

Copyright © 2022 by R. Talsorian
Games, Inc., Cyberpunk is a
registered trademark of CD Projekt
Red S.A. All rights reserved under the
Universal Copyrights Convention.
All situations, governments, and
people herein are fictional. Any
similarities portrayed herein without
satiric intent are strictly coincidental.

Deutsche Ausgabe und
Übersetzung © 2023 Truant UG
(haftungsbeschränkt), Mainz. Unter
Lizenz von R. Talsorian Games, Inc.

WAS IST DAS HIER?

Dies ist der **Cyberpunk RED-Schnellstarter!** Du hältst hier eine Einleitung in die Welt und das System von **Cyberpunk RED**, dem Rollenspiel der Dunklen Zukunft, in den Händen. Um zu spielen, benötigst du einen Spielleiter, bis zu fünf Spieler, einen zehnteiligen Würfel pro Spieler und eine Menge sechseitiger Würfel.

EIN CYBERPUNK SEIN

Die Cyberpunk-Welt ist ein brutaler und gefährlicher Ort, vollgestopft mit Leuten, die dir nur zu gerne die Arme ausreißen und sie dann aufessen würden. Selbst nach einem gewaltigen Krieg zwischen Megakonzernen gefolgt von einer atomaren Explosion ist die Welt von Cyberpunk eine Mischung aus primitiv und höchst kultiviert, modern und rückschrittlich. Modebewusste, gutaussehende Rockster treffen auf kampferüstete Straßenkämpfer in den fiesesten Straßen der übelsten Stadt diesseitig des Nachinfernos, des ölversifften Giganten Night City.

Als Cyberpunk krallst du dir die neueste Technologie und lässt sie nicht mehr los. Du hast keine Scheu davor, dich mit den neuesten „Verbesserungen“ – Cybertechnologie und Genmanipulation – vertraut zu machen. Du hast Interfacekontakte in deinen Handgelenken, Waffen in deinen Armen, Laser in deinen Augen und Biochip-Programme in deinem Gehirn. Du wirst zu dem Auto, das du fährst, zu dem Aerodyne, den du fliegst, zu der Pistole, die du abfeuerst. Du tauchst kopfüber in Computersysteme ein und benutzt deinen Verstand, um mit Lichtgeschwindigkeit durch die Kaninchenbauten der NET-Architektur zu rasen. Mit Cyborg-Fingern knackst du Computerschlösser, mit erweiterten Sinnen blickst du in die Zukunft.

Cyberpunk ist auch eine Einstellung. Du trägst die angesagtesten Klamotten, kennst die richtigen Leute und bist Mitglied in den richtigen Cliquen. Du planst deine Verbrechen in den erlesensten Clubs und Bars; deine Feinde sind Konzernarmeen, Cyborg-Motorradgangs, Assassinen in Powerrüstung und computervernetzte Netrunner. Deine Waffen sind Nerven,

Hirnschmalz, eine große Klappe und die Minami-10-Smartgun an deiner Seite.

Bist du jetzt bereit? Klar bist du das. Du kannst es kaum erwarten.

Jetzt bist du ein Cyberpunk und du führst dein Leben nach drei Regeln.

#1 MEHR SCHEIN ALS SEIN

Es ist egal, wie gut du etwas machst, solange du dabei gut aussiehst. Bist du gerade im Begriff, etwas zu versauen, dann lass es so aussehen, als wäre das der Plan gewesen. Normalerweise spielen Kleidung und Aussehen in einem Abenteuer keine Rolle – in dieser Welt bedarf das Tragen einer Panzerjacke und einer verspiegelten Sonnenbrille der ernsthaften Abwägung.

#2 EINSTELLUNG IST ALLES

Stimmt total. Gefährlich denken, gefährlich sein. Schwach denken, schwach sein. Vergiss nicht: In den 2000ern trägt jeder tödliche Gerätschaften mit sich herum. Jeder Charakter in dieser Welt spielt eine Rolle – eine Maske, die er der Außenwelt präsentiert, als wäre sie echt. Deine neue Militech Smartgun wird niemanden beeindrucken, bis du nicht in die Clubs marschierst und so aussiehst, als wüsstest du auch, wie man sie benutzt ... und nur nach einem Grund suchst, um loszuballern. Geh niemals in ein Zimmer, wenn du hineinschreiten kannst. Sieh niemanden an, ohne deinen entschlossensten „Killerblick“ auf ihn zu richten. Setz immer dein überzeugendstes „Ich bin knallhart und du nicht“-Lächeln auf. Häng nicht in der Wohnung oder im Büro rum und warte auf den nächsten Job. Geh raus in die Clubs und klapper die Szenetreffe ab. Sieh zu, dass du da bist, wo die Party abgeht.

#3 LEBEN AM LIMIT

Das Limit ist jenes nebelhafte Gebilde, das Hasardeure und Überflieger anzieht wie die Motten das Licht. Am Limit riskierst du dein Geld, deinen Ruf und sogar dein Leben für etwas, das so vage ist wie ein Prinzip oder ein großer Coup. Als ein Cyberpunk willst du das Tagesgeschehen sein, die Rebellion anführen, das Feuer entfachen. Schließe dich der großen Sache an und kämpfe für das, was wirklich wichtig ist. Fahr niemals langsam, wenn du Gas geben kannst. Stürz dich

in die Gefahr und hau richtig rein. Geh nie auf Nummer sicher. Verliere nie das Limit aus den Augen.

WILLKOMMEN IN DER DUNKLEN ZUKUNFT

Cyberpunk RED spielt in einer alternativen Zukunft, in der sich die Welt von einem verheerenden globalen Krieg zweier Megakonzerne erholt. Hier ist ein knapper Überblick der Geschichte, so dass du weißt, wie es so weit kommen konnte.

DER UNTERGANG AMERIKAS

Gegen Ende der 1980er Jahre wurde deutlich, dass die Vereinigten Staaten in der Klemme steckten. Die meisten gesellschaftlichen Normen hatten sich unter einer alles hinwegfegenden Welle aus konkurrierenden Lobbygruppen, durch die Medien angefachtem Wahn und einer übergreifenden „Ich zuerst“-Mentalität aufgelöst.

Bis 1994 war die Zahl der Obdachlosen auf 21 Millionen in die Höhe geschossen. Die technische Revolution hatte die Gesellschaft noch weiter auseinandergerissen und zwei radikal unterschiedliche Klassen geschaffen: wohlhabende, technikaffine, materialistische Konzernprofis und eine Unterschicht aus obdachlosen, ungelerten Malochern. Die Mittelschicht wurde praktisch ausgeradiert. So nahm die amerikanische Wirtschaftslandschaft der 2000er ihren düsteren Anfang.

Kommen wir jetzt zu einigen der wichtigsten Trends, die zum Zusammenbruch der amerikanischen Nation führten.

► Urbaner Kollaps ◀

In den großen Städten waren die Geschäftsviertel saubere, gepflegte, gutbeleuchtete Vorzeigeprojekte, frei von Verbrechen und Armut, kontrolliert von mächtigen Konzernen. Um die Stadtzentren herum zog sich ein Ring von Kampfzonen: heruntergekommene, verwahrloste Vororte und ausgebrannte Ghettos, in denen es von Boostergangs und anderen gewalttätigen Soziopathen wimmelte. Die äußeren Vororte standen wiederum unter der Herrschaft der Konzerne – sichere, gut bewachte Gebiete, in denen leitende Angestellte in relativer Sicherheit ihre Kinder großzogen.

► Eine korrupte und schwache Regierung ◀

Unter der korrupten Führung der Viererbande (einer Verschwörung von vier Regierungsorganisationen: NSA, CIA, DEA und FBI, allesamt angeführt von einem ebenso genialen wie psychopathischen Vizepräsidenten) rutschte Amerika in den Sumpf einer Mafiaherrschaft ab. Skrupellos verfolgte die Bande ihre Agenda: Sie stellte illegale Profite über alles andere, hohlte die Sozialversicherung und die Medicare aus, eliminierte die

Sozialhilfe (solange sie nicht an einen ihrer Konzernkunden gebunden war) und plünderte die Geldmittel der Vereinigten Staaten, als wären sie ihr riesiges, persönliches Sparschwein. Das einzige Regierungsorgan, das unangetastet blieb, war das Militär. Dieses wurde von der Bande mit Geld überschüttet: zum einen, damit die Soldaten ihnen ergeben blieben, und zum anderen, um ihre expansive Politik eines kriegsbasierten Imperialismus zu finanzieren.

Als die Bande endlich abgesetzt werden konnte, war der US-Senat nicht mehr funktionsfähig (nachdem die Bande die Senatoren über die Jahre bestochen oder eingeschüchtert hatte), der Supreme Court vertrat für eine wachsende Zahl selbsterklärter „Freistaaten“ nicht mehr das Recht ihres Landes, und der Großteil der föderalen Verwaltung war zerschlagen worden. Kein Wunder also, dass das Land die Krisenwellen nicht in den Griff bekam, welche die Bevölkerung zugrunde richteten.

► Der Aufstieg der Freistaaten ◀

Einzelne Staaten, die von den unwirksamen und diktatorischen Handlungen der Bürokraten in Washington, D.C. (und den kürzlich bekanntgewordenen Intrigen der Viererbande) genug hatten, sagten sich vom Hauptteil des Landes los: zunächst Kalifornien – erst der Norden und später der Süden –, dann Texas, Oregon, Washington und die Dakotas. Diese neuen „Freistaaten“ erließen ihre eigenen Gesetze (wobei sich die meisten bemerkenswert ähnlich waren) und schlossen Handelsabkommen. Und noch wichtiger: Sie entrichteten keine gemeinsamen Steuerzahlungen mehr an Washington, D.C. Dies beschleunigte den Zusammenbruch der geeinten Nation noch weiter.

► Der neue Rostgürtel ◀

Große Teile der nördlichen Hemisphäre waren nicht darauf vorbereitet, mit den Auswirkungen der weltweiten globalen Erwärmung fertigzuwerden und durchlitten unzählige Jahre lang eine Dürre nach der anderen. Die Kleinstädte des Mittleren Westens wurden vielerorts aufgegeben, nachdem Farmen, Geschäfte und Banken infolge von Dürren, Hungersnöten und Wirtschaftschaos zusammenbrachen.

Die verbliebenen Höfe wurden irgendwann von riesigen Agrarkonzernen aufgekauft und von konzernkontrollierten Brunnen, Lohnarbeitern, Arbeitsmaschinen und schwer bewaffneten Wachen betrieben. Die Stadtzonen wurden in dieser Zeit ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen – weniger durch die Dürren, als durch den Zusammenbruch von Fertigungsarbeit und ganzer Industriezweige, welche aus dem Land flohen und in Asien und Afrika billigere Arbeitskräfte fanden. Ungehemmte Fusionen und Akquisitionen seitens der Konzerne destabilisierten ganze Produktionsbereiche,

Daten

Im Grundregelwerk Cyberpunk RED gibt es noch mehr Wissen zu entdecken.

insbesondere da gutbetuchte Investoren erfolgreiche Unternehmen erst aufkauften, dann deren Vermögenswerte ausschachteten und die ausgeplünderten Hüllen schließlich für einen Spottpreis verscherbelten, um ihre Schulden abzubauen.

Das Aushöhlen dieses Herzens des Landes zeitigte unerwartete Folgekosten: Millionen wurden arbeitslos und waren gezwungen, über die freien Straßen zu ziehen. In den Stadtzonen suchten sie Schutz, wie in einer neuzeitlichen Fassung der Dust-Bowl-Periode, die das Amerika der 1930er dominierte. Die offenen Freeways verwandelten sich in Schlachtfelder, auf denen Horden von Boostergangs ebenfalls von Stadt zu Stadt zogen und die heimatlosen Reisenden ausplünderten und beraubten wie mechanisierte Westgoten.

► Die Seuchen ◀

Ein bereits überfordertes Gesundheitssystem wurde von einer wahren Seuchenflut fortgespült, die den Planeten überzog. Durch den einfachen und schnellen Transport zwischen den Ländern, dicht besiedelten Stadtzonen und das fatale Ignorieren oder Herunterspielen der medizinischen Notlage durch die nahezu handlungsunfähigen Regierungen dieses Zeitalters, breiteten sich diese Infektionsherde wie fusionsgenährte Explosionen aus und verheerten ganze Kontinente. Ein Beispiel dafür war die Schwindsuchtseuche von 1999,

eine grauenhafte Infektionskrankheit: Sie griff die inneren Organe der Opfer an und ließ sie verhungern, ganz egal, wie viel Nahrung diese zu sich nahmen. Sie schlug eine Schneise durch Europa und erreichte schließlich auch die Vereinigten Staaten, wo sie – ignoriert in dem von der Viererbande hinterlassenen Chaos – schätzungsweise 14 Millionen Menschen tötete, bevor endlich ein Impfstoff in Japan entwickelt wurde. Die Schwindsuchtseuche war nur eine aus einer ganzen Reihe epidemiologischer Katastrophen, die den Planeten in die Knie zwangen; manche waren natürlichen Ursprungs, andere als Teile unterschiedlicher staatlicher Programme durch Biotechnik erzeugt. Jede einzelne war letztlich nur ein weiterer Nagel im Sarg einer Gesellschaft, die längst außer Kontrolle geraten war.

► Der Aufstieg der Kybernetik ◀

Die Menschen haben schon immer ihre eigenen Grenzen erweitert. Schlechtes Sehvermögen? Setz eine Brille auf. Nachlassendes oder schwaches Gehör? Hol dir ein Hörgerät. Macht die Hüfte nicht mehr mit? Ersetze sie durch eine aus Stahl. Doch gegen Ende des 20. Jahrhunderts kam es zu explosionsartigen Fortschritten in der Kybernetik (von kyber = Maschine + nesis = Steuerung) und eröffnete eine neue Welt menschlichen Potenzials. Jetzt hieß es: Schlechtes Sehvermögen? Ersetze diese Fleischaugen durch eine Cyberoptik, die kilometerweit sehen kann, auch im Dunkeln, und vielleicht sogar Laser verschießt wie bei einem Superhelden. Nachlassendes oder



VON EDDIE MENDOZA

schwaches Gehör? Zeit für das Aufrüsten eines verbesserten Audiosets, das Geräusche wahrnimmt, die bisher nur Hunde – oder Wale – hören können. Macht die Hüfte nicht mehr mit? Ersetze dein gesamtes Skelett durch bruchfesten, unverwundlichen Stahl. Dies ist ein neues Zeitalter, und du kannst ein Teil davon werden, indem du dich ständig selbst verbesserst.

Aber diese schöne neue Welt erwies sich als Bumerang. Die Konzerne und Regierungen setzten kybernetisch verbesserte Soldaten ein, die auf den Straßen patrouillierten und ihre Kriege austrugen. Menschen mit kybernetischen Verbesserungen verloren die Geduld mit den Nicht-Verbesserten und ihrem Schnecken tempo (wie es die Vercyberten sahen). Kybernetische Geschwindigkeit sorgte auch dafür, dass die Änderungsrate – beziehungsweise die Beschäftigung mit dem Rausch einer sich verändernden Welt endloser Informationen – noch schneller anstieg, was den Technoschock (siehe unten) in der Gesellschaft noch vergrößerte. Die Leute zeigten Anzeichen für psychotische Zusammenbrüche, die schließlich in einer Plage aus kybernetisch ausgelösten, mörderischen Amokläufen mündeten, die Cyberpsychose genannt wurde. Und damit wurde noch mehr Öl ins Feuer des Infernos gegossen, das die Gesellschaft am Ende des 20. Jahrhunderts verzehrte.

► Endloser Krieg ◀

Mit der Möglichkeit, kybernetisch verstärkte Supersoldaten einzusetzen, und ausgestattet mit einem unbegrenzten Militärbudget, konnte die Viererbande eine Reihe von Auslandskriegen betreiben, um ihre neue Ära des Imperialismus zu beginnen. Doch selbst trotz all dieser Vorteile gerieten die Vereinigten Staaten in eine Reihe militärischer Zwickmühlen, wobei sich Erfahrungen der Sowjets in Afghanistan und der alten USA in Vietnam wiederholten. Dieser Zustand wurde noch dadurch verschlimmert, dass die angegriffenen Nationen Terroranschläge verübten (wie der taschengroße Atom Sprengsatz in New York), um der Bande etwas entgegenzusetzen. Etwa zu der Zeit, als die zehntausend Cybersoldaten sich aus der Hölle von Südamerika zurückkämpften, waren die Bürger der Vereinigten Staaten allmählich der endlosen Schlachten müde, die Abend für Abend in den Nachrichten ausgestrahlt wurden.

► Und schließlich ... der Technoschock ◀

Wenn Technologie die Menschen abhängt, so dass diese nicht mehr in der Lage sind, sie zu verstehen oder in ihr Leben einzubinden, führt es zu einem Technoschock, einem der Hauptfaktoren des gesellschaftlichen Chaos in der Prä-Cyberpunk-Welt. Der Technoschock beginnt immer im Kleinen. Ein nützliches Gerät oder Werkzeug hier. Eine neue und sehr direkte Kommunikationsmethode da. Informationssysteme, die Regierungen und Megakons gestatten, dich zu beobachten und zu verfolgen, mit Überwachung oder gezielter Werbung, die

dir das liefert, was du willst, auch wenn du nicht einmal weißt, dass du es willst ... zu deinem eigenen Besten. Maschinen, die deinen Sinn für Raum und Zeit verändern, um ihn ihren Bedürfnissen anzupassen. Und all das geht immer schneller vonstatten, so dass dein Verstand die Veränderungen und seine Beeinflussung dadurch nicht mehr verarbeiten kann. Je jünger du bist, desto leichter fällt es dir, mit den beschleunigten Veränderungen klarzukommen: Du hast dich daran gewöhnt, denn du wurdest dort hineingeboren. Aber früher oder später können nicht einmal mehr Kinder mithalten. Plötzlich brennen bei manchen Menschen die Sicherung durch. Sie werden unvernünftig, gewalttätig. Familien zerbrechen. Beziehungen gehen den Bach runter. Die Leute fühlen sich hilflos angesichts des Universums. Irgendwann wird die Gesellschaft lahmgelegt – Opfer einer Massenpsychose. Der Großteil der Bevölkerung, deren Leben durch den Fortschritt aus den Fugen geraten war, wartete untätig darauf, dass die führenden Köpfe ihm sagten, was er als Nächstes tun sollte. Die Megakonzerne boten eine neofeudale Alternative zu der neuen und unbegreiflichen Wirklichkeit. Eine kleinere Gruppe versuchte, die Uhr zurückzudrehen, und schuf die anti-technologische Neoluddistische Bewegung. Wieder andere beschlossen, sich kopfüber in die technologischen Veränderungen zu stürzen. Sie kamen zurecht, indem sie sich selbst Maschinen einbauten, die ihre Fähigkeiten und Wahrnehmungen steigerten, so dass sie mit der schwindelerregenden Schnelligkeit des Neuen mithalten konnten.

Und sie verdienten sich damit den Spitznamen „Edgerunner“ oder „Cyberpunks“.

COUNTDOWN IN DIE DUNKLE ZUKUNFT

EINE CHRONIK DER DUNKLEN ZUKUNFT

► 1990 bis 1994 ◀

- Ein geheimer Coup seitens der Viererbande, einem Zusammenschluss aus Regierungsbehörden, angeführt von dem amtierenden Vizepräsidenten, beendet im Grunde die föderale Demokratie in den Vereinigten Staaten. Viele Bundesstaaten beginnen, die landesweite Autorität zu ignorieren, und erklären sich zu Freistaaten.
- Beginn des Ersten Mittelamerikakonflikts. Den imperialistischen Bestrebungen der USA – legitimiert als Teil des Kampfes gegen Kommunismus, Terrorismus und Drogen – fallen Hunderttausende von Menschen zum Opfer. Verstümmelte und entstellte US-amerikanische Veteranen treiben nach ihrer Heimkehr die Nachfrage nach Cyberware in die Höhe.
- Biotechnica entwickelt CHOOH².

- In München, Geeintes Deutschland, werden die ersten TRC-Biointerfacechips entwickelt.
- Zusammenbruch des Weltaktienmarktes von 1994. Die Vereinigten Staaten werden bei der Manipulation europäischer und amerikanischer Aktienmärkte erwischt. Als dieser Eingriff an die Öffentlichkeit gelangt, kommt es zu einem weltweiten Zusammenbruch der Finanzmärkte.

► 1996 ◀

- Der Zusammenbruch der Vereinigten Staaten. Vom Weltbörsencrash und den damit verbundenen Verlusten geschwächt und überwältigt von Arbeitslosigkeit, Obdachlosigkeit und Korruption, brechen viele Lokalregierungen zusammen oder sind zahlungsunfähig. Die US-Regierung, gegen ein gigantisches Defizit ankämpfend und in die Machenschaften der Viererbande verstrickt, ist absolut machtlos.
- Nomadenaufstände. Inzwischen ist einer von vier US-Amerikanern obdachlos. Wegen des fehlenden Lebensraums gehen in den gesamten Vereinigten Staaten Hunderttausende auf die Barrikaden. Nomadenrudel tauchen an der Westküste auf und breiten sich rasch über die ganze Nation aus.
- Die Verfassung der Vereinigten Staaten wird aufgehoben. In den USA wird das Kriegsrecht verhängt.

► 1997 BIS 1999 ◀

- „Rockster“ Manson wird in England getötet. Er war eine legendäre Kraft hinter der „Populist Rock“-Bewegung, und sein Künstlernamen wurde zum Begriff für Musiker und andere Künstler, welche die Herausforderung eines politischen Wandels aufgreifen.

► 2000 ◀

- Gründung der ersten „Sippen“-Posergangs.
- In den USA und in Europa breitet sich die Schwindsuchtseuche aus und fordert Millionen Todesopfer.

► 2001 ◀

- Die Fertigstellung des WorldSat-Network zementiert das Grundgerüst des NET.

► 2003 ◀

- Zweiter Mittelamerikakonflikt. Die USA fallen in Kolumbien, Ecuador, Peru und Venezuela ein. Der Krieg ist ein Desaster, das viele Amerikaner das Leben kostet; tausende Soldaten müssen sich aus eigener Kraft nach Hause durchschlagen.

- Die verbliebenen Mitglieder der Viererbande werden von einer Reformwelle davongespült. Es werden wieder Wahlen abgehalten, wenn auch unter starkem Einfluss der Megakonzerne.

► 2004 ◀

- Erster Konzernkrieg (2004-2006). Überfälle von Kommandotruppen und Cyberspace-Angriffe zwischen EBM und Orbital Air leiten das globale Zeitalter der Konzernkriege ein.

► 2005 BIS 2007 ◀

- Erfindung des Cybermodems.
- UC Santa Cruz in Kalifornien entwickelt Braindance.

► 2008 ◀

- Zweiter Konzernkrieg (2008-2010). Nachdem SovOil und Petrochem keine Einigung über neuentdeckte Ölvorkommen im Südchinesischen Meer erzielen konnten, gehen sie stattdessen dazu über, sich gegenseitig in die Luft zu jagen. Das hierbei aufgebotene Ausmaß an Gewalt schockiert sogar die zynischsten Beobachter.

► 2013 ◀

- 13. April 2013. Ein Konzert von Johnny Silverhand in Night City eskaliert. Während des Aufruhrs töten die Aufständischen 18 Menschen und verwunden 51. Der alte Arasaka-Komplex brennt aus.
- Entwicklung des Soullkiller-Virus. Es wird ursprünglich von der Programmiererin Altiera Cunningham von ITS entwickelt, um aufgezeichnete Persönlichkeiten in geklonte Körper zu übertragen. Die Übertragungstechnologie ist ein Fehlschlag, doch erfahren Spione von Arasaka von seiner Existenz und entwickeln Cunningham, damit sie daraus eine Waffe entwickelt.
- Eine Microtech-Einrichtung in Sunnyvale, Kalifornien, stellt die erste wahre KI auf die Beine.

► 2014 ◀

- Ihara-Grubb-Umwandlungsalgorithmen(I-G) gestalten das NET neu. Zur selben Zeit schleust der abtrünnige Netrunner Rache Bartmoss das DataCrash-Virus in dessen Architektur ein.

► 2016 ◀

- Dritter Konzernkrieg (2016). Weltweit greifen unbekannte Cyberterroristen die Netzwerke der Konzerne an und verursachen damit Verluste in Höhe von mehreren Milliarden Euro.

► 2021 ◀

- Der europäische Aquakon CINO bemüht sich um den Kauf des insolventen Aquakons IHAG. Der rivalisierende Aquakon OTEC versucht, bei der feindlichen Übernahme als „weißer Ritter“ aufzutumpfen. Als die beiden Kons ihre Verbündeten um sich scharen, beginnt ein gefährlicher Seekrieg, unter und auf dem Wasser.

▶ 2022 ◀

- Es kommt zu weiteren Geheimoperationen, als Arasaka Security und Militech in den Ring steigen, um über den Ausgang des CINO-OTEC-Kriegs zu „verhandeln“.
- Der Netrunner par excellence Rache Bartmoss wird bei einem Konzernangriff getötet. Zwei Wochen später aktiviert sich der Totmannschalter des DataKrash-Virus.
- Vierter Konzernkrieg. Verdeckte Operationen weichen schlagartig offenen Kriegshandlungen, als Arasaka und Militech Fronttruppen in die Schlacht führen. Während des folgenden Konflikts kommt es auf dem gesamten Erdball zu Militäreinsätzen, wobei es insbesondere in den Großstädten zu schweren Gefechten kommt.
- Das DataKrash-Virus hat inzwischen 78,2 % des NET infiziert. Angesichts dessen zerstörerischen Potenzials macht sich Saburo Arasaka in den Einrichtungen der neuen Arasaka Towers in Night City an die Erstellung einer sicheren Datenbank.

- Der Netrunner par excellence Rache Bartmoss wird bei einem Konzernangriff getötet. Zwei Wochen später aktiviert sich der Totmannschalter des DataKrash-Virus.

- **Vierter Konzernkrieg.** Verdeckte Operationen weichen schlagartig offenen Kriegshandlungen, als Arasaka und Militech Fronttruppen in die Schlacht führen. Während des folgenden Konflikts kommt es auf dem gesamten Erdball zu Militäreinsätzen, wobei es insbesondere in den Großstädten zu schweren Gefechten kommt.

- Das DataKrash-Virus hat inzwischen 78,2 % des **NET** infiziert. Angesichts dessen zerstörerischen Potenzials macht sich Saburo Arasaka in den Einrichtungen der neuen Arasaka Towers in Night City an die Erstellung einer sicheren Datenbank.

▶ **2023** ◀

- Vollständiger Zusammenbruch des internationalen Handels. Die Containerschifffahrt und der Reiseflugverkehr liegen vollkommen am Boden. Weltweit lagern an den Docks Vorräte und Nahrungsmittel, die nicht in die Läden, Fabriken oder an die Lieferanten gelangen. Viele Megakons brechen völlig in sich zusammen.
- 20. August 2023: Night-City-Inferno. Ein Einbruchsteam, angeführt von dem Solo Morgan Blackhand und dem Rockster Johnny Silverhand, versucht die gesicherte Datenbank aus den Laboren der Arasaka Towers zu stehlen oder zu zerstören. Während des Einbruchs geht eine nukleare Abwehrwaffe hoch und vernichtet einen Großteil von Night Citys Innenstadt. Über eine halbe Million Menschen sterben dabei. Eine weitere Viertelmillion stirbt an den Folgen. US-Präsidentin Elizabeth Kress findet eine Möglichkeit, Militech zu verstaatlichen, indem sie das Reserveteam des Militech-Vorsitzenden General Donald Lundee reaktiviert.
- Beginn der Roten Ära. Die Atomexplosion in Night City, die durch die Orbitalwaffenschläge verursachten Trümmer, die

- 20. August 2023: Night-City-Inferno. Ein Einbruchsteam, angeführt von dem Solo Morgan Blackhand und dem Rockster Johnny Silverhand, versucht die gesicherte Datenbank aus den Laboren der Arasaka Towers zu stehlen oder zu zerstören. Während des Einbruchs geht eine nukleare Abwehrwaffe hoch und vernichtet einen Großteil von Night Citys Innenstadt. Über eine halbe Million Menschen sterben dabei. Eine weitere Viertelmillion stirbt an den Folgen. US-Präsidentin Elizabeth Kress findet eine Möglichkeit, Militech zu verstaatlichen, indem sie das Reserveteam des Militech-Vorsitzenden General Donald Lundee reaktiviert.

- Beginn der Roten Ära. Die Atomexplosion in Night City, die durch die Orbitalwaffenschläge verursachten Trümmer, die

konventionellen Sprengstoffe sowie das Verbrennen und Verheeren von Städten und Agrarflächen zu Kriegszeiten – all das manifestiert sich in einer Ansammlung von Atmosphärenpartikeln, die auf der ganzen Welt als unheimlicher roter Schleier am Himmel zutage tritt. Fast zwei Jahre lang trägt der Himmel eine blutrote Färbung, die erst im Verlauf des nächsten Jahrzehnts in strahlend roten Sonnenauf- und -untergängen langsam abklingt.

▶ 2025 ◀

- Ende des Vierten Konzerkriegs. Dazu zählt auch eine etwa dreijährige **Abschlussphase** in der gebietsweise Auseinandersetzungen durch Militech und normale Armeen niedergeschlagen werden. Die einzelne, während des Krieges gezündete Atomwaffe, hat die weltweite Infrastruktur zwar nicht vernichtet, aber doch schwer getroffen.
- Das NET ist offiziell außer Betrieb. Alt Cunningham gründet in den Ruinen einer von Biowaffen zerstörten Stadt die Geisterwelt.
- Die japanische Regierung steht vor einer Zerreißprobe. Nur indem sie sich von Arasaka distanziert, kann die Nation ihr Gesicht wahren. In den nächsten zehn Jahren wird Arasaka einzig und allein in Japan operieren. Die Europäische Union wird größtenteils wiederaufgebaut.

- Das NET ist offiziell außer Betrieb. Alt Cunningham gründet in den Ruinen einer von Biowaffen zerstörten Stadt die Geisterwelt.

- Die japanische Regierung steht vor einer Zerreißprobe. Nur indem sie sich von Arasaka distanziert, kann die Nation ihr Gesicht wahren. In den nächsten zehn Jahren wird Arasaka einzig und allein in Japan operieren. Die Europäische Union wird größtenteils wiederaufgebaut.

▶ 2026 BIS 2035 ◀

- Beginn der Diaspora. Aus zerstörten Städten vertriebene Gruppen brechen auf, um die seit dem Zusammenbruch der 1990er Jahre verlassenen Städte in der näheren Umgebung wieder in Besitz zu nehmen. Sie werden von Nomaden unterstützt, die zwischen den Städten Konvois eingerichtet haben.
- Es kommt zu massiven Plünderungen alter Technologie und verlassener Lagerhäuser. Nur einige verstreute Kons operieren noch in stark begrenztem Umfang.
- Nachdem Präsidentin Elizabeth Kress den Ausnahmezustand ausgerufen hat, sind die verbliebenen Vereinigten Staaten de facto eine Diktatur.

- Es kommt zu massiven Plünderungen alter Technologie und verlassener Lagerhäuser. Nur einige verstreute Kons operieren noch in stark begrenztem Umfang.

- Nachdem Präsidentin Elizabeth Kress den Ausnahmezustand ausgerufen hat, sind die verbliebenen Vereinigten Staaten de facto eine Diktatur.

▶ **2035 BIS 2045** ◀

- Die Städte der Ersten Welle beginnen mit der Rückbesiedlung und werden dabei von Lokalregierungen und verbliebenen Megakons unterstützt. Diese Städte der Ersten Welle sind solche, deren Wiederaufbau nur geringe Mengen an Ressourcen benötigt.

- Alte Fabriken, die mithilfe von Megakons wiederaufgebaut werden, und einige Einzelpersonen