

# CODEX CHRONOMICON

WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)

Ära: Anno Mysterii | Epos: Erwachtes Köln | 2. Abenteuer: Der Hacker  
Empfohlene EP: 300 - 700 | Empfohlene Mächte: Pakt der Mächte (Astharion coop. Nagoch)

## HANDLUNGSABLAUF

**Szene 1 - Das Labor des Doktors:** Die SC erhalten eine SMS von Dr. Hartmann mit der Bitte, ihm beim Aufräumen und Beseitigen der Schäden zu helfen, welche die Einbrecher angerichtet haben, als sie seine Patientenakten stehlen wollten. Außerdem hat er aus Dankbarkeit einige Seren für die SC hergestellt. Beim Aufräumen fällt auf, dass der Laborrechner völlig zerstört wurde. Er bittet die Spieler, einen Hacker namens Cooky23 aufzusuchen, der überprüfen soll, ob man noch irgendwelche Daten von dem Rechner retten kann.

**Szene 2 - Cooky23:** Während Dr. Hartmann in seinem Labor weiterhin nach dem Rechten sieht, gehen die SC zu Cooky23. Der Gnom lebt in einem Hinterhof in einer kleinen Garage. Als die SC die Werkstatt betreten, finden sie ihn, vertieft in seine Arbeit, inmitten von Kabeln, Bildschirmen und anderen technischen Geräten, die überall herumliegen. Als sie ihn um Hilfe bei der Datenrettung zu bitten, zeigt Cooky23 zunächst wenig Interesse. Erst als sie betonen, dass es um wichtige Informationen geht, die für die Sicherheit vieler Erwachter von Bedeutung sind, stimmt der Gnom widerwillig zu. Er führt sie zu einem alten Computerterminal und beginnt mit der Arbeit. Während er die Daten rettet, erzählt er von seiner Vergangenheit als Hacker und wie er zu seinem unkonventionellen Lebensstil gekommen ist.

**Szene 3 - Der Virus:** Plötzlich erscheint eine Warnmeldung auf dem Bildschirm. Cooky23 erkennt, dass der Rechner von einem Virus befallen ist, der direkt im Cyberspace bekämpft werden muss. Er gibt den SC drei Cyberbrillen und verbindet sie mit einem Vitaldatenmonitor, bevor sie den virtuellen Raum betreten. Dann führt er sie durch das Labyrinth des Codes und versucht, den Virus von außerhalb des Systems zu lokalisieren und zu isolieren. Die Fähigkeiten der SC bleiben im Cyberspace erhalten, können aber ggf. andere Auswirkungen haben als gewohnt (Meisterentscheid). Cooky23 kann den SC zusätzliche Cyber-Fähigkeiten-Updates hochladen. Dies dauert allerdings immer eine gewisse Zeit (Meisterentscheid) und jeder SC kann immer nur eine Cyber-Fähigkeit besitzen/anwenden. Die SC müssen digitale Barrieren, Schutzmechanismen und Firewalls überwinden, gegen feindliche Programme, Verteidigungssysteme und Sicherheitsprotokolle kämpfen. Nach einem digitalen Duell gelingt es schließlich, den Virus zu besiegen. Sie aktivieren die Backups, um die beschädigten Dateien wiederherzustellen. Mit einem erleichterten Seufzer sehen sie zu, wie die Daten erfolgreich gerettet werden. Plötzlich jedoch werden sie von einem digitalen Wächter in Form eines riesigen Roboters überrascht, der die vollständige Wiederherstellung der Daten zu verhindern möchte. Nachdem auch dieses Ungeheuer überwältigt ist, kehren die SC zurück zu Dr. Hartmann.

**Szene 4 - Zurück im Labor des Doktors:** Der Doktor analysiert die geretteten Daten und entdeckt Hinweise auf einen geheimen Plan der Roof Company, welche plant, die Daten zu verwenden, um die Erwachten zu kontrollieren. Er gibt an, das Triumvirat der Erwachten von Köln über die Angelegenheit zu informieren und versorgt die SC zum Dank mit einigen nützlichen Seren.

## WEITERE INFORMATIONEN

Der Cyberspace ist eine abstrakte, virtuelle Landschaft, die von digitalen Codes, Datenströmen und futuristischen Objekten geprägt ist mit schwebenden Leuchtplattformen und endlosen Datenstraßen. Die Architektur ist surrealistisch und hochtechnologisch, mit Gebäuden, die sich wie Datenstrukturen verhalten und sich ggf. auch verändern. Der Cyberspace ist durchzogen von Datenströmen, die wie Flüsse durch diese endlose Welt fließen. Überall sieht man Codes und Algorithmen, die sich in verschiedenen Formen und Farben manifestieren. Hier lauern gegnerische Programme und Verteidigungssysteme. Diese können als feindliche Avatare, Sicherheitsdroiden oder sogar als abstrakte Sicherheitsbarrieren dargestellt werden. Wenn die SC im Virtuellen Raum Schaden erleiden, leiden ihre Körper in der realen Welt mit. Ideen für Cyber-Fähigkeiten-Updates: Firewall löschen, Firewall erstellen, Energiegeschosses, Tarnmodus, Sicherheitskopie erstellen, Kopieren, Einfügen, Löschen, Wiederherstellen, Verschieben, Papierkorb, ...

## WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Cooky23:** Hacker, Gnom (Imperio), besitzt die Fähigkeit
- **Das Triumvirat der Erwachten von Köln:** Seit die Monarchie der Erwachten in Köln abgeschafft wurde, herrscht ein gewähltes Triumvirat, bestehend aus Mitgliedern der Echinon-Klerisei, der Händlergilde und dem Künstlerforum.