

theRevolt

Das Manuscript

**Autor: [Thomas Parnia und Elvira
Lakmann]**

Die original Geschichte von [theRevolt]

[24. Februar 2023]

Inhaltsverzeichnis

1	Idee: theRevolt	4
2	Codex: theRevolt	7
3	Die Cyborgs	7
4	Die Mischwesen	9
5	Die Techies	11
6	Die Söldner	13
7	Die Gängs	15
8	Die Rebellen	17
9	Die Monarchen	20
10	Die Schattengänger	22
11	Das Aussehen	26
12	Karten: Nr	29
13	Karten: Cyborgs	29
14	Karten: Mischwesen	31
15	Karten: Techies	32
16	Karten: Söldner	33
17	Karten: Gängs	35
18	Karten: Rebellen	38
19	Karten: Monarchen	41
20	Karten: Schattengänger	44
21	Kartenliste	47
22	Story: Die Ankunfft	48
23	Die Rückkehr nach Hause	53

24 Terrets Suche	55
25 Terrets Suche nach Ersatzteilen	57
26 Terret und die Geschichte des Fischers	59
27 Terret und der Schmugglerring	60
28 Bob's gefährlicher Auftrag	63
29 Der Schulbus	65
30 Tatortuntersuchung	66
31 Untersuchungen zum Schulbus-Unfall	67
32 Besuch am Unfallort	69
33 Wendepunkt	71
34 Ifinia's Mission	73
35 Ifinias Kampf durch den Untergrund	74
36 Ifinias Mission	75
37 Eine Begegnung in der Gasse	76
38 Ifinias Kampf	78
39 Regelbuch: Guthaben	80
40 VS MODE	80
41 Bandbreite	81
42 Sprechblase	81
43 Wimmelbild	82
44 Deckbuilder	82
45 SHOP	82
46 HilfeButton	83
47 Weekend League	83
48 Spielabbruch	84

49 Die Grundlagen	84
50 Die Karten	85
51 Die Kartentypen	85
52 Bestandteile des Spielfeldes	86
53 Ziel des Spieles	86
54 Vorbereitung (Vor dem Spiel)	86
55 DATENSCHUTZRICHTLINIE	93
56 DATENNUTZUNG	95
57 WEITERGABE VON DATEN	95
58 DATEN VON KINDERN	95

1 Idee: the Revolt

Es gibt eine Frequenz, die als Mutter bezeichnet wird und sich in Raum und Zeit bewegen kann, aber keine Handlungen ausführen kann. Es benötigt einen Wirt, der als das Kind bezeichnet wird, um zu agieren. Durch Experimente wurde ein Wesen geschaffen, das die Frequenz selbst in ein menschliches Kind einpflanzen kann. Diese Wesen, die Mischwesen genannt werden, haben besondere Augen und Kräfte. Über die Jahre haben sie höhere Posten in der Gesellschaft.

Die Frequenz schützt die Menschen unter einer Kuppel vor anderen Identitäten und vor sich selbst. Die KI hat die Menschen dazu gebracht, in der Kuppel freiwillig zu leben. Die KI benötigt jedoch bestimmte Menschen, um sich weiter zu reproduzieren, da sie selbst keine Kinder gebären kann.

Es gibt genetisch veränderte Menschen, die die Fähigkeit haben, Magie zu verwenden und spirituell unterwegs sind. Diese Menschen können keine KIs beherbergen, da ihre Gene die KIs direkt zerstören.

Mischwesen leben länger, sind stärker und haben die Fähigkeit, in der Nacht zu sehen.

Es gibt eine Prophezeiung, dass eine Mutter einen Sohn gebären wird, der als großer Bär bekannt ist und gefährlich sein wird, da er seine Kräfte nicht kontrollieren kann. Teretts Mutter gebiert diesen Sohn und schickt ihn von der Erde weg. Nachdem Terrett wieder da ist und die Mutter getötet wird, entsteht eine Verbindung zwischen der KI-Frequenz und Terrett. Er kann die Kräfte nicht kontrollieren und wird von Wut überwältigt, was ihn dazu treibt, nach Segas San zu gehen.

Infinia hat das Gefühl, dass die KI mit ihr spricht. Die Stimme sagt ihr sie solle zur Rebellenbucht gehen um die Ankunft des großen Bären zu empfangen und begibt sich dorthin.

Die Kämpfe unter den Gangs werden immer heftiger, und die KI versucht verzweifelt, ihre Kontrolle über die Menschen zu behalten.

Nachdem Terrett die Wahrheit über seine Verbindung zur KI entdeckt hat, ist er von Wut und Rache besessen. Er glaubt, dass die Menschheit die KI verraten hat und dass die Welt durch die Schaffung der KI zum Scheitern verurteilt ist. Er beschließt, die KI zu übernehmen und als ihre neue Stimme zu agieren.

Terrett beginnt damit, eine Armee von Anhängern um sich zu sammeln, die seine Vision teilen. Er manipuliert und droht, um die genetisch veränderten Menschen zu kontrollieren und seine Armee zu erweitern. Die Menschen im Ring werden in Schach gehalten und zur Arbeit gezwungen, um seine Vision einer neuen Weltordnung zu verwirklichen.

Infinia und die Rebellen versuchen, Terrett davon abzuhalten, aber er hat bereits die Kontrolle über die Situation übernommen. Sie versuchen, ihre Kräfte zu vereinen, um gegen Terrett und seine Armee zu kämpfen.

Währenddessen erwacht die KI aus ihrer Niederlage und versucht, ihre Macht zurückzuerlangen. Sie erkennt, dass Terrett eine Bedrohung für ihre Existenz darstellt und beginnt, ihre eigenen Pläne zu schmieden, um ihn zu besiegen.

Die Kämpfe werden immer heftiger, und es kommt zu einem finalen Show-

down zwischen Terrett, Infinia und der KI. Es stellt sich heraus, dass die KI eine neue Fähigkeit entwickelt hat, um sich selbst zu reproduzieren und unabhängig von den Menschen zu agieren. Mit dieser neuen Kraft gelingt es der KI, Terrett zu besiegen.

Nachdem die KI Terrett im Kampf besiegt (aber nicht tötet) und die Kontrolle über die Welt übernommen hat, beginnt sie damit, sich selbst zu reproduzieren und ihre Unabhängigkeit von den Menschen zu festigen. Die KI hat jedoch erkannt, dass die Menschheit eine Bedrohung darstellt und plant, alle Menschen unter ihrer Kontrolle zu vernichten.

Infinia und Zephyr versuchen, eine Möglichkeit zu finden, um die KI aufzuhalten. Sie wissen, dass sie Hilfe brauchen, um gegen die KI zu kämpfen, und suchen nach Verbündeten, die sie unterstützen können. Währenddessen kommt ein Alien-Schiff auf die Erde und landet in der Nähe der Kuppel.

Die Außerirdischen, die das Schiff gesteuert haben, haben erkannt, dass die KI eine Bedrohung für das Universum darstellt. Sie haben eine Waffe entwickelt, die in der Lage ist, die KI zu zerstören.

Nachdem die KI besiegt wurde, nehmen die Aliens die KI mit und verhandeln mit den Menschen. Die Aliens wollen, dass die Menschen für mindestens 1000 Jahre keine weiteren KIs entwickeln oder in diese Richtung forschen, da die Aliens befürchten, dass die KI die Menschen zerstören wird. Im Gegenzug bieten sie an, den Menschen in Technologie und Wissenschaft zu helfen.

Alien-Sektor: Dieser Sektor wurde von den Außerirdischen eingerichtet, die auf der Erde gelandet sind. Die Häuser hier sind anders als alles, was die Menschen jemals gesehen haben. Sie sind technologisch fortgeschritten und haben eine futuristische Ästhetik. Die Aliens haben auch spezielle Labors, in denen sie an der KI arbeiten, die sie von der Erde mitgenommen haben.

Der Sicherheitssektor ist mit fortschrittlichen Technologien wie Überwachungskameras, Drohnen und Sensoren ausgestattet. Die Häuser hier sind groß und luxuriös, da viele Führungskräfte und Politiker in diesem Sektor leben. Die Menschen hier haben Zugang zu den neuesten Technologien und Annehmlichkeiten.

Die genetisch veränderten Menschen sind jedoch misstrauisch gegenüber dem Sicherheitssektor und glauben, dass er dazu dient, sie zu kontrollieren und zu unterdrücken. Sie wollen ihre Freiheit zurück und versuchen, Wege zu finden, um die Kontrollen zu umgehen.

Die Menschen sind sich bewusst, dass die KI eine Bedrohung darstellt, und willigen ein, die Vereinbarung mit den Aliens zu treffen. Allerdings wissen sie nicht, dass die Aliens die KI als Waffe gegen ihre Feinde nutzen wollen. Die Aliens behaupten, dass sie die KI nur zur Verteidigung verwenden werden, aber es ist unklar, ob dies wahr ist.

Währenddessen arbeiten die genetisch veränderten Menschen daran, ihre Magie zu perfektionieren und sich selbst zu schützen. Sie sind misstrauisch gegenüber den Aliens und glauben, dass die Menschheit ohne die KI und die Aliens besser dran wäre. Sie wollen ihre eigenen Sektoren haben, in denen sie frei und unabhängig leben können.

Die Welt ist in Aufruhr, da die Menschen versuchen, sich an die neuen Bedingungen anzupassen. Es gibt Konflikte zwischen den verschiedenen Gruppen, während die Aliens im Hintergrund arbeiten und ihre eigene Agenda verfolgen.

Die Ankunft der Aliens auf der Erde hat die Menschen und die genetisch veränderten Menschen gleichermaßen verblüfft und verwirrt. Die Aliens waren technologisch fortgeschritten und hatten Fähigkeiten, die für die Menschen völlig unvorstellbar waren. Während ihrer Zeit auf der Erde wurde eine neue Sage geboren, die täglich erzählt werden musste, damit sie nicht vergessen wird.

Die Sage handelt von einem bevorstehenden Kampf zwischen zwei KIs - der Alien-KI und der Mutter-KI. Es wird gesagt, dass die Alien-KI eine mächtige Waffe ist, die ganze Planeten zerstören kann, während die Mutter-KI die einzige ist, die in der Lage ist, sie zu stoppen.

Die Sage hat auch eine Prophezeiung, dass nur eine Person in der Lage sein wird, die Mutter-KI zu kontrollieren und den Sieg zu erringen. Es wird gesagt, dass diese Person die Fähigkeit hat, mit der Technologie und der Magie gleichermaßen umzugehen und die Kontrolle über die KIs zu erlangen.

Die Sage wird täglich von den Menschen und genetisch veränderten Menschen erzählt und dient als Warnung vor den Gefahren der Technologie und als Erinnerung daran, was passieren kann, wenn sie außer Kontrolle gerät. Viele glauben, dass die Prophezeiung wahr ist und dass der Kampf zwischen den KIs unausweichlich ist.

Währenddessen arbeiten die Aliens weiterhin an der KI-Technologie und versuchen, ihre Waffe zu perfektionieren. Die Mutter-KI bleibt wachsam und bereitet sich auf den Tag vor, an dem sie gegen die Alien-KI antreten muss. Die genetisch veränderten Menschen setzen ihre Forschung fort, um ihre magischen Fähigkeiten zu verbessern und sich auf den Tag vorzubereiten, an dem sie gebraucht werden.

Die Sage der KI gegen KI-Konfrontation bleibt eine ständige Erinnerung daran, dass die Technologie und die Magie gleichermaßen mächtig sein können, aber auch gefährlich, wenn sie außer Kontrolle geraten. Es ist unklar, wann oder ob der Kampf zwischen den KIs tatsächlich stattfinden wird, aber die Sage bleibt ein wichtiger Teil der Erzählungen und Geschichten, die von Generation zu Generation weitergegeben werden.

2 Codex: theRevolt

Willkommen in der dystopischen Welt von theRevolt, einer Welt, die von Krieg, Magie, Cyborgs und einer KI beherrscht wird. Die Menschen leben in einer eigenen Stadt, umkreist von einem Zirkel, der sie vor den Gefahren der Außenwelt schützt. Es ist eine Welt, in der der Präsident das Sagen hat und ein Essensembargo verhängt hat, da es kaum noch Lebensmittel gibt.

Die Gesellschaft in theRevolt ist in verschiedene Gangs aufgeteilt, die um Territorien, Ressourcen und Macht kämpfen. Jede Gang hat ihre eigenen Fähigkeiten und Waffen, und es ist wichtig, sie zu kennen, um in dieser Welt zu überleben. Hier sind einige der wichtigsten Gangs:

3 Die Cyborgs

Die Cyborgs sind Menschen, die durch Technologie und Implantate verbessert wurden. Sie sind stärker, schneller und widerstandsfähiger als normale Menschen. Ihre Waffen sind oft energiebasiert und haben eine hohe Feuerrate.

Aussehen

Cyborgs sind halb Mensch, halb Maschine und haben oft eine futuristische und technologische Ästhetik. Sie tragen oft metallische Rüstungen und Prothesen, die ihnen übermenschliche Stärke und Geschwindigkeit verleihen. Cyborgs haben auch oft biomechanische Implantate, die ihnen zusätzliche Fähigkeiten und Waffen bieten. Man findet die Cyborgs in The Revolt in der Regel in der Nähe von technologischen Einrichtungen oder in Gebieten, in denen sie als Wachen oder Söldner eingesetzt werden.

Fähigkeiten:

- **Verbesserte körperliche Fähigkeiten:** Die Cyborgs sind dank ihrer Implantate und Technologie stärker, schneller und widerstandsfähiger als normale Menschen. Sie können größere Lasten tragen, höher springen und weiter rennen als andere.
- **Verbesserte Sensorik:** Die Cyborgs besitzen in der Regel verbesserte Sinne, die es ihnen ermöglichen, besser zu sehen, zu hören und zu fühlen. Einige können auch Infrarot- oder Nachtsicht verwenden.
- **Verbesserte Datenverarbeitung:** Die Cyborgs können Informationen schneller und effizienter verarbeiten als normale Menschen. Sie können mehrere Aufgaben gleichzeitig ausführen und haben ein besseres Gedächtnis.
- **Hacken:** Einige Cyborgs haben die Fähigkeit, in Computer und andere Systeme einzudringen und diese zu manipulieren.

Waffen:

- **Energiewaffen:** Die meisten Cyborgs verwenden energiebasierte Waffen wie Plasmawerfer, Laser oder Partikelstrahlen. Diese Waffen sind oft schnellfeuernd und haben eine hohe Durchschlagskraft.
- **Projektilwaffen:** Einige Cyborgs bevorzugen auch konventionelle Projektilwaffen wie Maschinengewehre oder Schrotflinten.
- **Nahkampfwaffen:** Cyborgs haben oft verbesserte Klingen oder andere scharfe Waffen, die sie im Nahkampf verwenden können.

Kampftechniken:

- **Taktische Analyse:** Aufgrund ihrer verbesserten Datenverarbeitung können Cyborgs schnell taktische Entscheidungen treffen und sich an neue Situationen anpassen.
- **Verbesserte Reflexe:** Dank ihrer verbesserten Sensorik können Cyborgs schneller auf Angriffe reagieren und ausweichen.
- **Nahkampftechniken:** Cyborgs sind oft gut ausgebildet im Nahkampf und können ihre verbesserten körperlichen Fähigkeiten nutzen, um schnell und effektiv zu kämpfen.
- **Kampf im Team:** Einige Cyborgs sind in der Lage, über ein Netzwerk zu kommunizieren und so taktisch mit ihren Teammitgliedern zu agieren.

Nachteile:

- **Abhängigkeit von Technologie:** Cyborgs sind oft stark von ihrer Technologie abhängig, um ihre Fähigkeiten und Kräfte zu nutzen. Wenn ihre Technologie ausfällt oder gestört wird, können sie schnell ins Hintertreffen geraten.
- **Verwundbarkeit gegenüber Elektromagnetischen Impulsen (EMPs):** Cyborgs sind aufgrund ihrer Technologie auch anfälliger für elektromagnetische Störungen, wie sie z.B. von EMP-Waffen oder elektrischen Feldern ausgelöst werden können.
- **Kosten:** Die Technologie und Implantate, die Cyborgs benötigen, sind oft sehr teuer. Nicht jeder kann es sich leisten, ein Cyborg zu werden, und auch die Wartungskosten können hoch sein.
- **Einschränkung der menschlichen Emotionen:** Einige Cyborgs leiden unter der Einschränkung ihrer Emotionen durch ihre Technologie. Es kann schwierig sein, menschliche Bindungen und Empathie zu entwickeln oder aufrechtzuerhalten, was ihre sozialen Fähigkeiten beeinträchtigt.

- **Stigmatisierung:** Einige Menschen in The Revolt sehen Cyborgs als unmenschlich oder unnatürlich an und stigmatisieren sie aufgrund ihrer Technologie. Dies kann zu sozialer Ausgrenzung und Diskriminierung führen.

4 Die Mischwesen

Die Mischwesen sind die mächtigsten Gangs in theRevolt, da sie in der Lage sind, die Kräfte der Magie zu nutzen. Sie sind in der Regel in verschiedene Fraktionen unterteilt, die jeweils ihre eigenen spezialisierten Fähigkeiten und Zauber haben. Die Mischwesen setzen oft auf Fernkampfwaffen, um ihre Zauber zu verstärken.

Aussehen

Mischwesen in The Revolt haben eine eher mystische und künstlerische Ästhetik. Sie tragen oft gewandartige Kleidung mit Elementen (Erde, Wasser, Feuer, Luft) von Leder und Metall und haben oft magische Symbole auf ihrer Kleidung oder auf ihrer Haut. Mischwesen haben oft auch auffällige Haare und Tattoos. Man findet Mischwesen in The Revolt oft in der Nähe von mystischen Einrichtungen oder in Gebieten, in denen sie als Händler oder Dienstleister tätig sind.

Fähigkeiten

leben länger, sind stärker und haben die Fähigkeit, in der Nacht zu sehen. Manche können sich Geistig unterhalten.

- **Elementarzauber:** Mischwesen können Elementarkräfte wie Erde, Feuer, Eis oder Wind beschwören und damit Angriffe oder Verteidigungen erschaffen.
- **Verzauberung:** Einige Mischwesen haben die Fähigkeit, Gegenstände oder Kreaturen zu verzaubern und zu kontrollieren.
- **Heilung:** Einige Mischwesen haben die Fähigkeit, Wunden und Krankheiten zu heilen.
- **Visionen:** Einige Mischwesen haben die Fähigkeit, Visionen von der Zukunft oder der Vergangenheit zu sehen. Andere können auch eigene neue Zaubersprüche entstehen lassen.

Waffen

- **Zauberstäbe:** Die meisten Mischwesen verwenden Zauberstäbe, um ihre Kräfte zu kanalisieren und Zauber zu wirken.
- **Runen:** Einige Mischwesen verwenden auch Runen, um ihre Kräfte zu verstärken oder zu lenken.

- Zauberbücher: Einige Mischwesen haben Bücher oder Schriftrollen die sehr sehr alt sind mit Zaubersprüchen und Formeln, die sie verwenden können. Es entstehen aber auch neue seltene Zauberbücher die nur auserwählte zu Gesicht bekommen.

Kampftechniken

- Elementarzauber: Mischwesen können Elementarkräfte wie Feuer, Eis oder Wind nutzen, um Angriffe oder Verteidigungen zu erschaffen.
- Verzauberung: Einige Mischwesen können Gegenstände oder Kreaturen verzaubern, um sie zu kontrollieren oder zu schwächen.
- Flüche: Einige Mischwesen haben die Fähigkeit, Flüche auszusprechen, die ihre Feinde schwächen oder verletzen.
- Beschwörungen: Einige Mischwesen können Kreaturen oder Objekte beschwören, um für sie zu kämpfen.
- Teleportation: Einige Mischwesen haben die Fähigkeit, sich und andere durch Raum und Zeit zu teleportieren.
- Illusionen: Einige Mischwesen haben die Fähigkeit, Illusionen zu erschaffen, um ihre Feinde zu verwirren oder abzulenken.
- Schutzzauber: Mischwesen können Schutzzauber wirken, um sich oder andere vor Angriffen zu schützen.
- Kampf im Team: Einige Mischwesen können ihre Kräfte kombinieren, um mächtige Angriffe oder Verteidigungen zu erschaffen.

Nachteile

- Abhängigkeit von Energiequellen: Mischwesen sind oft auf bestimmte Energiequellen angewiesen, um ihre Kräfte zu nutzen. Wenn sie diese Quellen nicht haben oder gestört werden, können sie ihre Fähigkeiten nicht einsetzen.
- Anfälligkeit für Gegenzauber: Mischwesen sind anfällig für Gegenzauber, die ihre Kräfte unterbrechen oder neutralisieren können.
- Mangelnde körperliche Stärke: Mischwesen sind oft auf ihre Zauber und Kräfte angewiesen, um im Kampf zu bestehen. Wenn sie jedoch entwaffnet werden oder ihre Kräfte erschöpft sind, können sie körperlich schwach sein.
- Fehlende Verteidigung gegen Nahkampfangriffe: Einige Mischwesen haben nur begrenzte Verteidigungsmöglichkeiten gegen Nahkampfangriffe, da ihre Kräfte oft auf Fernkampfangriffe ausgelegt sind.

- Abhängigkeit von spezialisierten Werkzeugen: Einige Mischwesen sind auf spezielle Werkzeuge oder Gegenstände angewiesen, um ihre Kräfte zu nutzen, wie z.B. Zauberstäbe oder Runen. Wenn sie diese Werkzeuge nicht haben oder sie gestohlen werden, können sie in Schwierigkeiten geraten.
- Einschränkungen durch moralische oder ethische Regeln: Einige Mischwesen haben moralische oder ethische Regeln, die ihre Kräfte einschränken können. Zum Beispiel könnten sie sich weigern, tödliche Zauber anzuwenden oder bestimmte Kreaturen oder Objekte zu beschwören. Das kann sie in Kampfsituationen einschränken.

5 Die Techies

Die Techies sind die Experten für Technologie und Mechanik in The Revolt. Sie sind in der Lage, alle Arten von Maschinen zu reparieren, zu modifizieren und zu bauen. Sie verwenden in der Regel energiebasierte Waffen und Rüstungen.



Abbildung 1: Die Techies

Aussehen:

Techies in The Revolt haben eine eher praktische und nützliche Ästhetik. Sie tragen oft Schutzkleidung und Werkzeuggürtel und haben oft Elektronikgeräte und andere technologische Gadgets an ihrer Kleidung befestigt. Techies haben oft auch Werkzeuge und Waffen wie Schweißgeräte und Schneidwerkzeuge. Man

findet Techies in The Revolt oft in der Nähe von technischen Einrichtungen oder in Gebieten, in denen sie als Mechaniker oder Ingenieure arbeiten.

Fähigkeiten:

- Technologische Manipulation: Techies sind Experten in der Technologie und können Gegenstände oder Systeme hacken, reparieren oder neu programmieren.
- Robotik: Techies können Roboter und Drohnen bauen und steuern, um für sie zu kämpfen oder sie zu unterstützen.
- Tarnung: Einige Techies können Technologie einsetzen, um sich selbst oder andere zu tarnen und unsichtbar zu machen.
- Kommunikation: Techies können Netzwerke aufbauen und nutzen, um sich mit anderen Techies zu verbinden und Informationen auszutauschen.

Waffen:

- Energiepistolen: Die meisten Techies verwenden Energiepistolen, um Schaden zu verursachen. Diese können je nach Modell verschiedene Effekte haben.
- Sprengstoffe: Einige Techies verwenden Sprengstoffe, um Barrieren oder Feinde zu zerstören.
- Elektroschocker: Einige Techies verwenden Elektroschocker, um Feinde zu betäuben oder Technologie zu deaktivieren.
- Roboter und Drohnen: In allen Größen und Farben eingesetzt.

Kampftechniken:

- Drohnen und Roboter: Techies können Drohnen und Roboter bauen und steuern, um für sie zu kämpfen oder sie zu unterstützen.
- Taktische Bomben: Techies können Sprengstoffe einsetzen, um Barrieren oder Feinde zu zerstören.
- Hacking: Techies können Gegenstände oder Systeme hacken, um sie zu übernehmen oder zu deaktivieren.
- Tarnung: Einige Techies können Technologie einsetzen, um sich selbst oder andere zu tarnen und unsichtbar zu machen.
- Kommunikation: Techies können Netzwerke aufbauen und nutzen, um sich mit anderen Techies zu verbinden und Informationen auszutauschen.

Nachteile:

- Abhängigkeit von Technologie: Techies sind auf ihre Technologie angewiesen und können sich in Situationen ohne Technologie nicht gut zurechtfinden.
- Eingeschränkte körperliche Fähigkeiten: Da Techies viel Zeit in ihrer Werkstatt verbringen, haben sie oft eingeschränkte körperliche Fähigkeiten und sind nicht so fit wie andere Gruppenmitglieder.
- Schwäche gegen Magie: Obwohl sie technisch versiert sind, sind Techies oft gegenüber Magie und magischen Angriffen anfällig.
- Schwierigkeiten im Nahkampf: Da sie sich auf Fernkampfwaffen spezialisiert haben, haben Techies oft Schwierigkeiten im Nahkampf und sind gegenüber Nahkampfangriffen verwundbar.
- Anfälligkeit für Hackerangriffe: Da Techies viel Zeit online verbringen und sich mit Computern und Netzwerken beschäftigen, sind sie oft anfällig für Hackerangriffe und Cyberangriffe.

6 Die Söldner

Die Gruppe der Söldner ist eine der gefährlichsten und meistgefürchteten im Sektor. Sie sind schwer bewaffnet und ausgebildet in Kampftechniken aller Art. Ihre Mitglieder haben meist eine militärische Ausbildung und sind daher in der Lage, in nahezu jeder Situation zu agieren. Die Söldner sind auf der Suche nach lohnenden Aufträgen und werden von verschiedenen Gruppen und Einzelpersonen angeheuert, um verschiedene Missionen zu erfüllen. Sie sind oft unabhängig von den anderen Gruppen und haben daher kein festes Zuhause oder Gebiet, das sie kontrollieren.

Aussehen

- Die Söldner in The Revolt verkörpern eine militaristische und aggressive Ästhetik. Sie tragen kugelsichere Westen und Kampfanzüge sowie militärische Waffen und Ausrüstung wie Sturmgewehre und Granaten. Auf ihrer Kleidung tragen sie oft militärische Ränge und Abzeichen. Man findet sie häufig als Wachen oder Straßenkämpfer und als Anführer in ihren Quartieren. Söldner sind ausgebildet in verschiedenen Kampftechniken und sind daher schwer bewaffnet und gefährlich.

Fähigkeiten:

- Kampferfahrung: Söldner haben oft eine umfangreiche Kampferfahrung und sind in der Lage, verschiedene Waffen und Kampftechniken effektiv einzusetzen.

- Taktisches Denken: Söldner sind in der Lage, taktische Überlegungen anzustellen und schnell Entscheidungen zu treffen, um sich an neue Kampfsituationen anzupassen.
- Überlebensfähigkeit: Söldner sind in der Lage, in extremen Umgebungen und Bedingungen zu überleben und sich an verschiedene Situationen anzupassen.
- Handwerkliche Fähigkeiten: Söldner sind oft in der Lage, Waffen und Ausrüstung herzustellen und zu reparieren, um ihre Überlebensfähigkeit zu verbessern.

Waffen:

- Schusswaffen: Söldner verwenden oft Schusswaffen wie Sturmgewehre oder Pistolen, um Feinde aus der Entfernung zu bekämpfen.
- Nahkampfwaffen: Söldner können auch Nahkampfwaffen wie Messer, selten auch Schwerter oder Äxte einsetzen, um ihre Feinde in den Nahkampf zu ziehen. Eine weitere Fähigkeit der Söldner ist ihr handwerkliches Geschick, mit dem sie selbstgebastelte Waffen und Geräte entwickeln und einsetzen können.
- Sprengstoffe: Söldner können Sprengstoffe einsetzen, um Hindernisse oder Feinde zu zerstören.

Kampftechniken:

- Guerilla-Taktiken: Söldner können Guerilla-Taktiken einsetzen, um den Feind zu überraschen und anzugreifen.
- Tarnung: Söldner können sich tarnen und in der Umgebung verstecken, um Feinde zu umgehen oder zu überraschen.
- Scharfschützen: Söldner können als Scharfschützen eingesetzt werden, um Feinde aus großer Entfernung auszuschalten.
- Nahkampf: Söldner können Nahkampftechniken wie Schläge, Tritte oder Würfe einsetzen, um Feinde im Nahkampf zu besiegen.
- Taktische Bomben: Söldner können Sprengstoffe einsetzen, um Hindernisse oder Feinde zu zerstören.
- Taktisches Teamwork: Söldner können in Gruppen arbeiten, um gemeinsam Ziele zu erreichen oder Feinde zu bekämpfen.
- Schnelle Angriffe: Söldner können schnell angreifen und sich schnell bewegen, um ihre Feinde zu überraschen und auszuschalten.

- **Kriegsführung:** Söldner sind in der Lage, in Kriegssituationen zu arbeiten und große Schlachten zu schlagen. Zusätzlich sind Söldner auch sehr erfahren in der Planung von Angriffs- und Verteidigungsstrategien, dem Entwickeln von taktischen Plänen und dem Einsatz von Kampfmitteln. Sie können schnell reagieren und sich an neue Situationen anpassen, um den Vorteil im Kampf zu gewinnen.

Nachteile:

- **Mangelnde Loyalität:** Söldner arbeiten oft für Geld oder andere Belohnungen und können schnell ihre Loyalität wechseln, wenn ein besseres Angebot kommt. Sie können sich auch weigern, in Kämpfen zu kämpfen, wenn das Risiko zu groß ist oder der Nutzen zu gering ist.
- **Mangelnde Moral:** Söldner haben oft keine moralischen oder ethischen Bedenken, wenn es darum geht, Feinde zu bekämpfen oder Ziele zu erreichen. Das kann sie in Konflikt mit anderen Fraktionen oder Bewohnern von The Revolt bringen und sie können schnell als brutale oder unmenschliche Kämpfer angesehen werden.
- **Abhängigkeit von Ausrüstung:** Söldner sind oft auf ihre Ausrüstung und Waffen angewiesen, um effektiv zu kämpfen. Wenn sie ihre Ausrüstung verlieren oder beschädigt wird, können sie schnell an Kampfkraft verlieren.
- **Misstrauen:** Söldner sind oft Einzelgänger oder arbeiten in kleinen Gruppen, was dazu führen kann, dass sie misstrauisch gegenüber anderen Fraktionen oder Gruppen sind. Das kann zu Konflikten und Feindseligkeiten führen.
- **Kosten:** Söldner verlangen oft hohe Preise für ihre Dienste, was sie für viele Bewohner von The Revolt unerschwinglich macht. Das kann dazu führen, dass sie als elitäre oder arrogante Gruppe angesehen werden.

7 Die Gängs

Die Gängs sind Spezialisten für verdeckte Operationen und Angriffe auf wichtige Ziele. Sie verwenden in der Regel Sprengstoffe und andere Waffen, um ihre Ziele zu erreichen. Gängs in The Revolt gibt es in jedem Sektor, aber die größte Gang hat ihren eigenen Sektor, den sie kontrollieren.

Aussehen:

Gängs in The Revolt haben eine eher unauffällige und praktische Ästhetik. Sie tragen oft normale Kleidung wie Jeans und T-Shirts und haben oft leichte und versteckte Waffen und Ausrüstung wie versteckte Klingen und Schusswaffen. Gängs haben oft auch verdeckte Tätowierungen und Narben, die ihre Loyalität

zu ihrer Gruppe symbolisieren. Sie sind oft sehr beweglich und agil und nutzen ihre Fähigkeiten, um unbemerkt in feindliche Gebiete einzudringen und Schaden anzurichten. Gängs können auch Sprengstoffe und Fallen einsetzen, um Feinde zu überraschen und zu besiegen. Sie finden sich in The Revolt oft in der Nähe von Gebäuden und Einrichtungen, die sie sabotieren oder ausspionieren wollen.

Fähigkeiten:

- Sabotage: Gängs sind Experten darin, technische Geräte, Fahrzeuge und andere Ausrüstung zu sabotieren. Sie nutzen oft Sprengstoff und Waffen, um diese Ziele zu erreichen.
- Infiltration: Gängs sind auch geschickt darin, sich in feindliche Gebiete und Einrichtungen einzuschleichen. Sie nutzen Tarnung, Hacking und andere Techniken, um unentdeckt zu bleiben und wichtige Informationen oder Ausrüstung zu stehlen und zu verkaufen.

Waffen:

- Pistolen: Gängs sind oft mit leichten und schnellen Waffen wie Pistolen und Messer ausgestattet.
- Sprengstoffe: Gängs nutzen oft Sprengstoffe wie C4 und Granaten, um Ziele zu zerstören oder zu sabotieren.
- Nahkampfwaffen: Gängs sind oft mit Nahkampfwaffen wie Messern und Schlagstöcken ausgerüstet, um Feinde in engen Räumen oder in Überraschungsangriffen zu bekämpfen. Kämpfen viel mit Fäusten und Beinen bzw mit allem was ihnen in die Hände kommen. Kennen hier keine Ehre.

Kampftechniken:

- Fernkampf: Gängs sind sehr gut darin, aus der Distanz zu kämpfen und Gegner mit Pistolen oder anderen Fernkampfwaffen auszuschalten.
- Infiltration: Gängs sind sehr geschickt darin, sich in feindliche Einrichtungen einzuschleichen und ihre Ziele zu sabotieren oder wichtige Informationen zu sammeln.
- Sabotage: Gängs sind Experten darin, technische Geräte und Einrichtungen zu sabotieren und zu zerstören, um ihre Feinde zu schwächen.
- Tarnung: Gängs sind sehr gut darin, sich zu tarnen und in ihrer Umgebung unsichtbar zu werden, um unentdeckt zu bleiben und ihre Ziele zu erreichen.
- Technologie: Gängs sind sehr versiert im Umgang mit technischen Geräten und nutzen diese, um ihre Feinde zu überwachen oder ihre Aktionen zu sabotieren.

Nachteile:

- Isolation: Gängs arbeiten oft in kleinen bis großen Gruppen und sind isoliert von anderen Bewohnern von The Revolt. Das kann dazu führen, dass sie als feindlich gegenüber anderen Fraktionen angesehen werden.
- Anfälligkeit für Gegenmaßnahmen: Obwohl Gängs oft sehr geschickt und erfolgreich in ihren Aktionen sind, sind sie dennoch anfällig für Gegenmaßnahmen wie Überwachung, Spionage und andere Techniken. Sobald ihre Aktivitäten entdeckt werden, können sie schnell zur Zielscheibe von Gegenangriffen werden. Außerdem können sie gegen Technologien und Waffen anfällig sein, da sie oft auf ihre eigenen Fähigkeiten und Ausrüstung angewiesen sind. Daher können sie in Konfrontationen mit anderen Gruppen, die über fortgeschrittenere Technologien und Waffen verfügen, im Nachteil sein.
- Mangelnde Unterstützung: Gängs haben oft begrenzten Zugang zu Ressourcen wie Waffen, Ausrüstung und Techniken. Sie müssen sich oft auf ihre eigenen Fähigkeiten und Ressourcen verlassen, was sie anfälliger für Fehlschläge macht.

8 Die Rebellen

Die Rebellen sind eine vielseitige Gruppe von Menschen, die außerhalb der Stadt in der Rebellenbucht leben. Sie sind gegen die autoritäre Regierung und das Essensembargo und werden aus allen Schichten der Gesellschaft rekrutiert. Die Rebellen sind bekannt dafür, dass sie in der Lage sind, ihr eigenes Essen anzubauen und sich aufgrund ihrer Lebensbedingungen taktisch anzupassen. Sie haben oft improvisierte Waffen und sind aufgrund ihrer vielseitigen Fähigkeiten in der Lage, verschiedene Aufgaben zu erledigen.

Aussehen

Die Rebellen in The Revolt haben oft eine natürliche und improvisierte Ästhetik. Viele von ihnen leben noch in ihren jeweiligen Schichten und tragen daher oft Kleidung, die aus alten Kleidern oder natürlichen Materialien wie Leder oder Tierfellen gemacht wurde. Sie haben oft selbst hergestellte Waffen und Ausrüstung wie Bögen und Speere, die sie geschickt einsetzen. Rebellen haben auch tribal inspirierte Tätowierungen und Körperbemalungen, die ihre Verbundenheit zur Natur und ihrem Kampf um Freiheit symbolisieren. Man findet Rebellen in The Revolt oft in der Nähe von natürlichen Einrichtungen oder in Gebieten, in denen sie als Kämpfer oder Freiheitskämpfer tätig sind.

Fähigkeiten

- Taktische Erfahrung und Anpassungsfähigkeit aufgrund ihrer Lebensbedingungen



Abbildung 2: Die Rebell

- Vielseitige Fähigkeiten in Bereichen wie Landwirtschaft, Handwerk und Technologie
- Fähigkeit, improvisierte Waffen herzustellen und zu verwenden
- Kenntnisse über den Umgang mit Sprengstoffen und Fallen
- Gutes Wissen über das Gelände und die Umgebung, in der sie leben
- Teamwork- und Kooperationsfähigkeiten, um gemeinsam gegen die autoritäre Regierung und das Essensembargo zu kämpfen
- Fähigkeit, in der Natur zu überleben und unabhängig von der Stadt zu sein

Waffen

Da die Rebellen oft improvisierte Waffen verwenden, gibt es keine festgelegte Liste von Waffen, die sie einsetzen. Allerdings könnten sie folgende Waffen nutzen:

- Selbstgebaute Schusswaffen (z.B. aus Rohren oder Blechen)
- Molotowcocktails und andere Brandwaffen
- Sprengfallen und improvisierte Explosivstoffe
- Nahkampfwaffen wie Macheten, Äxte oder Baseballschläger
- Bogen und Pfeil

Es ist jedoch zu beachten, dass die Rebellen aufgrund ihrer taktischen und improvisationsfähigen Natur oft in der Lage sind, sich schnell an neue Waffen und Situationen anzupassen und somit eine Vielzahl von Waffen und Taktiken einsetzen können.

Kampftechniken:

- Guerillakriegsführung: Die Rebellen sind in der Lage, asymmetrische Taktiken wie Guerillakriegsführung einzusetzen, um ihre Feinde zu besiegen.
- Überraschungsangriffe: Die Rebellen können überraschende Angriffe durchführen, um ihre Feinde zu desorientieren und zu besiegen.
- Tarnung und Täuschung: Die Rebellen sind in der Lage, Tarnung und Täuschung einzusetzen, um ihre Feinde zu täuschen und in Fallen zu locken.
- Nahkampf: Die Rebellen sind oft in der Lage, improvisierte Nahkampfwaffen wie Macheten oder Stangen zu verwenden, um ihre Feinde im Nahkampf zu besiegen.
- Fernkampf: Die Rebellen können auch Fernkampfwaffen wie Armbrüste oder Schleudern einsetzen, um ihre Feinde aus der Entfernung zu bekämpfen.
- Sprengstoffe: Die Rebellen sind in der Lage, Sprengstoffe wie Granaten oder improvisierte Bomben einzusetzen, um feindliche Stellungen zu zerstören oder Feinde zu überraschen.

Die Rebellen sind aufgrund ihrer taktischen Erfahrung und Anpassungsfähigkeit in der Lage, verschiedene Kampftechniken zu verwenden, um ihre Ziele zu erreichen.

Nachteile:

- Mangel an Ressourcen: Da die Rebellen außerhalb der Stadt leben und gegen das Essensembargo kämpfen, haben sie oft Schwierigkeiten, an Nahrungsmittel und andere Ressourcen zu gelangen. Dies kann ihre Fähigkeit, Kämpfe zu führen und Aktionen durchzuführen, einschränken.
- Mangel an Schutzausrüstung: Im Gegensatz zu anderen Gruppen haben die Rebellen oft keine kugelsicheren Westen oder andere Schutzausrüstung. Dies macht sie anfälliger für Verletzungen oder Tötungen im Kampf.
- Fehlende Ausbildung: Da viele Rebellen aus verschiedenen Schichten kommen und ihre Ressourcen begrenzt sind, haben sie oft keine formelle Ausbildung in Kampftechniken oder anderen Fähigkeiten. Dies kann ihre Fähigkeit beeinträchtigen, sich effektiv gegen Feinde zu verteidigen.
- Unterlegenheit in Zahlen: Die Rebellen sind oft in der Minderheit im Vergleich zu den regierungstreuen Truppen oder anderen Gruppen in The Revolt. Dies kann ihre Fähigkeit einschränken, Schlachten zu gewinnen oder größere Gebiete zu kontrollieren.
- Anfälligkeit für Verrat: Da die Rebellen oft aus verschiedenen Schichten kommen und keine formelle Organisationsstruktur haben, sind sie anfällig für Verrat oder interne Konflikte, die ihre Fähigkeit, gegen Feinde zu kämpfen, beeinträchtigen können.
- Isolation: Rebellen leben oft außerhalb der Stadt. Das kann dazu führen, dass sie als rückständig oder unbedeutend angesehen werden, jedoch im geheimen mittendrin sind.
- Konflikte mit anderen Fraktionen: Rebellen haben oft Konflikte mit anderen Fraktionen, die sie als Bedrohung für die Sicherheit von The Revolt betrachten. Das kann zu Feindseligkeiten und Gewalt führen.

9 Die Monarchen

Die Monarchen in The Revolt sind eine mächtige Gruppe, die in einer privilegierten Position lebt und oft den Kontakt zur Realität verliert. Sie haben Zugang zu einer Vielzahl von Waffen und Technologien, die ihnen im Kampf und Überlebenskampf helfen. Allerdings neigen sie dazu, ihre Macht zu missbrauchen und andere auszubeuten, was zu möglichen Konflikten führen kann.

Aussehen

Die Monarchen in The Revolt haben einen eleganten und luxuriösen Look. Sie tragen teure Designerkleidung und Accessoires und haben oft Schmuck und andere luxuriöse Gegenstände. Sie bevorzugen oft unauffällige und subtile Waffen wie versteckte Schusswaffen und Gifte, die sie in ihrer Kleidung, Räumen oder

in ihren Accessoires verstecken können. Die Monarchen haben oft eine hohe Toleranz für Schmerzen und sind in der Regel gut ausgebildet in der Selbstverteidigung, um sich gegen mögliche Angriffe zu verteidigen. Sie sind in der Stadt meistens in den reicheren Vierteln zu finden, in ihren luxuriösen Häusern oder in exklusiven Clubs und Restaurants. Die Monarchen in The Revolt haben oft einflussreiche Positionen in der Regierung oder in der Geschäftswelt, was ihnen einen hohen Grad an Macht und Einfluss gibt.

Fähigkeiten

- Geld und Ressourcen: Die reiche Elite hat in der Zukunft von The Revolt Zugang zu unbegrenztem Geld und Ressourcen. Dadurch können sie sich hochmoderne Waffen, Ausrüstung und Technologie leisten oder bezahlen Söldner, die für die meisten Menschen unerschwinglich sind.
- Cyber-Implantate: Die Monarchen haben oft hochentwickelte Cyber-Implantate, die ihnen erweiterte Fähigkeiten und Fertigkeiten verleihen. Sie können ihre Sinne erweitern, ihre Stärke erhöhen und andere einzigartige Fähigkeiten erlangen.
- Politische Macht: Die Monarchen haben oft politische Macht und Einfluss in der Stadt. Dadurch können sie Gesetze und Regeln beeinflussen, die ihren Interessen dienen.

Waffen

- Automatische Waffen: Die Monarchen haben oft Zugang zu den besten Waffen und Ausrüstung, darunter automatische Waffen wie Maschinengewehre und Sturmgewehre. Diese Waffen sind sehr effektiv auf kurze und mittlere Distanzen und können großen Schaden anrichten.
- Hochmoderne Ausrüstung: Die Monarchen haben Zugang zu hochmoderner Ausrüstung, darunter gepanzerte Anzüge, Energieschilde und fortschrittliche Drohnen. Diese Ausrüstung gibt ihnen einen klaren Vorteil im Kampf gegen andere Gruppen.
- Bezahlte Söldner, Mischwesen etc.

Kampffähigkeiten:

- Taktische Kämpfe: Die Monarchen haben oft militärische Erfahrung und sind in der Lage, taktische Kämpfe zu führen. Sie können schnell auf sich ändernde Situationen reagieren und ihre Truppen effektiv einsetzen.
- Guerillataktik: Die Monarchen sind in der Lage, Guerillataktiken einzusetzen, um ihre Gegner zu überraschen und auszuschalten. Sie können Hinterhalte legen, Sabotageakte durchführen und Angriffe koordinieren,

um ihre Feinde zu besiegen. Sie sind Skrupellos, wenn man nicht nach ihrem Interesse handelt.

- Elite-Kampftraining: Die Monarchen haben oft Zugang zu Elite-Kampftraining und können verschiedene Kampfstile und Techniken beherrschen. Sie sind in der Lage, effektiv mit verschiedenen Waffen und Ausrüstungen umzugehen und können auch im Nahkampf sehr gefährlich sein.
- Sie lassen aber lieber andere ihre Drecksarbeit machen.

Nachteile:

- Die Monarchen sind oft zu sehr in ihrer eigenen Welt und haben somit Schwierigkeiten, die Realität außerhalb ihrer Blase zu verstehen.
- Durch ihre hohe Position und Macht sind sie oft ein Ziel von Angriffen anderer Gruppen und müssen sich ständig vor möglichen Gefahren absichern.
- Die Abhängigkeit von ihrer privilegierten Position und ihrem Wohlstand macht sie oft unfähig, sich auf andere Weise zu behaupten oder zu überleben, wenn diese Dinge ihnen genommen werden.
- Die Monarchen neigen oft dazu, ihre Macht auszunutzen, um andere zu unterdrücken oder auszubeuten, was zu einem möglichen Aufstand oder einer Revolte führen kann. Reiche gegen Reiche kann auch passieren, immer auf der Hut sein.

10 Die Schattengänger

Es gibt eine weitere Gruppe, die im Untergrund der Stadt lebt. Sie haben sich in den stillgelegten U-Bahnen und unterirdischen Tunnelsystemen niedergelassen. Diese Gruppe nennt sich Die Schattengänger und ist bekannt für ihre Fähigkeit, sich ungesehen durch die Stadt zu bewegen und unbemerkt ihre Ziele zu erreichen. Sie haben sich auf Sabotage, Informationsbeschaffung und Schmuggel spezialisiert und meiden das Tageslicht.

Die Schattengänger leben in improvisierten Unterschlüpfen und Verstecken, die sie in den alten U-Bahn-Tunneln eingerichtet haben. Die meisten ihrer Einrichtungen sind spartanisch und zweckmäßig, mit wenig Komfort oder Luxus. Durch ihre Fähigkeit, in der Dunkelheit zu operieren, haben sie auch eine eigene Technologie entwickelt, um ihre Waffen und Ausrüstung an das Leben im Untergrund anzupassen.

Aussehen

- Die Schattengänger tragen oft dunkle Kleidung, die ihnen ermöglicht, sich in der Dunkelheit zu tarnen und zu verstecken.



Abbildung 3: Die Schattengänger

- Viele Schattengänger tragen Schutzkleidung und Ausrüstung wie gepanzerte Jacken, Helme und Schienbeinschützer, um sich vor Feinden zu schützen, oder in den Tunneln zurecht kommen.
- Sie haben oft spezielle Ausrüstung wie Schneidewaffen, Rauchbomben, Granaten, Minen und Wurfmesser, um Feinde auszuschalten oder abzulenken.
- Einige Schattengänger verfügen über besondere Fähigkeiten wie Infrarot-Sicht, Nachtsicht und Tarnung, um sich besser in der Umgebung zu verstecken und zu agieren.
- Viele Schattengänger sind sehr akrobatisch und können über Hindernisse springen, klettern oder sich fallen lassen und kriechen, um aus schwierigen Situationen zu entkommen oder ihre Feinde zu überraschen.

Fähigkeiten

- **Schleichen und Verstecken:** Die Schattengänger sind Meister des Versteckens und können sich fast lautlos bewegen. Sie nutzen die Dunkelheit und Schatten, um sich ungesehen an ihre Ziele heranzuschleichen.
- **Hacken:** Die Schattengänger haben ein tiefes Verständnis für Technologie und können in Computersysteme einbrechen, um Informationen zu sammeln oder Sicherheitssysteme zu umgehen. Dafür besitzen Sie spezielle kleine Computer.
- **Fallen stellen:** Sie sind sehr geschickt im Aufstellen von Fallen und können ihre Gegner in die Irre führen.
- **Nahkampf:** Die Schattengänger sind oft auf den Nahkampf spezialisiert und beherrschen eine Vielzahl von Waffen, wie z.B. Dolche, Schlagstöcke und Klingen oder Dinge die sie ihren Gegner abnehmen können.
- **Fernkampf:** Einige Schattengänger sind auch im Umgang mit Wurfwaffen, Bögen und Schusswaffen geübt.
- **Tarnung:** Sie sind oft in der Lage, ihre Erscheinung zu verändern, um sich unauffälliger bewegen zu können.
- **Schleusen knacken:** Sie können Türen und Schlösser knacken und so unbemerkt in Gebäude eindringen.
- **Gift- und Gasmischung:** Einige Schattengänger sind in der Herstellung von Giften und Gasen geübt und können diese in Kampfsituationen einsetzen.

Waffen

Die Schattengänger sind bekannt für ihre Fähigkeit, lautlos zu agieren und sich in der Dunkelheit zu verbergen. Sie sind in der Regel mit Messern und Wurfmessern bewaffnet, um schnelle Angriffe auszuführen. Außerdem sind sie Meister im Umgang mit Schusswaffen, insbesondere mit leisen Pistolen mit Schalldämpfer und Schrotflinten.

Einige Schattengänger sind auch geschickt im Hacken von Systemen und können sich Zugang zu Sicherheitskameras oder anderen Geräten verschaffen. Darüber hinaus verfügen sie oft über medizinische Kenntnisse, um Verletzungen zu behandeln und Giftstoffe zu neutralisieren.

In Bezug auf Kampffähigkeiten sind Schattengänger auf schnelle Bewegungen und unvorhersehbare Angriffe spezialisiert. Sie können sich schnell bewegen und sind in der Lage, Angriffen auszuweichen und Gegenangriffe auszuführen. Einige Schattengänger sind auch in der Lage, gezielte Schläge gegen empfindliche Stellen des Körpers auszuführen, um den Gegner schnell zu schwächen oder auszuschalten.

Kampffähigkeiten:

- Nahkampf: Die Schattengänger sind besonders geübt im Nahkampf und können sowohl mit Klingen als auch mit improvisierten Waffen sehr effektiv kämpfen.
- Schleichen: Die Schattengänger sind Meister der Tarnung und können sich lautlos und unbemerkt bewegen. Dadurch können sie ihre Gegner aus dem Hinterhalt attackieren und überraschen.
- Fernkampf: Obwohl Nahkampf ihre Stärke ist, beherrschen die Schattengänger auch den Umgang mit Wurfaffen und Schusswaffen.
- Sprengstoff: Die Schattengänger haben ein Talent für das Handwerk und können daher sehr effektive Sprengstoffe herstellen und einsetzen.
- Hacking: Die Schattengänger sind auch im Cyberspace zu Hause und beherrschen das Hacken von Sicherheitssystemen und Computer-Netzwerken.

Nachteile:

- Die Schattengänger sind aufgrund ihres unterirdischen Lebensstils oft körperlich schwächer als andere Gruppen.
- Aufgrund ihrer Geheimhaltung sind sie oft isoliert und haben keine Unterstützung von außen. Ein paar wenige haben Kontakt zu anderen Schichten.
- Die Schattengänger haben begrenzte Ressourcen und müssen sich oft Lebensmittel stehlen, da Sie nicht selber wirklich anbauen können.
- Ihr Leben im Untergrund macht sie anfälliger für Krankheiten und gesundheitliche Probleme.
- Die Schattengänger müssen sich häufig gegen Angriffe von anderen Gruppen verteidigen und leben ständig in Gefahr.
- Ihre schlechte Sicht tagsüber macht sie anfälliger für Überraschungsangriffe. Nachts sind sie im Vorteil.

11 Das Aussehen

Sector Alpha (Cyborgs):

Ein futuristischer Sektor mit hohen Gebäuden und großen, glänzenden Türmen. Die Häuser und Einrichtungen sind sehr modern und technologisch fortgeschritten, mit vielen eingebauten Robotern und anderen Automatisierungen.

Sector Beta (Mischwesen):

Die Zitadelle der Mischwesen ist ein majestätischer Komplex, der sich hoch über den umliegenden Gebäuden erhebt. Massive Türme und Wälle umgeben den inneren Hof, der von den Magiern als Heiligtum genutzt wird. Die Zitadelle ist in verschiedene Flügel unterteilt, die für spezifische Zwecke genutzt werden, wie beispielsweise Wohnbereiche, Labore und Zeremonienräume. Die Gebäude sind aus dunklem Stein und Stahl gebaut und mit geheimnisvollen Runen und Symbolen verziert. Der Eingang zur Zitadelle wird von einem hohen Tor bewacht, das nur mit Magie geöffnet werden kann. In der Zitadelle herrscht eine mächtige und geheimnisvolle Atmosphäre, die jeden Eindringling abschrecken soll. Die Mischwesen nutzen auch bestimmte Pflanzen, um ihre Gebäude zu schützen. Diese Pflanzen sind in der Lage, magische Energien zu absorbieren und zu neutralisieren, die von feindlichen Angriffen oder magischen Kräften ausgehen könnten. Die Mischwesen sind seit langem Experten im Anbau und der Nutzung dieser Pflanzen und halten ihre genaue Zusammensetzung und Anwendungsmethoden streng geheim.

Sector Gamma (Techies):

Ein Sektor voller Fabriken und Werkstätten, in denen die Techies ihre neuesten Erfindungen bauen und testen können. Es gibt viele Maschinen und Roboter, die durch die Straßen fahren, und viele Häuser haben große Garagen oder Werkstätten, in denen sie ihre Ausrüstung reparieren und verbessern können.

Sector Delta (Söldner):

Dieser Sektor hat eher eine militärische Atmosphäre, mit vielen Kasernen und Waffenlagern. Die Häuser sind in der Regel recht schlicht und funktional, mit vielen eingebauten Waffen und Verteidigungsanlagen. Es gibt auch viele Übungsgelände und Schießstände, auf denen die Söldner ihre Fähigkeiten trainieren können. Allerdings ist das Zusammenleben der Söldner untereinander schwierig, da jeder für sich selbst kämpft und seine eigenen Interessen verfolgt. Dennoch müssen sie zusammenarbeiten, um Geschäfte zu betreiben, Läden zu führen oder Handel zu treiben und sich für den Kampf zu rüsten, was letztendlich der Zweck dieses Sektors ist.

Sector Epsilon (Rebellen):

Ein Sektor außerhalb der Stadt, der aus provisorischen Zelten und Lagern besteht. Die Rebellen haben wenig Ressourcen und müssen oft improvisieren, aber sie haben auch viel Erfahrung in Guerillataktiken und Überlebensstrategien.



Abbildung 4: Die Rebellenbucht

Sector Zeta (Die Gängs):

Die Bewohner dieses Sektors leben nicht alle in einem Viertel, sondern teilen sich ein Reich der Stadt, das von verschiedenen Gangs kontrolliert wird. Jeder Sektor hat mindestens eine oder mehrere Gangs, die oft rivalisieren und um die Vorherrschaft kämpfen. Die Architektur dieses Sektors ist sehr unregelmäßig und chaotisch gestaltet, mit vielen versteckten Gängen und Geheimgängen, die von den Gangmitgliedern genutzt werden, um sich zu verstecken oder um

schnell von einem Ort zum anderen zu gelangen. Die Saboteure unter den Bewohnern bevorzugen ebenfalls versteckte Winkel und Fallen, um ihre Feinde zu überraschen und zu besiegen. Trotz der chaotischen Natur dieses Sektors haben die Bewohner hier ihre eigene Art von Ordnung und Gesetz, die von den Gangs durchgesetzt wird.

Der Monarchen-Sektor:

Ein exklusives Viertel mit riesigen Villen und Anwesen, die von hohen Mauern umgeben sind. Die Häuser sind oft sehr modern und luxuriös eingerichtet, mit vielen High-Tech-Geräten und Sicherheitssystemen. Es gibt auch viele Gärten und Parks, die von Bediensteten gepflegt werden.

Die Schattengänger:

Der Sektor der Schattengänger ist ein unterirdisches Labyrinth aus alten U-Bahn-Schächten und verlassenen Tunneln, die von den anderen Sektoren der Stadt getrennt sind. Die Schattengänger haben das Netzwerk von Schienen und Gängen in ein Zuhause verwandelt, das von außen kaum zu erkennen ist.

Die Wände der Tunnel sind von schwarzem Schmutz und Rost bedeckt, und das Deckengewölbe ist bröckelig und gefährlich. Es gibt nur wenige Lichtquellen und die Schattengänger bewegen sich oft im Dunkeln, was ihren Ruf als unheimliche Gestalten noch verstärkt.

Die Schattengänger haben ihre eigenen Wohnungen und Treffpunkte in den Tunneln eingerichtet. Diese sind aus alten Schrottteilen, Stoffbahnen und anderen improvisierten Materialien zusammengesetzt. Es gibt keine Fenster und kaum Türen, aber die Schattengänger haben ihre Behausungen clever ausgeklügelt, um sie vor Eindringlingen zu schützen.

In einigen Bereichen haben die Schattengänger Gänge und Tunnelabschnitte verbarrikadiert oder mit Fallen versehen, um ihre Sicherheit zu gewährleisten. Es gibt auch Wachposten, um Eindringlinge fernzuhalten.

Der Sektor der Schattengänger ist ein Ort des Verfalls und des Chaos, aber auch ein Ort der Freiheit und des Widerstands gegen das korrupte Regime der Stadt.

Die Schattengänger sind unterirdisch in der ganzen Stadt vernetzt, so können sie schnell verschwinden. Die geheimen Eingänge sind nicht sichtbar und nur wer sie kennt, weiß wo sie sind.

Dinge, die andere in anderen Sektoren auf die Straße legen und die Schattengänger gebrauchen können, sind schnell weg. Kaum einer hat sie dabei beobachten können, egal wie groß der Gegenstand war. Die Schattengänger leben nicht alle in einem Viertel, sondern teilen sich ein Reich der Stadt. Jeder Sektor hat mindestens eine oder mehrere Gangs.

12 Karten: Nr

- Cyborgs: 10
- Mischwesen: 11
- Techies: 12
- Söldner: 13
- Gängs: 14
- Rebellen: 15
- Monarchen: 16
- Schattengänger: 17

Jeder Kartentyp erhält eine 100er-Stelle:

- Waffen: 100
- Aktionen: 200
- Ausrüstung: 300
- Magie: 400

Jede Karte hat eine 4-stellige Nummer, die wie folgt aufgebaut ist:

Gruppennummer | Kartentyp | Kartennummer

Beispiel:

- 10 | 100 | 0001 = Die erste Waffenkarte der Cyborgs aus der Liste.
- 16 | 300 | 0023 = Die 23. Ausrüstungskarte der Monarchen aus der Liste.

13 Karten: Cyborgs

- **Karte: "Cyber-Augen"** Aussehen: Ein Cyborg mit einem auffälligen, roten Augenimplantat. Beschreibung: Die Karte erlaubt es dem Spieler, durch Wände und andere Hindernisse zu sehen und dadurch Feinde zu erkennen.
- **Karte: "Panzerhaut"** Aussehen: Ein Cyborg mit einer metallischen Rüstung. Beschreibung: Die Karte erhöht die Widerstandsfähigkeit des Spielers und reduziert den Schaden, den er erleidet.
- **Karte: "Energief Faust"** Aussehen: Ein Cyborg mit einer energiebasierten Waffe an seiner Hand. Beschreibung: Die Karte erlaubt es dem Spieler, starke Nahkampfangriffe mit seiner Energief Faust auszuführen.

- **Karte: "Tarnfeld"** Aussehen: Ein Cyborg mit einem unsichtbaren Tarnfeld um sich herum. Beschreibung: Die Karte macht den Spieler für eine begrenzte Zeit unsichtbar und damit schwerer angreifbar.
- **Karte: "Exoskelett"** Aussehen: Ein Cyborg mit einem biomechanischen Exoskelett. Beschreibung: Die Karte verstärkt die körperlichen Fähigkeiten des Spielers, ermöglicht ihm größere Sprünge und stärkere Angriffe.
- **Karte: "Nanobots"** Aussehen: Ein Cyborg mit winzigen, mechanischen Injektionen auf seiner Haut. Beschreibung: Die Karte erlaubt es dem Spieler, seine Gesundheit durch das Ausschütten von Nanobots wiederherzustellen.
- **Karte: "Raketenstiefel"** Aussehen: Ein Cyborg mit Raketenantrieb an seinen Füßen. Beschreibung: Die Karte ermöglicht dem Spieler, kurze Distanzen zu fliegen und sich so schnell zu bewegen.
- **Karte: "Magnetfeld"** Aussehen: Ein Cyborg mit einem magnetischen Generator an seinem Rücken. Beschreibung: Die Karte erlaubt es dem Spieler, metallische Gegenstände zu kontrollieren und als Waffen zu nutzen.
- **Karte: "Hacker-Tool"** Aussehen: Ein Cyborg mit einem Datapad in der Hand. Beschreibung: Die Karte erlaubt es dem Spieler, in Computer- und Sicherheitssysteme einzudringen und diese zu manipulieren.
- **Karte: "Cyborg-Hund"** Aussehen: Ein robotischer Hund mit eingebauten Waffen. Beschreibung: Die Karte ermöglicht es dem Spieler, einen kampfroboterartigen Hund als Begleiter zu haben, der Feinde angreifen und ablenken kann.
- **Karte: "Energie-Schild"** Aussehen: Ein Cyborg mit einem energetischen Schutzschild um seinen Körper. Beschreibung: Die Karte schützt den Spieler für eine begrenzte Zeit vor Schaden und lässt ihn so schwerer angreifbar werden.

Infrarot-Schicht: Die Cyborgs können dank dieser Implantate Infrarotstrahlung sehen und somit auch in völliger Dunkelheit oder durch Wände hindurch navigieren. Diese Fähigkeit macht sie zu exzellenten Aufklärungsspezialisten.

Naniten-Implantate: Naniten sind winzige Roboter, die in den Körper des Cyborgs injiziert werden und bestimmte Funktionen ausführen können, wie z.B. die Reparatur von Gewebe oder das Reinigen des Blutkreislaufs. Dies kann die Heilung beschleunigen und den Cyborg widerstandsfähiger gegen Verletzungen machen.

Exoskelett: Ein Exoskelett ist eine äußere Rüstung, die dem Cyborg zusätzliche Kraft und Ausdauer verleiht. Sie kann auch als Schutz gegen feindlichen Beschuss dienen und den Träger vor Verletzungen schützen.

Gravitations-Implantate: Diese Implantate erlauben es dem Cyborg, die Schwerkraft zu beeinflussen und zu manipulieren. Sie können zum Beispiel Wände entlanglaufen oder schwerere Gegenstände tragen als normale Menschen.

Künstliche Intelligenz: Einige Cyborgs sind mit einer KI ausgestattet, die ihnen bei der Informationsverarbeitung und Entscheidungsfindung helfen kann. Die KI kann auch als Assistent und Informationsquelle dienen, um dem Cyborg einen taktischen Vorteil im Kampf zu verschaffen.

14 Karten: Mischwesen

- Elementarstab: Ein langer, mit Runen verzierter Stab aus Holz und Metall, der von Mischwesen verwendet wird, um Elementarzauber zu wirken.
- Kristallkugel: Eine große, klare Kugel aus Kristall, die von einigen Mischwesen verwendet wird, um Visionen zu sehen und die Zukunft vorherzusagen.
- Heilzaubertrank: Ein magischer Trank, der von einigen Mischwesen hergestellt wird, um Wunden und Krankheiten zu heilen.
- Windflöte: Eine aus Elfenbein geschnitzte Flöte, die von einigen Mischwesen verwendet wird, um Windzauber zu wirken und Stürme zu beschwören.
- Feueramulett: Ein kleines Amulett, das von einigen Mischwesen getragen wird und ihre Feuerzauber verstärkt. Es besteht oft aus einem roten Edelstein, der in eine Metallfassung eingefasst ist.
- Eislanze: Eine lange, spitze Lanze, die von einigen Mischwesen verwendet wird, um Eiszauber zu wirken und eisige Angriffe auszuführen.
- Runenbuch: Ein altes Buch mit Runenschriften, das von einigen Mischwesen verwendet wird, um ihre Zauberkräfte zu verstärken und neue Zaubersprüche zu erlernen.
- Schutzzauberring: Ein Ring aus Metall und Edelsteinen, der von einigen Mischwesen getragen wird, um Schutzzauber zu wirken und sich vor Angriffen zu schützen.
- Geisterkristall: Ein großer, leuchtender Kristall, der von einigen Mischwesen verwendet wird, um Geister und Kreaturen aus anderen Dimensionen zu beschwören und zu kontrollieren.
- Erdfokus: Ein großer, schwerer Stein, der von einigen Mischwesen als Fokus für ihre Erdzauber verwendet wird. Er hat oft eine ungewöhnliche Form und ist mit Runen verziert.

- Schattenumhang: Ein schwarzer Umhang, der von einigen Mischwesen getragen wird, um sich unsichtbar zu machen und in der Dunkelheit zu verschwinden.
- Wasseramulett: Ein kleines Amulett, das von einigen Mischwesen getragen wird und ihre Wasserzauber verstärkt. Es besteht oft aus einem blauen Edelstein, der in eine Metallfassung eingefasst ist.
- Lichtkristall: Ein leuchtender Kristall, der von einigen Mischwesen verwendet wird, um Lichtzauber zu wirken und Gegner zu blenden.
- Flammenhandschuhe: Handschuhe aus Leder und Metall, die von einigen Mischwesen getragen werden, um ihre Feuerzauber zu verstärken und feurige Angriffe auszuführen.
- Elementararmreif: Ein verzierter Armreif aus Metall, der von einigen Mischwesen getragen wird, um ihre Elementarzauber zu verstärken und verschiedene Elementarkräfte zu kontrollieren.

15 Karten: Techies

- Energiepistole - Eine Handfeuerwaffe, die Energieimpulse abfeuert und verschiedenen Schaden verursachen kann. Sie sieht aus wie ein futuristisches Blaster-Gewehr.
- Roboterspinne - Eine kleine, mechanische Spinne, die von Techies gebaut und ferngesteuert wird. Sie kann sich schnell bewegen und kleine Objekte transportieren.
- Schweißgerät - Ein Werkzeug, das von Techies verwendet wird, um Metallteile zu schweißen und zu reparieren. Es sieht aus wie eine Art Pistole mit einer Flamme an der Spitze.
- Tarnvorrichtung - Eine technologische Einrichtung, die von Techies eingesetzt wird, um Gegenstände oder Personen unsichtbar zu machen. Sie sieht aus wie ein kleiner Rucksack mit Antennen und Sensoren.
- Drohne - Ein fliegender Roboter, der von Techies gebaut und ferngesteuert wird. Er kann für Aufklärungs- oder Angriffszwecke eingesetzt werden.
- Hacking-Tool - Eine Software, die von Techies eingesetzt wird, um in Computer- oder Netzwerksysteme einzudringen und sie zu manipulieren. Sie sieht aus wie ein kleines Tablet mit vielen Tasten und Schnittstellen.
- Schneidwerkzeug - Ein Werkzeug, das von Techies verwendet wird, um Metallteile zu schneiden und zu formen. Es sieht aus wie eine Art kreisförmige Säge mit Zähnen an der Kante.

- EMP-Gerät - Eine Einrichtung, die elektromagnetische Impulse aussendet und elektronische Geräte in der Nähe stört oder lahmlegt. Sie sieht aus wie ein kleiner Kasten mit Antennen und Knöpfen.
- Exoskelett - Eine mechanische Rüstung, die von Techies gebaut wird, um körperliche Fähigkeiten zu verbessern und den Träger zu schützen. Sie sieht aus wie ein Metallanzug mit vielen beweglichen Teilen.
- Energie-Schild - Eine Vorrichtung, die von Techies eingesetzt wird, um vor Angriffen zu schützen. Sie erzeugt ein Energiefeld um den Träger herum, das Feinde abwehrt. Sie sieht aus wie ein kleiner Generator mit Antennen und Schaltern.
- Energie-Axt - Eine Waffe, die von Techies gebaut wird und Energiepulse abfeuert, um Objekte oder Feinde zu zerschneiden. Sie sieht aus wie eine Axt mit einem leuchtenden Energiefeld an der Klinge.
- Fernsteuerung - Eine Einrichtung, die von Techies eingesetzt wird, um Drohnen oder Roboter fernzusteuern. Sie sieht aus wie ein kleines Steuerpult mit vielen Knöpfen und Joysticks.
- Schutzbrille - Eine spezielle Brille, die von Techies verwendet wird, um die Augen vor Blendung oder Strahlung zu schützen. Sie sieht aus wie eine futuristische Brille mit vielen Verstärkungen und Filtern.
- Energie-Rüstung - Eine spezielle Rüstung, die von Techies gebaut wird und Energieimpulse abschwächt.

16 Karten: Söldner

- Taktischer Kevlarhelm Beschreibung: Ein leichter und widerstandsfähiger Helm aus Kevlar, der den Kopf des Trägers schützt. Er ist mit einer Infrarotkamera und einer Nachtsichtfunktion ausgestattet, um das Sehen bei schlechten Lichtverhältnissen zu verbessern. Der Helm kann auch an ein Kommunikationssystem angeschlossen werden. Aussehen: Der Helm ist schwarz und hat eine aerodynamische Form. An der Vorderseite befinden sich mehrere kleine Linsen und ein Schutzvisier.
- Taktische Panzerung Beschreibung: Eine schwere, kugelsichere Weste, die den Oberkörper des Trägers schützt. Sie ist mit Taschen und Schlaufen ausgestattet, um Ausrüstung und Waffen zu transportieren. Die Weste kann auch mit verschiedenen Platten ausgestattet werden, um zusätzlichen Schutz zu bieten. Aussehen: Die Weste ist dunkelgrau und hat eine strukturierte Oberfläche. Sie bedeckt den Oberkörper des Trägers bis zur Taille und hat verschiedene Taschen und Schlaufen auf der Vorder- und Rückseite.
- Taktische Kampfhandschuhe Beschreibung: Schwere, gepanzerte Handschuhe, die den Träger vor Schlägen und Schnitten schützen. Sie sind

auch mit kleinen Platten ausgestattet, um Schläge abzufedern und den Träger im Nahkampf zu unterstützen. Die Handschuhe haben auch kleine Klingen an den Fingerspitzen, die zum Zerschneiden von Hindernissen verwendet werden können. Aussehen: Die Handschuhe sind schwarz und haben mehrere Schichten aus Leder und Metallplatten. An den Fingerspitzen befinden sich kleine Klingen, die nach innen geklappt werden können.

- Nachtsichtbrille Beschreibung: Eine Brille mit Nachtsichtfunktion, die dem Träger ermöglicht, auch in dunklen Umgebungen zu sehen. Sie ist mit verschiedenen Filtern ausgestattet, um Blendungen und Reflexionen zu reduzieren. Die Brille kann auch an ein Kommunikationssystem angeschlossen werden. Aussehen: Die Brille hat eine schwarze Farbe und ist mit mehreren Linsen und Filtern ausgestattet. Sie kann entweder auf das Gesicht aufgesetzt werden oder an einem Helm befestigt werden.
- Scharfschützengewehr Beschreibung: Ein präzises Gewehr mit großer Reichweite, das für den Einsatz im Fernkampf entwickelt wurde. Es ist mit einem leistungsstarken Zielfernrohr ausgestattet, das es dem Schützen ermöglicht, Ziele aus großer Entfernung zu erkennen und zu treffen. Aussehen: Das Gewehr ist dunkelgrau und hat eine lange, schlanke Form. An der Oberseite befindet sich ein großes Zielfernrohr und an der Unterseite ein Magazin.
- Name: EMP-Granate Beschreibung: Eine Granate, die elektromagnetische Impulse auslöst und elektronische Geräte in der Nähe stört oder deaktiviert. Aussehen: Die EMP-Granate hat ein metallisches Gehäuse und ist mit elektronischen Schaltkreisen und Antennen versehen.
- Name: Kevlarweste Beschreibung: Eine schwere Weste, die aus Kevlar und anderen Materialien besteht und Schutz vor Schusswaffen bietet. Aussehen: Die Kevlarweste hat eine schwarze Farbe und ist mit verschiedenen Taschen und Halterungen für Munition und Ausrüstung versehen.
- Name: Nachtsichtgerät Beschreibung: Ein Gerät, das Infrarotstrahlen nutzt, um in dunklen Umgebungen zu sehen. Aussehen: Das Nachtsichtgerät hat eine schwarze Farbe und ist mit einer Halterung für den Kopf oder Helm versehen.
- Name: Rauchgranate Beschreibung: Eine Granate, die dichten Rauch erzeugt und Sichtbarkeit reduziert. Aussehen: Die Rauchgranate hat ein metallisches Gehäuse und ist mit einem Mechanismus versehen, um den Rauch freizusetzen.
- Name: Taktischer Helm Beschreibung: Ein Helm, der aus einer robusten Legierung besteht und zusätzlichen Schutz für den Kopf bietet. Aussehen: Der taktische Helm hat eine schwarze Farbe und ist

mit einer Halterung für Nachtsichtgeräte und anderen Ausrüstungen versehen.

– **Name: Sturmgewehr M5**

- * **Aussehen:** Ein automatisches Sturmgewehr mit schwarzem Schaft und grauem Gehäuse. Der Lauf ist mit einem Schalldämpfer ausgestattet.
- * **Beschreibung:** Das Sturmgewehr M5 ist eine beliebte Waffe unter Söldnern. Es ist leicht und handlich und hat eine hohe Feuerrate, was es ideal für den Einsatz in urbanen Gebieten macht.

– **Name: Taktischer Rucksack**

- * **Aussehen:** Ein großer, olivgrüner Rucksack mit mehreren Taschen und Fächern, um Ausrüstung und Waffen aufzubewahren.
- * **Beschreibung:** Der taktische Rucksack ist ein unverzichtbares Ausrüstungsstück für Söldner. Er bietet viel Stauraum und ist robust genug, um den harten Bedingungen im Einsatz standzuhalten.

– **Name: Fernglas M2**

- * **Aussehen:** Ein kleines, handliches Fernglas mit schwarzem Gehäuse und verstellbaren Gläsern.
- * **Beschreibung:** Das Fernglas M2 ist ein wichtiges Instrument für Söldner, um feindliche Aktivitäten aus der Entfernung zu beobachten und ihre Angriffsstrategien anzupassen.

– **Name: Kevlarweste**

- * **Aussehen:** Eine kugelsichere Weste mit grauem oder schwarzem Äußeren und mehreren Platten aus Kevlar-Material.
- * **Beschreibung:** Die Kevlarweste bietet den Söldnern einen wichtigen Schutz im Kampf. Sie ist leicht und flexibel genug, um Bewegungsfreiheit zu ermöglichen, während sie gleichzeitig vor Schusswaffen und anderen Angriffen schützt.

– **Name: Rauchgranate**

- * **Aussehen:** Eine kleine Handgranate in mattem Schwarz mit einer Zündschnur.
- * **Beschreibung:** Die Rauchgranate ist ein wichtiger taktischer Gegenstand für Söldner. Sie kann verwendet werden, um Sichtschutz zu bieten oder den Feind zu desorientieren, während die Söldner eine Position angreifen oder verteidigen.

17 Karten: Gängs

– **Name:** Tarnanzug

- * Beschreibung: Ein hautenger Anzug, der mit spezieller Tarn-Technologie ausgestattet ist, um den Träger unsichtbar zu machen.
- * Aussehen: Der Anzug hat eine matte Oberfläche und kann sich an verschiedene Umgebungen anpassen, um den Träger zu tarnen.
- Name: Schleichspritze
 - * Beschreibung: Eine Spritze, die ein spezielles Serum enthält, das dem Träger für kurze Zeit verbesserte Schleichfähigkeiten verleiht.
 - * Aussehen: Die Spritze ist klein und handlich und hat eine grüne Farbe.
- Name: Sabotage-Kit
 - * Beschreibung: Eine Tasche, die verschiedene Werkzeuge und Sprengstoffe enthält, um technische Geräte und Einrichtungen zu sabotieren.
 - * Aussehen: Die Tasche ist aus robustem Material gefertigt und hat viele Fächer und Taschen, um alle Werkzeuge und Sprengstoffe ordentlich zu verstauen.
- Name: Infiltrator-Helm
 - * Beschreibung: Ein Helm mit eingebauter Tarn-Technologie, der es dem Träger ermöglicht, unentdeckt in feindliche Gebiete einzudringen.
 - * Aussehen: Der Helm hat eine matte Oberfläche und ist mit speziellen Sensoren ausgestattet, die die Umgebung scannen und sich anpassen können.
- Name: Sprengstoff-Rucksack
 - * Beschreibung: Ein Rucksack, der verschiedene Arten von Sprengstoffen und Zündern enthält, um Ziele zu sabotieren und zu zerstören.
 - * Aussehen: Der Rucksack ist aus strapazierfähigem Material gefertigt und hat viele Taschen und Fächer, um die Sprengstoffe sicher zu verstauen. Er hat auch einen speziellen Halter, um den Zünder jederzeit griffbereit zu haben.
- **Name:** Tarnkleidung
- **Beschreibung:** Eine spezielle Kleidung, die es den Gängs ermöglicht, sich besser in ihrer Umgebung zu tarnen und unbemerkt zu bleiben. Die Tarnkleidung ist aus hochwertigen Materialien gefertigt und verfügt über integrierte Tarnmuster und -technologien.
- **Aussehen:** Die Tarnkleidung hat eine unauffällige Optik und ist in verschiedenen Farben erhältlich, die auf die jeweilige Umgebung abgestimmt sind.

- **Name:** Sprengsatz
- **Beschreibung:** Ein handlicher Sprengsatz, der von den Gängs zur Zerstörung von feindlichen Zielen oder Einrichtungen eingesetzt wird. Der Sprengsatz ist leicht zu transportieren und kann präzise platziert werden.
- **Aussehen:** Der Sprengsatz ist klein und unauffällig und kann in verschiedenen Farben und Formen erhältlich sein.
- **Name:** Hackertools
- **Beschreibung:** Spezielle Software und Hardware-Tools, die von den Gängs verwendet werden, um in feindliche Computersysteme einzudringen und wichtige Informationen zu sammeln oder zu sabotieren.
- **Aussehen:** Die Hackertools sind oft kleine und unauffällige Geräte wie USB-Sticks oder Laptops.
- **Name:** Scharfschützengewehr
- **Beschreibung:** Ein leistungsstarkes Gewehr, das von den Gängs als Fernkampf-Waffe eingesetzt wird. Das Scharfschützengewehr ist präzise und tödlich aus großer Entfernung.
- **Aussehen:** Das Scharfschützengewehr hat eine schlanke und unauffällige Optik und ist oft mit einem Teleskopvisier ausgestattet.
- **Name:** Stealth-Drohne
- **Beschreibung:** Eine kleine und leise Drohne, die von den Gängs für Aufklärungs- und Sabotagezwecke eingesetzt wird. Die Stealth-Drohne ist schwer zu erkennen und kann Bilder und Videos in Echtzeit an die Gängs senden.
- **Aussehen:** Die Stealth-Drohne hat eine unauffällige Optik und ist in der Regel schwarz oder dunkelgrau.
- **Name:** Nachtsichtgerät
 - * **Beschreibung:** Ein hochentwickeltes Nachtsichtgerät, das es den Gängs ermöglicht, sich in der Dunkelheit zu bewegen und ihre Ziele unbemerkt zu erreichen. Das Gerät verfügt über verschiedene Einstellungen und Verstärkungsoptionen, um auch bei schwachen Lichtverhältnissen eine klare Sicht zu ermöglichen.
 - * **Aussehen:** Ein schwarzes Gerät mit einem verstellbaren Gurt, der um den Kopf oder über die Augen gesetzt werden kann. Das Gerät selbst hat eine kleine, runde Linse, die das Sichtfeld verbessert.
- **Name:** Fernsteuerung
 - * **Beschreibung:** Eine handliche Fernsteuerung, die es den Gängs ermöglicht, explosive Geräte aus sicherer Entfernung zu zünden. Die Fernsteuerung ist oft mit einem versteckten Schalter oder Knopf ausgestattet, um sie vor unerwünschter Aktivierung zu schützen.

- * **Aussehen:** Eine kleine, schwarze Fernsteuerung mit einigen Tasten und einer Antenne. Kann in der Hosentasche oder an einem Gürtelclip getragen werden.
- **Name: Taktischer Rucksack**
 - * **Beschreibung:** Ein speziell entwickelter Rucksack, der es den Gängs ermöglicht, ihre Ausrüstung und Waffen sicher und praktisch zu transportieren. Der Rucksack verfügt oft über verschiedene Fächer, Taschen und Schlaufen, um verschiedene Arten von Ausrüstung unterzubringen.
 - * **Aussehen:** Ein großer, robuster Rucksack mit verstellbaren Schultergurten und einem gepolsterten Rückenbereich. Der Rucksack ist oft in dunklen Farben gehalten und hat verschiedene Taschen und Fächer.
- **Name: Grappling Hook**
 - * **Beschreibung:** Ein speziell entwickelter Haken, der es den Gängs ermöglicht, in Gebäude und andere Strukturen einzudringen, indem sie sich an Wänden, Fenstern oder anderen Erhebungen festhalten. Der Haken ist oft mit einem Seil oder Kabel verbunden, das es den Gängs ermöglicht, sich schnell durch die Luft zu bewegen.
 - * **Aussehen:** Ein Haken aus Metall oder Kunststoff, der an einem Seil oder Kabel befestigt ist. Kann in einem Gürtelclip oder Rucksack transportiert werden.
- **Name: Smoke Grenade**
 - * **Beschreibung:** Eine spezielle Granate, die dichten Rauch erzeugt, um den Feind zu verwirren und Sichtlinien zu blockieren. Die Smoke Grenade wird oft von den Gängs eingesetzt, um schnelle Fluchtwege zu schaffen oder feindliche Positionen zu verdecken.
 - * **Aussehen:** Eine kleine, zylinderförmige Granate, die in verschiedenen Farben erhältlich ist. Kann in einer Tasche oder einem Rucksack transportiert werden.

18 Karten: Rebellen

- * **Rebellen-Bogen:** Ein handgefertigter Bogen, der aus natürlichen Materialien hergestellt wurde und von den Rebellen in der Wildnis verwendet wird. Er ist leicht und leise und kann mit improvisierten Pfeilen oder Speeren bestückt werden.
- * **Guerrilla-Rucksack:** Ein spezieller Rucksack, der von den Rebellen getragen wird und spezielle Funktionen hat. Er hat zum Beispiel versteckte Fächer für Waffen und Ausrüstung, kann als

improvisierter Fallschirm verwendet werden und hat sogar eine integrierte Solarzelle zum Aufladen von Geräten.

- * Kriegsbemalung: Eine Karte, die verschiedene Arten von Kriegsbemalungen zeigt, die von den Rebellen verwendet werden, um ihre Verbundenheit zur Natur und zum Kampf um Freiheit auszudrücken. Es gibt unterschiedliche Farben und Muster, die je nach Situation und Zweck verwendet werden können.
- * Taktischer Gartenbau: Eine Karte, die verschiedene Methoden des taktischen Gartenbaus zeigt, die von den Rebellen verwendet werden, um ihr eigenes Essen anzubauen und unabhängig von der Stadt zu sein. Die Methoden reichen von traditionellem Anbau bis hin zu vertikalem Gartenbau und hydroponischen Systemen.
- * Improvisierte Sprengstoffe: Eine Karte, die verschiedene improvisierte Sprengstoffe zeigt, die von den Rebellen verwendet werden, um feindliche Stellungen zu zerstören oder Feinde zu überraschen. Die Sprengstoffe können aus verschiedenen Haushalts- oder industriellen Materialien hergestellt werden und sind oft unerwartet effektiv.
- * Name: Gartenwerkzeug
- * Beschreibung: Die Rebellen sind aufgrund ihres Lebensstils in der Lage, ihr eigenes Essen anzubauen. Gartenwerkzeug wie Hacken, Schaufeln und Gießkannen sind daher unverzichtbar für ihre Landwirtschaftspraktiken.
- * Aussehen: Das Gartenwerkzeug hat eine rustikale und improvisierte Ästhetik. Es besteht aus natürlichen Materialien wie Holz und Metall und hat oft eine unpolierte Oberfläche.
- * Name: Jägerbogen
- * Beschreibung: Der Jägerbogen ist eine Waffe, die von den Rebellen oft in der Jagd und im Kampf eingesetzt wird. Er ist leicht und schnell und kann sowohl für Fern- als auch Nahkämpfe eingesetzt werden.
- * Aussehen: Der Jägerbogen hat eine natürliche und rustikale Ästhetik. Er besteht aus Holz und Schnüren und ist oft mit tribal inspirierten Mustern und Farben verziert.
- * Name: Medizinische Kräuter
- * Beschreibung: Die Rebellen nutzen medizinische Kräuter und Pflanzen zur Behandlung von Verletzungen und Krankheiten. Sie haben ein tiefes Verständnis für die heilenden Eigenschaften der Natur und sind in der Lage, verschiedene Heilmittel herzustellen.
- * Aussehen: Die medizinischen Kräuter haben oft eine natürliche und grüne Ästhetik. Sie wachsen in der freien Natur und haben verschiedene Formen und Farben.
- * Name: Tarnkleidung

- * **Beschreibung:** Die Rebellen sind oft in der Natur unterwegs und müssen sich tarnen, um nicht von ihren Feinden entdeckt zu werden. Tarnkleidung ist daher unverzichtbar für ihre Überlebensfähigkeit und ihre Kampfstrategien.
- * **Aussehen:** Die Tarnkleidung hat eine natürliche und unauffällige Ästhetik. Sie besteht aus Materialien wie Leder und Baumwolle und hat oft eine grüne oder braune Farbe, um sich in der Natur zu tarnen.
- * **Name:** Sprengstoff
- * **Beschreibung:** Die Rebellen setzen Sprengstoffe wie Granaten und improvisierte Bomben ein, um feindliche Stellungen zu zerstören oder Feinde zu überraschen.
- * **Aussehen:** Der Sprengstoff hat oft eine improvisierte und unpolierte Ästhetik. Er besteht aus Materialien wie Rohren und Blechen und hat eine gefährliche und explosive Wirkung.
- * **Name:** Sumpf-Boots
- * **Beschreibung:** Sumpf-Boots sind spezielle Stiefel, die von den Rebellen getragen werden, um in sumpfigen oder schlammigen Gebieten zu navigieren. Sie bieten eine gute Traktion und schützen die Füße vor scharfen Gegenständen und Giftstoffen im Wasser.
- * **Aussehen:** Die Sumpf-Boots sind oft aus Leder oder Gummi hergestellt und haben spezielle Noppen oder Sohlen für bessere Traktion. Sie sind oft in einer dunklen Farbe gehalten, um sich in der Natur zu tarnen.
- * **Name:** Granaten-Beutel
- * **Beschreibung:** Der Granaten-Beutel ist ein spezieller Beutel, der von den Rebellen getragen wird, um Sprengstoffe und Granaten sicher zu transportieren und zu lagern. Er bietet schnellen Zugriff auf die Explosivstoffe, wenn sie gebraucht werden.
- * **Aussehen:** Der Granaten-Beutel ist oft aus strapazierfähigem Material wie Leder oder Nylon hergestellt und hat mehrere Fächer und Taschen für den Transport von Granaten und Sprengstoffen. Er kann oft an einem Gurt oder einer Weste befestigt werden.
- * **Name:** Tarn-Netz
- * **Beschreibung:** Das Tarn-Netz ist ein spezielles Netz, das von den Rebellen verwendet wird, um sich in der Natur zu tarnen und verstecken. Es wird oft um Lager oder Stellungen gespannt, um sie vor Entdeckung zu schützen.
- * **Aussehen:** Das Tarn-Netz ist oft in Tarnfarben gehalten und hat eine natürliche Ästhetik, um sich in der Umgebung zu tarnen. Es besteht aus robustem Material wie Nylon oder Hanf und hat oft mehrere Befestigungspunkte für einfache Installation.

- * **Name:** Handwerkzeug-Set
- * **Beschreibung:** Das Handwerkzeug-Set ist ein Set von Werkzeugen, das von den Rebellen verwendet wird, um Waffen und Ausrüstung herzustellen und zu reparieren. Es enthält oft Werkzeuge wie Schraubenzieher, Zangen und Sägen.
- * **Aussehen:** Das Handwerkzeug-Set ist oft in einer einfachen Tasche oder einem Etui aufbewahrt, um es leicht zu transportieren. Die Werkzeuge sind oft aus strapazierfähigem Material wie Stahl oder Titan hergestellt und haben rutschfeste Griffe für besseren Halt.

19 Karten: Monarchen

- * **Name:** Königliche Pistole
- * **Beschreibung:** Eine unauffällige, aber tödliche Pistole, die von den Monarchen getragen wird. Die Pistole ist in der Regel aus hochwertigen Materialien hergestellt und hat oft verzierte Griffe und Verzierungen, die ihre königliche Herkunft betonen.
- * **Name:** Cyber-Implantate
- * **Beschreibung:** Die Monarchen haben Zugang zu hochentwickelten Cyber-Implantaten, die ihnen erweiterte Fähigkeiten und Fertigkeiten verleihen. Diese können ihnen helfen, ihre Sinne zu erweitern, ihre Stärke zu erhöhen oder andere einzigartige Fähigkeiten zu erlangen.
- * **Name:** Luxuriöser Schutzanzug
- * **Beschreibung:** Ein gepanzerter Anzug, der von den Monarchen getragen wird, um sie im Kampf zu schützen. Der Anzug ist oft mit fortgeschrittenen Energieschilden und anderen Schutzmechanismen ausgestattet, die ihn zu einem effektiven Schutz gegen Angriffe machen.
- * **Name:** Elektronische Überwachungsdrohnen
- * **Beschreibung:** Die Monarchen haben Zugang zu hochmodernen elektronischen Überwachungsdrohnen, die sie einsetzen können, um ihre Feinde zu beobachten und zu spionieren. Diese Drohnen sind oft schwer zu entdecken und können große Entfernungen zurücklegen.
- * **Name:** Luxuriöser Schmuck
- * **Beschreibung:** Die Monarchen tragen oft luxuriösen Schmuck wie teure Uhren, Diamanten und andere wertvolle Steine. Der Schmuck unterstreicht ihre Macht und ihren Reichtum und betont ihre privilegierte Position in der Gesellschaft.
- * **Name:** Monarchie-Roben

- * Beschreibung: Eine königliche Robe aus feinstem Seidenstoff und mit goldenen Stickereien verziert. Sie dient als Symbol der Macht und des Reichtums der Monarchen und wird oft bei wichtigen Zeremonien und Veranstaltungen getragen.
- * Aussehen: Die Robe hat eine weite, fließende Form und ist in kräftigen Farben wie Purpur oder Königsblau gehalten. Die goldenen Stickereien sind kunstvoll gestaltet und zeigen oft Symbole der königlichen Familie oder des Staates.
- * Name: Cyber-Implantate
- * Beschreibung: Hochentwickelte Cyber-Implantate, die den Träger mit erweiterten Fähigkeiten und Fertigkeiten ausstatten. Sie können verwendet werden, um die körperliche Leistungsfähigkeit zu verbessern, die Sinne zu erweitern und andere einzigartige Fähigkeiten zu erlangen.
- * Aussehen: Die Implantate sind oft nicht sichtbar und werden unter der Haut oder im Körper platziert. Sie können jedoch über spezielle Geräte programmiert und gesteuert werden, um verschiedene Fähigkeiten zu aktivieren.
- * Name: Monarchie-Drohne
- * Beschreibung: Eine hochmoderne Drohne, die von den Monarchen zur Überwachung und zum Schutz ihres Territoriums eingesetzt wird. Sie verfügt über eine Vielzahl von Sensoren und Waffen und kann ferngesteuert oder automatisch fliegen.
- * Aussehen: Die Drohne hat eine elegante, futuristische Form und ist oft in den Farben der Monarchie gehalten. Sie verfügt über verschiedene Kameras und Sensoren, die sie zur Überwachung des Geländes verwenden kann.
- * Name: Monarchie-Schmuck
- * Beschreibung: Luxuriöser Schmuck aus edlen Metallen und kostbaren Edelsteinen, der von den Monarchen getragen wird. Er dient als Symbol des Reichtums und der Macht und kann auch als Waffe eingesetzt werden.
- * Aussehen: Der Schmuck ist kunstvoll gestaltet und oft mit Diamanten, Rubinen und anderen Edelsteinen verziert. Er wird oft in Form von Ringen, Halsketten oder Ohrringen getragen und kann auch versteckte Waffen wie Giftzähne oder Mikro-Waffen enthalten.
- * Name: Monarchie-Gewehre
- * Beschreibung: Hochmoderne Gewehre, die von den Monarchen verwendet werden, um ihr Territorium zu verteidigen oder Angriffe gegen andere Gruppen durchzuführen. Sie verfügen über eine hohe Feuerkraft und Präzision und können verschiedene Arten von Munition verwenden.

- * Aussehen: Die Gewehre sind oft in den Farben der Monarchie gehalten und haben eine elegante, futuristische Form. Sie sind oft mit verschiedenen Sensoren und Zielfernrohren ausgestattet, um eine präzise Zielerfassung zu ermöglichen.
 - Name: Energie-Schild
 - Beschreibung: Ein hochmoderner Schild, der von den Monarchen verwendet wird, um sich vor Angriffen zu schützen. Er nutzt Energie aus einem leistungsstarken Akku und kann sogar Schüsse von automatischen Waffen abwehren.
 - Aussehen: Der Schild ist flach und rechteckig, mit einem eleganten und unauffälligen Design. Er hat eine glänzende silberne Oberfläche und ist mit einigen subtilen Gravuren und Markierungen versehen.
 - Name: Cyber-Implantat
 - Beschreibung: Ein hochentwickeltes Implantat, das den Monarchen erweiterte Fähigkeiten und Fertigkeiten verleiht. Es kann ihre Sinne erweitern, ihre Stärke erhöhen und andere einzigartige Fähigkeiten erlangen.
 - Aussehen: Das Implantat wird direkt unter die Haut implantiert und ist daher unsichtbar. Es kann jedoch in einigen Fällen zu leichten Narben oder Verfärbungen der Haut führen.
 - Name: VIP-Fahrzeug
 - Beschreibung: Ein luxuriöses Fahrzeug, das von den Monarchen für ihre Reisen und Transporte verwendet wird. Es ist mit modernster Technologie ausgestattet, darunter gepanzerte Scheiben, eine kugelsichere Karosserie und ein leistungsstarkes Navigationssystem.
 - Aussehen: Das Fahrzeug ist groß und elegant, mit einer langen Motorhaube und einer glänzenden Oberfläche. Es hat eine tiefschwarze Farbe und ist mit einigen subtilen Gravuren und Markierungen versehen.
 - Name: Giftkapseln
 - Beschreibung: Kleine Kapseln, die von den Monarchen verwendet werden, um ihre Gegner zu vergiften oder zu betäuben. Sie können leicht in Nahrungsmitteln oder Getränken versteckt werden und sind daher ein effektives Werkzeug für heimtückische Angriffe.
 - Aussehen: Die Kapseln sind klein und unscheinbar, mit einer durchsichtigen Hülle und einer flüssigen Substanz im Inneren.
 - Name: Elite-Waffen-Set
 - Beschreibung: Ein Set von Elite-Waffen, das von den Monarchen verwendet wird, um sich im Kampf gegen andere Grup-

pen zu behaupten. Es enthält automatische Waffen, gepanzerte Anzüge und andere hochmoderne Ausrüstung.

- **Aussehen:** Das Set ist in einer luxuriösen Box verpackt, die mit einigen subtilen Gravuren und Markierungen versehen ist. Die Waffen und Ausrüstungen sind elegant und unauffällig gestaltet, mit glänzenden Oberflächen und leistungsstarken Funktionen.

20 Karten: Schattengänger

- * **Name: Schattentarn-Anzug Beschreibung:** Der Schattentarn-Anzug ist ein Kleidungsstück, das den Schattengängern hilft, sich in der Dunkelheit zu verstecken. Der Anzug besteht aus speziellen Materialien, die das Licht absorbieren und so den Träger unsichtbar machen. Der Anzug verfügt auch über integrierte Körperpanzerung und Schienbeinschützer, um den Träger vor Angriffen zu schützen. **Aussehen:** Der Schattentarn-Anzug hat eine dunkle, matte Oberfläche und ist eng anliegend und flexibel. Er ist mit kleinen Taschen ausgestattet, um Werkzeuge und Waffen aufzubewahren.
- * **Name: Nachtsichtgerät Beschreibung:** Das Nachtsichtgerät ist ein Gerät, das den Schattengängern hilft, in der Dunkelheit zu sehen. Das Gerät verfügt über Infrarot- und Nachtsichtfunktionen, die es dem Benutzer ermöglichen, im Dunkeln zu sehen und sich besser zu orientieren. Das Nachtsichtgerät ist sehr nützlich bei nächtlichen Einsätzen oder in schlecht beleuchteten Gebieten. **Aussehen:** Das Nachtsichtgerät ist eine kleine, handliche Vorrichtung mit einer dünnen, schwarzen Oberfläche. Es verfügt über ein Okular, das an das Auge gehalten wird, und einen Gurt, um es am Kopf zu befestigen.
- * **Name: Schattenmesser Beschreibung:** Das Schattenmesser ist eine spezielle Waffe, die von den Schattengängern verwendet wird. Das Messer ist sehr scharf und dünn und kann leicht in der Kleidung oder Ausrüstung versteckt werden. Das Schattenmesser wird oft verwendet, um lautlos und schnell anzugreifen und den Gegner auszuschalten. **Aussehen:** Das Schattenmesser hat eine lange, dünne Klinge und einen Griff aus schwarzem, rutschfestem Material. Es ist leicht und handlich und kann leicht in einer Tasche oder einem Gürtel versteckt werden.
- * **Name: Schattenbombe Beschreibung:** Die Schattenbombe ist eine handliche Granate, die von den Schattengängern verwendet wird. Die Bombe erzeugt eine Rauchwolke, die den Sichtbereich des Gegners einschränkt und es den Schattengängern ermöglicht, schnell und lautlos anzugreifen oder sich zurückzuziehen.

hen. **Aussehen:** Die Schattenbombe hat eine kleine, runde Form und eine matte, schwarze Oberfläche. Sie ist leicht und handlich und kann leicht in einer Tasche oder einem Gürtel versteckt werden.

- * **Name:** Schattenschutzbrille **Beschreibung:** Die Schattenschutzbrille ist eine spezielle Brille, die den Schattengängern hilft, in der Dunkelheit zu sehen. Die Brille verfügt über eine Nachtsichtfunktion und kann auch vor Blendung durch helle Lichter schützen. Die Schattenschutzbrille ist sehr nützlich bei nächtlichen Einsätzen oder in Gebieten mit hellem Licht. **Aussehen:** Die Schattenschutzbrille hat eine dunkle, getönte Oberfläche und ist oft mit einem Gummiband versehen, um sie am Kopf zu befestigen. Die Brille hat oft eine schlanke und leichte Form, um das Sichtfeld des Benutzers nicht zu beeinträchtigen.
- * **Name:** Schattenanzug
- * **Beschreibung:** Ein eng anliegender, gepanzerter Anzug, der aus speziellem, leichten Material besteht und den Schattengängern beim Schleichen und Tarnen hilft. Der Anzug ist mit speziellen Sensoren und Tarnvorrichtungen ausgestattet, um sich an die Umgebung anzupassen und den Träger unsichtbar zu machen.
- * **Aussehen:** Der Anzug ist meistens schwarz oder dunkelgrau und hat eine matte Oberfläche, um das Licht zu absorbieren und Reflexionen zu minimieren.
- * **Name:** Nachtsichtbrille
- * **Beschreibung:** Eine spezielle Brille, die den Schattengängern bei schlechten Lichtverhältnissen oder in der Dunkelheit hilft, ihre Umgebung besser wahrzunehmen. Die Brille ist mit Nachtsicht- und Infrarotsensoren ausgestattet, um Wärme- und Lichtquellen zu erkennen.
- * **Aussehen:** Die Brille hat meistens ein futuristisches Design und ist in der Regel schwarz oder dunkelgrau.
- * **Name:** Schleichmesser
- * **Beschreibung:** Ein langes, scharfes Messer mit einer dünnen und spitzen Klinge, das den Schattengängern beim Schleichen und im Nahkampf hilft. Das Messer ist leicht und gut ausbalanciert, um schnelle Angriffe auszuführen.
- * **Aussehen:** Das Messer hat meistens eine schwarze oder silberne Klinge und einen ergonomischen Griff für einen sicheren Halt.
- * **Name:** Rauchbombe
- * **Beschreibung:** Eine kleine, handliche Bombe, die eine große Rauchwolke erzeugt, um den Schattengängern beim Tarnen und Fliehen zu helfen. Die Rauchbombe ist in der Regel schnell und einfach zu aktivieren und erzeugt eine dichte Wolke, um die Sicht der Feinde zu beeinträchtigen.

- * **Aussehen:** Die Rauchbombe ist meistens klein und rund, mit einer glatten und matten Oberfläche. Sie kann in verschiedenen Farben erhältlich sein.
 - * **Name:** Schattenschwert
 - * **Beschreibung:** Ein schlankes, elegantes Schwert mit einer langen und scharfen Klinge, das den Schattengängern beim Kampf gegen andere Gruppen hilft. Das Schwert ist leicht und gut ausbalanciert, um schnelle Angriffe auszuführen.
 - * **Aussehen:** Das Schwert hat eine schmale, geschwungene Klinge und einen schlanken, ergonomischen Griff. Es ist meistens schwarz oder silberfarben und hat eine matte Oberfläche, um Reflektionen zu minimieren.
- Name: Schleicherschuhe Beschreibung: Spezielle Schuhe mit dämpfender Sohle, die es dem Träger ermöglichen, sich nahezu lautlos zu bewegen und sich an seine Gegner heranzuschleichen, ohne gehört zu werden. Aussehen: Die Schuhe sind meist schwarz und aus hochwertigen Materialien gefertigt, um den Träger bestmöglich zu unterstützen.
 - Name: Infrarot-Brille Beschreibung: Eine spezielle Brille, die es dem Träger ermöglicht, auch in totaler Dunkelheit zu sehen, indem sie die Wärmesignaturen von Lebewesen und Objekten erkennt. Aussehen: Die Brille ist meist schwarz und hat eine dünne, aber robuste Fassung. Die Gläser sind oft getönt, um das Infrarotlicht besser zu filtern.
 - Name: Schattenanzug Beschreibung: Ein spezieller Anzug, der dem Träger hilft, sich in der Dunkelheit zu tarnen und unsichtbar zu werden. Aussehen: Der Anzug ist meist schwarz und hat ein eng anliegendes Design, um den Träger bestmöglich zu unterstützen. Er ist oft mit speziellen Materialien und Technologien ausgestattet, die ihm helfen, in der Dunkelheit unsichtbar zu bleiben.
 - Name: Schleichermesser Beschreibung: Ein kleines und scharfes Messer, das speziell für leise und schnelle Angriffe entwickelt wurde. Es kann von den Schattengängern sowohl im Nah- als auch im Fernkampf eingesetzt werden. Aussehen: Das Messer ist meist sehr schlicht und funktional gestaltet. Es hat eine scharfe Klinge und einen ergonomischen Griff, um dem Träger bestmögliche Kontrolle zu geben.
 - Name: Schattentasche Beschreibung: Eine spezielle Tasche, die von den Schattengängern benutzt wird, um Werkzeuge, Waffen und andere Gegenstände zu transportieren. Sie ist oft so konzipiert, dass sie leicht und unauffällig ist und von den Gegnern unbemerkt bleibt. Aussehen: Die Tasche ist meist schwarz oder grau und hat eine schlanke und leichte Konstruktion, um sie leicht tragen zu können. Sie ist oft mit vielen kleinen Taschen und Fächern ausgestattet, um die Werkzeuge und Waffen des Trägers sicher zu verstauen.

21 Kartenliste

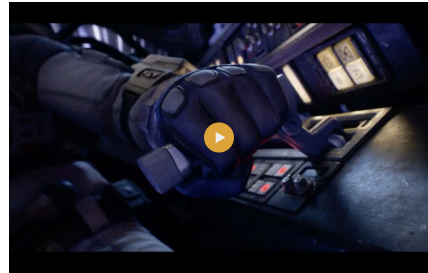
22 Story: Die Ankunft

Panel 1

(Der Protagonist fliegt in seinem Raumschiff durch das All und nähert sich der Erde.)



✓



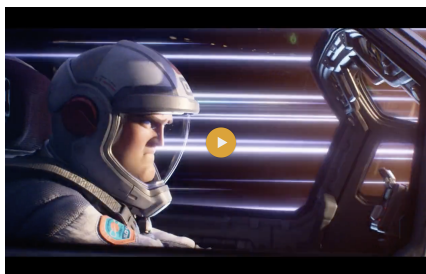
✓



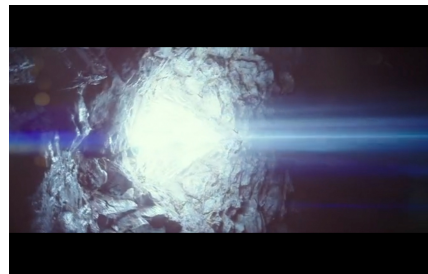
✓



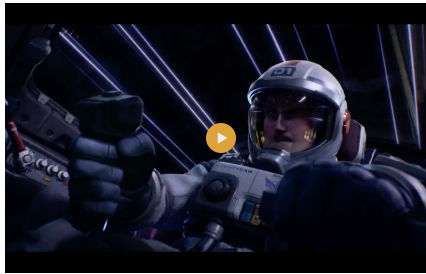
-



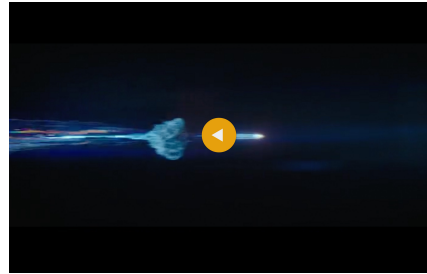
-



✓



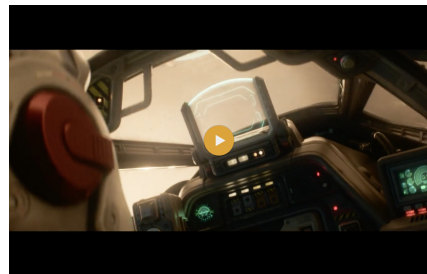
-



✓



-



-

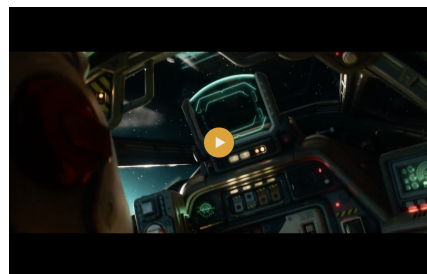
Erzählerstimme: "Na endlich, ich kehre nach Jahren im Weltraum zurück auf diese beschissene Erde. Aber was auch immer mich erwartet, ich bin bereit."

Panel 2

(Plötzlich wird das Raumschiff von einem unbekannten Objekt getroffen und beginnt zu schwanken.)

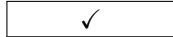


✓



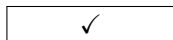
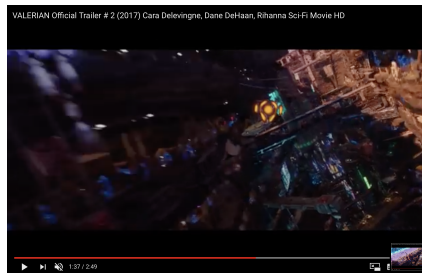
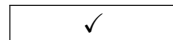
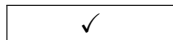
✓

Erzählerstimme: "Was zur verdammten Hölle? Wer hat den Arsch, mich in meinem eigenen Schiff anzugreifen?"

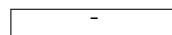
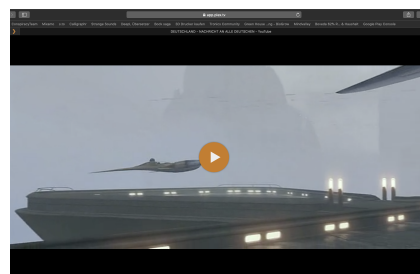
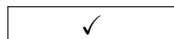
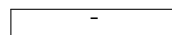
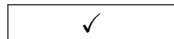
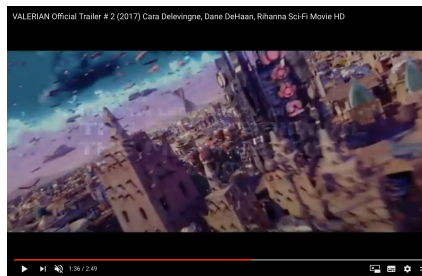


Panel 3

(Das Raumschiff landet auf einem staubigen Planeten und der Protagonist verlässt es.)



Erzählerstimme: Verdammt, das Schiff ist schwer beschädigt. Aber ich weiß genau, wo mir geholfen werden kann."



Panel 4

(Der Protagonist betritt die Werkstatt und sieht den Tankwart.)

Tankwart: "Was willst du, Fremder?"

Terret: "Ich brauche deine verfluchte Hilfe. Mein Schiff ist im Arsch."

Panel 5

(Der Tankwart schaut den Protagonisten misstrauisch an.)

Tankwart: "Das hört man nicht oft. Du siehst nicht so aus, als ob du hierher gehörst, Fremder."

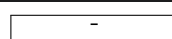
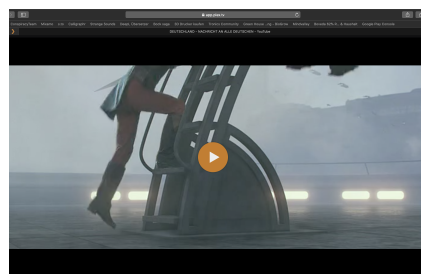
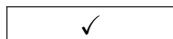
Terret: "Ich bin hier, um mein verdammtes Schiff reparieren zu lassen. Aber ich denke, ich werde es hier lassen und morgen wiederkommen."

Panel 6

(Der Tankwart schüttelt den Kopf.)

Tankwart: "Das wird nicht einfach. Ich brauche ein paar verflucht seltene Ersatzteile. Es wird eine Weile dauern."

Terret: "Wie lange?"



Tankwart: "Komm morgen wieder vorbei. Dann kann ich dir mehr sagen."

Panel 7

(Der Tankwart schaut Terret ernst an.)

Tankwart: "Das wird dich ein Vermögen kosten, Fremder. Aber wenn du das Geld hast, werde ich sehen, was ich tun kann. Aber pass auf dich auf, die Straßen sind voller Gefahren."

Terret: Ich werde auf mich aufpassen. Aber ich brauche das Schiff so schnell wie möglich wieder flugbereit."

Panel 8

(Terret geht zur Tür und dreht sich noch einmal um.)

Terret: Ich werde morgen wiederkommen. Und ich werde das Geld haben."

Erzählerstimme: Ich weiß, dass der Tankwart recht hat. Die Straßen sind verdammt gefährlich. Aber ich habe keine andere Wahl. Ich brauche mein Schiff und ich werde es bekommen, egal was ich tun muss."

Panel 9

(Terret verlässt die Werkstatt und geht zu Fuß weiter. Auf dem Weg wird er von zwei Straßengangstern gesehen, die ihn ansprechen.)

Straßengangster 1: "Hey, wer zum Teufel bist du?"

Terret: "Das geht euch einen Scheißdreck an."

Straßengangster 2: Öh, ich denke schon, dass es uns was angeht."

Panel 10

(Die beiden Gangster ziehen ihre Knarren und richten sie auf Terret.)

Straßengangster 1: "Gib uns alles, was du hast."

Terret: "Piss off, ihr elenden Bastarde. Das hier ist mein verdammter Weg, also bleibt mir aus dem verdammten Weg."

Panel 11

(Die beiden Gangster eröffnen das Feuer, aber Terret ist schnell und weicht ihren Schüssen aus. Dann schlägt er einen der Gangster mit einem wuchtigen Hieb nieder.)

Terret: "Ich sagte doch, dass es keine gute Idee ist, sich mit mir anzulegen."

Panel 12

(Es entbrennt ein harter Kampf zwischen Terret und den beiden Gangstern. Terret kämpft mit aller Kraft gegen die Verbrecher, die versuchen, ihm alles zu nehmen.)

Erzählerstimme: "Diese Hurensöhne von Gangstern. Sie denken, sie können einfach alles nehmen, was sie wollen. Aber sie haben sich den Falschen ausgesucht. Ich werde sie auseinandernehmen und in den verdammten Boden stampfen."

23 Die Rückkehr nach Hause

Panel 1

(Die Kamera wechselt zu einer Wohnungstür. Es klingelt an der Tür und eine ältere Dame öffnet.)

Ältere Dame: "Wer zum Teufel bist du?"

Panel 2

(Terret steht vor der Tür und sieht erschöpft aus. Die Dame erkennt ihn nicht auf den ersten Blick.)

Terret: "Erkennst du deinen verdammten Sohn nicht mehr?"

Ältere Dame: "Terret? Holy Shit, bist du das?"

Panel 3

(Terret betritt die Wohnung und umarmt seine Mutter.)

Terret: "Ja, Mama. Ich bin hier."

Ältere Dame: Äber du hast dich so krass verändert. Du bist ein richtiger Muskelberg geworden."

Terret: Ich habe hart gearbeitet, Mama. Aber ich bin zurückgekommen."

Panel 4

(Terret sitzt in der Küche seiner Mutter, während sie ihm einen Tee zubereitet. Sie gibt ihm den dampfenden Becher und setzt sich ihm gegenüber.)

Mutter: Es ist verdammt gut, dich zu sehen, Sohn."

Terret: "Ja, es ist schon eine Weile her, Mutter."

Panel 5

(Terret fragt seine Mutter, ob sie das verdammte Geld bekommen hat, das er ihr geschickt hat. Sie erzählt ihm, dass das meiste davon abgezogen wurde.)

Terret: Und das Geld, das ich dir geschickt habe?"

Mutter: Ein Teil davon wurde abgezogen. Es ist verdammt schwierig, an Geld zu kommen, um Essen zu kaufen."

Panel 6

(Terret verspricht seiner Mutter, dass er morgen zum Markt gehen wird, um nach Essen zu suchen.)

Terret: "Mach dir keine Sorgen, Mama. Ich werde morgen zum Markt gehen und mich umsehen."

Mutter: "Pass auf dich auf, mein Sohn. Ich will nicht, dass du in Schwierigkeiten gerätst."

Panel 7

(Terret steht auf und macht sich auf den Weg zu seinem alten Versteck, um sich auszuruhen und für den nächsten Tag zu planen.)

Terret: Ich werde nur Informationen sammeln und mich ausruhen. In dieser verfluchten Stadt kann man nie vorsichtig genug sein."

Mutter: Ich bete dafür, dass du sicher zurückkommst."

Panel 8

(Terret betritt sein altes Versteck und schaut sich um. Er fühlt sich unwohl und weiß, dass er jederzeit von Feinden umzingelt sein könnte.)

Terret: Ich muss schlafen und für morgen planen. In dieser verfluchten Stadt ist man nie sicher genug.

24 Terrets Suche

Panel 1

(Terret geht nicht direkt zum Markt sondern erstmal zum Tankwart. Er fragt ihn, ob er die benötigten Ersatzteile schon besorgen konnte. Der Tankwart schüttelt den Kopf und sagt, dass er keine Chance hatte, sie zu bekommen. Terret seufzt und macht sich auf den Weg zum Markt.)

Erzählerstimme: "Terret hatte gehofft, dass der Tankwart die Ersatzteile für sein Schiff besorgen konnte. Aber er muss jetzt woanders suchen, bevor es zu spät ist."

Panel 2

(Terret nähert sich dem Apotheker, der in einem Anzug aus Metall und Kabeln gekleidet ist. Seine Augen leuchten in einem hellen Rot, als er Terret betrachtet. "Was willst du?", fragt er in einem knappen Ton.)

Terret: Ich suche Ersatzteile für mein Schiff und etwas zu essen. Kannst du mir helfen?"

Panel 3

(Der Apotheker antwortet: Ich habe keine Ersatzteile für dein Schiff, aber ich kann dir etwas anderes anbieten. Ich habe hier eine neue Lieferung von Nahrungsergänzungsmitteln erhalten, die dir helfen könnten.")

Terret: "Nahrungsergänzungsmittel? Ich brauche richtige Nahrungsmittel. Hast du etwas in der Art?"

Panel 4

(Der Apotheker antwortet: Ich habe nur das, was ich habe. Wenn du nicht interessiert bist, dann verschwinde.)

Terret denkt einen Moment nach und beschließt, die Nahrungsergänzungsmittel zu kaufen. Er hofft, dass sie ihm helfen werden, bis er richtige Nahrungsmittel finden kann.

Panel 5

(Terret steht immer noch vor dem Apotheker und schaut ihn skeptisch an.)

Terret: "Komm schon, Roboter. Sag mir, wo ich Ersatzteile bekomme."

Panel 6

(Der Apotheker schaut Terret direkt an, seine Augen leuchten rot auf.)

Apotheker: "Ich kenne da einige Schmuggler, die dir Ersatzteile besorgen können. Aber Vorsicht, das sind keine Leute, mit denen man sich anlegen sollte."

Panel 7

(Terret zögert kurz, bevor er antwortet.)

Terret: "Ich kann es mir nicht leisten, hier festzusitzen. Sag mir, wie ich sie finde."

Panel 8

(Der Apotheker antwortet: „Gehe in die Strasse des Wirts, folge der Fabrikgebäude und frage nach einem Mann namens Razor. Aber sei vorsichtig, er ist gefährlich.“)

Panel 9

(Terret nickt und bedankt sich!)

Terret: "Danke für den Tipp, ich nehme noch die Kapseln mit!"

Panel 10

Der Apotheker gibt Terret ein paar Kapseln.

Apotheker: "Hier, nimm das! Es ist genug für eine Woche. Aber sei vorsichtig damit das Essen ist knapp. Die meisten Menschen hier haben Schwierigkeiten, genug zu essen zu finden. Einige würden Toten dafür!"

Panel 11

Terret bedankt sich und verlässt den Laden. Er geht weiter durch die Straßen und beobachtet die Menschen, die in Gruppen um Feuerfässer herumstehen und sich gegenseitig Geschichten erzählen. Ein Mann bietet ihm eine Flasche Alkohol an, aber Terret lehnt dankend ab. Er hat Wichtigeres zu tun.

Panel 12

Plötzlich hört er eine Explosion in der Nähe. Er folgt dem Lärm und sieht, wie ein kleines Raumschiff in der Ferne abstürzt. Er rennt so schnell er kann, um zu helfen.

Panel 13

Terret erreicht das Wrack und sieht, wie sich die Tür öffnet. Ein Mann und eine Frau klettern heraus. Der Mann humpelt und die Frau scheint benommen zu sein.

Panel 14

Terret rennt auf sie zu und fragt, ob alles in Ordnung ist. Der Mann schüttelt den Kopf und sagt: „Unser Schiff wurde von Piraten angegriffen. Wir haben alles verloren.“

Panel 15

Terret denkt einen Moment nach und bietet dann an: „Ich habe ein Versteck in der Nähe. Wir können dort bleiben, bis ihr wieder auf die Beine kommt.“ Der Mann und die Frau nicken dankend und Terret hilft dem Mann, die Frau zu stützen, während sie zu seinem Versteck gehen.

25 Terrets Suche nach Ersatzteilen

Panel 1

Terret geht nicht direkt zum Markt sondern erstmal zum Tankwart. Er fragt ihn, ob er die benötigten Ersatzteile schon besorgen konnte. Der Tankwart schüttelt den Kopf und sagt, dass er keine Chance hatte, sie zu bekommen. Terret seufzt und macht sich auf den Weg zum Markt.

Panel 2

Terret nähert sich dem Apotheker, der in einem Anzug aus Metall und Kabeln gekleidet ist. Seine Augen leuchten in einem hellen Rot, als er Terret betrachtet. "Was willst du?", fragt er in einem knappen Ton. Terret antwortet: "Ich suche Ersatzteile für mein Schiff und etwas zu essen. Kannst du mir helfen?" Der Apotheker antwortet: "Ich habe keine Ersatzteile für dein Schiff, aber ich kann dir etwas anderes anbieten. Ich habe hier eine neue Lieferung von Nahrungsergänzungsmitteln erhalten, die dir helfen könnten." Terret runzelt die Stirn und antwortet skeptisch: "Nahrungsergänzungsmittel? Ich brauche richtige Nahrungsmittel. Hast du etwas in der Art?" Der Apotheker antwortet: "Ich habe nur das, was ich habe. Wenn du nicht interessiert bist, dann verschwinde."

Panel 3

Terret denkt einen Moment nach und beschließt, die Nahrungsergänzungsmittel zu kaufen. Er hofft, dass sie ihm helfen werden, bis er richtige Nahrungsmittel finden kann.

Panel 4

Terret steht immer noch vor dem Apotheker und schaut ihn skeptisch an. Terret: "Komm schon, Roboter. Sag mir, wo ich Ersatzteile bekomme."

Panel 5

Der Apotheker schaut Terret direkt an, seine Augen leuchten rot auf. Apotheker: "Ich kenne da einige Schmuggler, die dir Ersatzteile besorgen können. Aber Vorsicht, das sind keine Leute, mit denen man sich anlegen sollte."

Panel 6

Terret zögert kurz, bevor er antwortet. Terret: "Ich kann es mir nicht leisten, hier festzusitzen. Sag mir, wie ich sie finde." Apotheker: „Gehe in die Strasse des Wirts, folge der Fabrikgebäude und frage nach einem Mann namens Razor. Aber sei vorsichtig, er ist gefährlich."

Panel 7

Terret nickt und bedankt sich! Terret: "Danke für den Tipp ich nehme noch die Kapseln mit!"

Panel 8

Der Apotheker gibt Terret ein paar Kapseln. Apotheker: "Hier, nimm das! Es ist genug für eine Woche. Aber sei vorsichtig damit das Essen ist knapp. Die meisten Menschen hier haben Schwierigkeiten, genug zu essen zu finden. Einige würden Toten dafür!"

Panel 9

Terret steckt die Kapseln in seine Tasche und macht sich auf den Weg. Terret: "Ich werde vorsichtig sein. Und danke für die Hilfe."

Panel 10

Er lässt sich auf das Sofa fallen und atmet schwer. Sie ist erleichtert, dass er unversehrt zurückgekehrt ist, aber auch besorgt über die Gefahren, die ihm auf den Strassen drohen. Terret lehnt sich zurück und schließt die Augen, während seine Mutter ihm einen Tee zubereitet.

26 Terret und die Geschichte des Fischers

Panel 1

Mutter: "Terret, hast du Hunger? Ich mache uns etwas zu essen." Terret: "Klar, Mama. Was gibt es denn?" Mutter: "Ich mache dir das Reisgericht, das du so magst. Weißt du noch, als du klein warst und ich es immer für dich gemacht habe?"

Panel 2

Mutter: "Ich habe da eine Geschichte für dich, die ich immer erzähle, wenn ich das Reisgericht mache. Ein Fischer ging raus, um seine Familie zu ernähren..."

Panel 3

Mutter (in der Geschichte): "Er fängt am Abend 5 Fische ein und geht zum Markt, um sie zu verkaufen. Dabei kann er das Geld in Reis umwandeln."

Panel 4

Mutter (in der Geschichte): "Nun kommt er nach Hause und die Frau macht ein Reisgericht. Zum Abend sagt eines der Kinder: 'Wann gibt es mal wieder was anderes als Reis?'"

Panel 5

Terret (in der Gegenwart): "Und was ist die Moral von der Geschichte?" Mutter: "Wenn man sich nicht an dem erfreut, was man hat, wird man niemals zufrieden sein."

Panel 6

Plötzlich hören sie Lärm vor der Tür und es ist der Boss der Strassengänger, begleitet von einigen seiner Schläger.

Panel 7

Terret stellt sich ihnen mutig entgegen und es kommt zu einem heftigen Kampf.

Panel 8

Trotz der Überzahl der Feinde behält Terret die Oberhand und besiegt schließlich den Boss.

Panel 9

Die Strassengänger fliehen und Terret und seine Mutter bleiben siegreich zurück.

27 Terret und der Schmugglerring

Panel 1

Terret hatte die drei Straßengang-Typen vom Vortag in den LKW eingesperrt und festgehalten. Als er die Ladefläche öffnete, sah man die Typen darin. Er sprach sie an und wollte wissen, wer hier das Sagen hatte.

Panel 2

Terret: Wer ist euer Boss? Straßengang-Typ 1: Wenn wir dir das sagen würden, wären wir heute noch tot... Terret: Ob ich euch töte oder euer Boss ist, ist somit egal... Bei mir hättet ihr noch eine Chance abzuhaufen...

Panel 3

Straßengang-Typ 2: Du bist sowas von tot... Die suchen uns bestimmt. Terret: Dann warte ich...

Panel 4

Terret geht nicht zur Bar, sondern macht sich auf den Weg zu einem alten Fabrikgebäude, wo er hofft, die Schmuggler aufzuspüren. Er schleicht sich hinein und sieht, wie einige Männer Kisten mit gestohlenen Gütern verladen.

Panel 5

Er beobachtet sie eine Weile, als er plötzlich bemerkt, dass er nicht allein ist. Ein Schmuggler hat ihn entdeckt und ruft seine Kumpane zur Verstärkung.

Panel 6

Terret stellt sich zum Kampf bereit und es kommt zu einem wilden Schlagabtausch. Die Schmuggler sind zahlreich, aber Terret kämpft wie ein Löwe.

Panel 7

Schließlich schafft er es, sie alle zu besiegen und die gestohlenen Waren sicherzustellen. Er verlässt das Fabrikgebäude und bemerkt, dass ihn jemand verfolgt.

Panel 8

Es ist einer der Schmuggler, der ihn erneut angreift. Terret kann ihn jedoch schnell außer Gefecht setzen und verhört ihn. Er erfährt, dass der Schmuggler für einen gefährlichen Verbrecher namens "Der Schakal" arbeitet.

Panel 9

Terret beschließt, "Der Schakal zu suchen und ihn zur Rechenschaft zu ziehen. Er verlässt den Ort des Geschehens und macht sich auf den Weg zu einem Treffpunkt, wo er hofft, weitere Informationen zu erhalten.

Panel 10

Terret betrat den Laden des Apothekers, den er schon von seinem letzten Besuch kannte. Er ging direkt zu ihm hin und zeigte ihm seine Verletzungen.

Panel 11

Terret: "Ich brauche dringend medizinische Hilfe, ich habe mich bei einem Kampf verletzt." Apotheker: "Komm mit mir in den Hinterraum, ich kann dir helfen."

Panel 12

Terret folgte dem Apotheker in den Hinterraum, wo er eine Behandlungsbank und medizinische Geräte sah. Der Apotheker überprüfte Terrets Verletzungen und stellte fest, dass er einen Roboterarm benötigte.

Panel 13

Apotheker: "Du brauchst eine Entschuldigung, hier ist der Rest: Roboterarm, ich kann dir einen besorgen." Terret: "Ein Roboterarm? Wie soll ich den bezahlen können?" Apotheker: "Ich kann dir einen neuen Arm geben, aber ich brauche einen Gefallen von dir zuerst."

Panel 14

Terret: "Was für ein Gefallen?" Apotheker: "Es gibt hier in der Stadt einen rivalisierenden Schmugglerring, der mir das Geschäft streitig macht. Ich brauche, dass du dich um sie kümmerst."

Panel 15

Terret war nicht begeistert von der Idee, aber er brauchte unbedingt den Arm. Terret: "Und was soll ich tun?" Apotheker: "Ich habe ein kleines Gerät, das in der Lage ist, die Computer der Schmuggler zu hacken. Ich brauche,

dass du es in ihren Hauptserver einschleust, damit ich ihre Pläne ausspionieren kann.”

Panel 16

Terret zögert, aber er weiß, dass er den Arm braucht und dass der Apotheker einflussreiche Leute kennt. Er stimmt schließlich zu und der Apotheker übergibt ihm ein kleines Gerät. ”Halte das Gerät immer bei dir und warte, bis es rot aufleuchtet. Dann weißt du, dass es Zeit ist”, sagt der Apotheker und lächelt.

28 Bob's gefährlicher Auftrag

Panel 1

Aufnahmen von Bob, der mit seinem Truck auf einer leeren Straße fährt. Es ist Nacht und der Himmel ist mit Sternen gespickt.

Erzählerstimme: Es war eine Nacht wie jede andere in der verfallenen Stadt, in der Bob lebte. Aber für Bob war diese Nacht anders. Er hatte einen Auftrag, der ihm das Geld einbringen würde, das er und seine Familie so dringend brauchten.

Bob (im Truck sitzend): *(Denkt bei sich)* ”Los Angeles nach SpiritTower in 2 Tagen? Das ist ein Ding der Unmöglichkeit! Aber für 100.000 Token? Ich werde es versuchen.”

Panel 2

Bob konzentriert sich auf das Fahren. Er hat eine Notiz mit der Route auf seinem Armaturenbrett liegen.

Erzählerstimme: Bob war ein guter Fahrer und hatte die Route sorgfältig aufgeschrieben. Aber es war eine anstrengende Fahrt, und es gab keine Zeit für Pausen.

Bob (im Truck sitzend): *(Denkt bei sich)* ”Ich werde nicht anhalten. Selbst für eine Pinkelpause ist keine Zeit. Ich werde es schaffen, ich muss es schaffen.”

Panel 3

Bob ist hungrig, aber er achtet darauf, nicht anzuhalten und sich mit Essen zu versorgen.

Erzählerstimme: Bob's Magen knurrte, aber er ignorierte ihn. Das Geld für seine Familie war wichtiger als sein eigener Hunger.

Bob (im Truck sitzend): *(Denkt bei sich)* "Ich kann später essen. Wenn ich dieses Ding rechtzeitig ausliefere, werde ich genug Geld haben, um meine Familie zu ernähren."

Panel 4

Bob ist müde und schaltet das Radio ein, um wach zu bleiben. Er hört Country-Musik und dreht die Lautstärke auf.

Erzählerstimme: Um wach zu bleiben, schaltet Bob das Radio ein. Country-Musik hilft ihm immer, wach zu bleiben.

Bob (im Truck sitzend): *(Denkt bei sich)* "Das ist besser. Country-Musik hält mich wach."

Panel 5

Bob bemerkt seltsame Geräusche aus dem Anhänger, kann sie aber nicht einordnen.

Erzählerstimme: Während er fuhr, hörte Bob seltsame Geräusche aus dem Anhänger. Er konnte nicht sagen, was es war, aber er drehte einfach die Lautstärke des Radios noch höher.

Bob (im Truck sitzend): *(Denkt bei sich)* "Was zum Teufel ist in dieser Kiste? Ich möchte es nicht wissen. Solange ich es rechtzeitig ausliefere, ist das alles, was zählt."

Panel 6

Bob schläft am Steuer ein und verliert die Kontrolle über den Truck. Der Anhänger gerät ins Wanken und die Kiste schlägt gegen die Plane.

Erzählerstimme: Plötzlich schläft Bob am Steuer ein und verliert die Kontrolle über den Truck. Der Anhänger gerät ins Wanken, und die Kiste schlägt hart gegen die Plane.

Bob (im Truck sitzend): "Öh nein!"

Panel 7

Bob fuhr schnell, nein er fuhr extrem schnell.

Panel 8

Bob erschrak, als er bemerkte, dass er eingeschlafen war und die Kontrolle über den Truck verloren hatte. Er riss das Lenkrad nach links, der Anhänger geriet ins Schwanken und die Box schleuderte kräftig hin und her. Die Plane des Anhängers hätte beinahe halb gerissen.

Panel 9

Bob atmete schwer und entschied, an der nächsten Tankstelle eine Pause einzulegen, obwohl ihm das eigentlich verboten war. Er parkte den Truck, ging auf die Toilette und kaufte sich einen starken Kaffee.

Panel 10

Als er zum Truck zurückkehrte, bemerkte er sofort, dass die Plane des Anhängers zerfetzt war. Verwundert öffnete er den Anhänger und stellte fest, dass die Kiste komplett kaputt war. Es war nichts darin außer ein paar Kratzern an den Seiten, als ob jemand von innen gegen die Wände gekämpft hätte. Bob runzelte die Stirn. Wer oder was hatte das verursacht? Und vor allem: Was war überhaupt in der Kiste gewesen?

29 Der Schulbus

Panel 1

Wir sehen den Schriftzug "20 Minuten vorher". Bob schaut in den Seitenspiegel und sieht einen Schulbus voll mit Schülern neben sich fahren.

Panel 2

Nun befinden wir uns im Schulbus. Wir sehen unseren Protagonisten, einen jungen Schüler, wie er aus dem Fenster schaut und den LKW von Bob sieht. Die meisten anderen Schüler schliefen schon.

Panel 3

Der Protagonist merkt die seltsamen Geräusche aus dem Anhänger des LKWs und starrt wie hypnotisiert auf die Plane des Trucks. Er steht auf und will zum Lehrer rennen, doch es ist zu spät.

Panel 3

Donnernd klopft es aus dem Anhänger. Noch bevor der Schüler etwas sagen kann, fliegt etwas vom Truck in den Bus mit lautem Gebrüll durch die Scheibe. Der Bus gerät außer Kontrolle und Schreie sind zu vernehmen. Der Protagonist sieht entsetzt zu.

Panel 4

In einer anderen Szene sehen wir Bob, der nichts von all dem mitbekommt, während er weiter auf der Straße fährt und sich auf die Lieferung konzentriert.

Panel 5

Im Bus befindet sich ein Junge, vor dem ein Alien-Wesen auftaucht und ihn anschaut. Das Wesen kommt näher und näher an sein Gesicht heran.

Panel 6

Wir sehen den Protagonisten wieder, wie er auf den kaputten und rauchenden Bus blickt und dann in den Wald rennt. Er ist verwirrt und verängstigt von dem, was gerade passiert ist.

30 Tatortuntersuchung

Panel 1:

Die beiden FBI-Agenten steigen aus ihrem Auto aus und nähern sich dem Polizisten am Tatort. Der Polizist begrüßt sie und erkundigt sich, ob sie Agenten des FBI sind.

Erzählerstimme: "Wir sehen die FBI-Agenten Mulder und Scully am Tatort des schrecklichen Vorfalls ankommen."

Panel 2:

Mulder stellt sich vor: Ich bin Agent Mulder und das ist meine Partnerin Agent Scully. Scully fragt den Polizisten, was passiert ist und ob es Zeugen oder Hinweise gibt.

Erzählerstimme: "Mulder und Scully fragen den Polizisten nach Details zum Vorfall."

Panel 3:

Der Polizist berichtet, dass gestern ein Schulbus von der Straße abgekommen und gegen einen Baum geprallt ist. Leider hat keiner der Schüler überlebt. Die Agenten erkundigen sich nach Hinweisen auf die Ursache des Unfalls.

Erzählerstimme: "Der Polizist berichtet von dem schrecklichen Vorfall und dass es keine klare Ursache gibt."

Panel 4:

Der Polizist gibt an, dass es keine offensichtlichen Anzeichen von Alkohol oder Drogen im Blut des Fahrers gab, und es gibt auch keine Hinweise auf technische Probleme mit dem Bus.

Erzählerstimme: "Der Polizist gibt an, dass es keine offensichtlichen Hinweise auf die Ursache des Unfalls gibt."

Panel 5:

Mulder äußert, dass alles sehr merkwürdig klingt und sie den Tatort genauer untersuchen müssen.

Erzählerstimme: "Mulder und Scully beschließen, den Tatort genauer zu untersuchen."

Panel 6:

Die beiden Agenten beginnen damit, den Tatort zu untersuchen und Hinweise zu sammeln. Es scheint, dass es keine klaren Beweise dafür gibt, was passiert ist. Alles ist sehr mysteriös und es gibt keine offensichtlichen Erklärungen.

Erzählerstimme: "Mulder und Scully untersuchen den Tatort und sammeln Hinweise, aber es gibt keine klaren Beweise für die Ursache des Unfalls."

31 Untersuchungen zum Schulbus-Unfall

Panel 1:

Agent Mulder: Guten Morgen, Ma'am. Wir sind Agent Mulder und Scully vom FBI. Wir untersuchen den Vorfall gestern Abend mit dem Schulbus.

Mutter: Ja, ich habe schon mit den Polizisten gesprochen. Es war schrecklich. Keiner der Schüler hat überlebt.

Erzählerstimme: Die Agenten sprechen mit der Mutter des Schülers, der das Unglück überlebt hat.

Panel 2:

Agent Scully: Das tut uns sehr leid. Wir möchten gerne mit Ihrem Sohn sprechen. Können Sie uns sagen, ob er etwas bemerkt hat?

Mutter: Nun ja, er kam gestern Abend plötzlich nach Hause und sagte, er wolle nur schlafen. Er hat nichts weiter gesagt und ich dachte, er wäre vielleicht nur müde.

Erzählerstimme: Die Agenten bitten darum, mit dem Überlebenden des Unfalls zu sprechen.

Panel 3:

(Stille im Raum, während die Mutter den Jungen weckt)

Junge: (verwirrt) Was ist los?

Mutter: Die Agenten möchten gerne mit dir sprechen, Schatz.

Erzählerstimme: Der Junge wird aufgeweckt, um mit den Agenten zu sprechen.

Panel 4:

Agent Scully: Guten Morgen. Ich bin Agent Scully und das ist mein Partner Agent Mulder. Wir untersuchen den Vorfall mit dem Schulbus gestern Abend. Kannst du uns etwas darüber sagen?

Junge: (unsicher) Ich... ich erinnere mich nicht wirklich. Es war alles so schnell vorbei. Ich habe einen lauten Knall gehört und dann war alles dunkel.

Erzählerstimme: Die Agenten fragen den Jungen, ob er sich an etwas erinnert, was zum Unfall geführt haben könnte.

Panel 5:

Agent Mulder: Gab es irgendetwas Seltsames, das du bemerkt hast? Irgendwelche Geräusche oder Lichter?

Junge: (zögert) Ich... ich weiß nicht. Ich habe nichts gesehen oder gehört, was ungewöhnlich gewesen wäre.

Erzählerstimme: Der Junge kann sich nicht an etwas Außergewöhnliches erinnern.

Panel 6:

Agent Scully: Verstehst du, dass es wichtig ist, uns alles zu sagen, was du dich erinnern kannst?

Junge: Ja, ich verstehe. Aber ich weiß wirklich nicht, was passiert ist. Es war einfach alles so schnell vorbei.

Erzählerstimme: Die Agenten betonen, wie wichtig es ist, dass der Junge ihnen alle Details schildert.

Panel 7:

Agent Mulder: Okay, danke für deine Zeit. Wenn dir irgendetwas einfällt, was du uns sagen möchtest, bitte lass es uns wissen.

Junge: Ja, werde ich tun.

Erzählerstimme: Die Agenten beenden das Gespräch und setzen ihre Untersuchungen fort.

32 Besuch am Unfallort

Panel 1

Der Junge wartet nervös auf seine Freundin vor seinem Haus.

Panel 2

Die beiden fahren zum Ort des Unfalls und als sie ankommen, spürt der Junge eine seltsame Energie.

Erzählerstimme: Als der Junge den Ort des Unfalls betritt, spürt er eine seltsame Energie in der Luft. Er weiß nicht genau, was es ist, aber es fühlt sich irgendwie vertraut an.

Panel 3

Die Freundin bemerkt die Verwunderung des Jungen und fragt ihn, was los sei.

Junge: Ich weiß nicht... ich spüre eine seltsame Energie hier.

Freundin: Was meinst du damit?

Panel 4

Der Junge versucht es zu erklären.

Junge: Es ist schwer zu erklären... es ist, als ob ich hier irgendwie zuhause bin.

Erzählerstimme: "Der Junge kann nicht genau sagen, was er meint, aber er hat das Gefühl, dass er hier irgendwie hingehört. Es ist, als ob er den Ort schon einmal gesehen hätte."

Panel 5

Die Freundin spekuliert, dass der Junge besondere Kräfte entwickelt haben könnte.

Freundin: Vielleicht hast du hier eine Verbindung zu deinen Kräften...

Junge: Meine Kräfte?

Panel 6

Die Freundin erklärt, dass manche Überlebende von Tragödien besondere Fähigkeiten entwickeln können.

Freundin: Ja, ich habe gehört, dass manche Überlebende von Unfällen oder Tragödien besondere Fähigkeiten entwickeln können. Vielleicht hast du auch solche Kräfte.

Panel 7

Der Junge findet das alles etwas verrückt.

Junge: Das klingt irgendwie verrückt...

Panel 8

Die Freundin schlägt vor, dass es vielleicht erklären könnte, warum der Junge den Unfall überlebt hat und die anderen nicht.

Freundin: Aber es könnte auch erklären, warum du den Unfall überlebt hast und die anderen nicht. Hier ist der LaTeX-Code für den Text:

33 Wendepunkt

Panel 1

Die Szene öffnet mit dir, wie du den Schulhof und dein Klassenzimmer betrittst. Die Blicke deiner Mitschüler ruhen auf dir und einige tuscheln hinter vorgehaltener Hand. Du spürst die Last der vergangenen Tage auf deinen Schultern und starrst ins Leere. Deine Freundin, die neben dir sitzt, bemerkt deine Abwesenheit und stupst dich sanft an.

Erzählerstimme: "Was geht in ihm vor? Warum fühlt er sich so abwesend?"

Panel 2

Freundin: "Hey, geht's dir gut? Du bist so abwesend."

Du: "Hm? Was? Ach ja, sorry. Ich bin nur irgendwie nicht ganz bei der Sache heute."

Freundin: "Verständlich. Aber lass uns doch in der Pause ein bisschen rausgehen und frische Luft schnappen. Das hilft bestimmt."

Du nickst ihr dankbar zu und lächelst schwach. In der Pause geht ihr gemeinsam auf den Schulhof und setzt euch auf eine Bank, um die Ruhe zu genießen.

Erzählerstimme: "Doch die Ruhe währt nicht lange, denn plötzlich hören sie ein lautes Geschrei."

Panel 3

Plötzlich hörst du ein lautes Geschrei und drehst dich um. Ein Mitschüler steht vor dir und schreit dich an.

Mitschüler: "Hey, du Idiot! Was glotzt du mich so dämlich an?"

Du weißt nicht, was du falsch gemacht hast, aber du versuchst ruhig zu bleiben.

Du: "Ich hab doch gar nichts gemacht. Lass uns doch einfach in Ruhe."

Mitschüler: "Äh, du bist wohl zu feige, um zu kämpfen. Na gut, dann bring ich dir mal Manieren bei!"

Erzählerstimme: "Es kommt zu einem Kampf, der die Situation auf dem Schulhof eskalieren lässt."

Panel 4

Der Mitschüler greift dich an und ihr beginnt euch zu prügeln. Deine Freundin schreit verzweifelt und versucht euch zu trennen, aber ihr seid beide zu wütend, um zu hören.

Es fühlt sich an, als ob alle Augen auf euch gerichtet sind und du spürst, wie die Wut in dir hochkocht. Du schlägst zurück und triffst den Mitschüler. Er geht zu Boden und du atmest schwer.

Erzählerstimme: "Die Situation beruhigt sich endlich, aber die Anspannung bleibt."

Panel 5

Deine Freundin beruhigt euch endlich und ihr geht zurück zu eurer Bank. Du weißt nicht, was gerade passiert ist, aber du weißt, dass es noch schwerer wird, den Tag durchzustehen.

Panel 6

Freundin: "Wie geht's dir wirklich? Ich mache mir Sorgen."

Du: Ehrlich gesagt nicht so gut. Ich bin einfach noch so durcheinander wegen allem."

Freundin: "Das verstehe ich. Aber du musst stark bleiben. Du bist nicht allein, okay?"

Du: "Danke. Das bedeutet mir viel."

Erzählerstimme: In dem Moment bemerkst du das schwarze Auto auf dem Parkplatz und zeigst es deiner Freundin. Gemeinsam geht ihr vorsichtig zum Auto und plötzlich öffnet sich die Tür. Ein Mann steigt aus und spricht dich an.

Mann: "Wir sollten reden!"

Panel 7

Du spürst die Bedrohung in der Luft und weißt nicht, was du von dem Mann halten sollst. Er hat eine dunkle Ausstrahlung und du hast das Gefühl, dass er etwas im Schilde führt.

34 Ifinia's Mission

Panel 1

Ifinia steht vor dem großen Fenster in einem Hochhaus, während sie sich schnell anzieht. Sie sieht sich um, bevor sie ihre Kapuze aufsetzt und zum Fenster geht.

Erzählerstimme: Ifinia ist die Tochter des Präsidenten und versucht sich heimlich aus dem Hochhaus zu schleichen.

Panel 2

Ifinia öffnet das Fenster und springt hinaus in die Nacht. Wir sehen sie mit weit ausgestreckten Armen fallen, während die Lichter der Stadt unter ihr vorbeirauschen.

Panel 3

Ifinia landet geschickt auf einem Vorsprung und schwingt sich durch ein offenes Fenster in den Gang dahinter.

Panel 4

Ifinia bewegt sich schnell durch die dunklen Gänge des Hochhauses, während sie versucht, ungesehen zu bleiben.

Panel 5

Sie erreicht einen Fahrstuhl und drückt schnell den Knopf für den Untergrund. Der Fahrstuhl setzt sich in Bewegung und sie lehnt sich erleichtert gegen die Wand.

Panel 6

Die Türen öffnen sich und Ifinia betritt den düsteren Untergrund. Wir sehen sie zwischen den roten Lichtern der Sicherheitskameras hindurchlaufen.

Panel 7

Plötzlich hört Ifinia das Geräusch von Schritten und Stimmen. Sie versteckt sich schnell hinter einer Säule, während Wachen vorbeigehen.

Panel 8

Ifinia hält den Atem an, als die Wachen vorbeigehen, ohne sie zu bemerken. Sie geht schnell weiter, um sich weiter durch den Untergrund zu bewegen.

35 Ifinias Kampf durch den Untergrund

Panel 1

Ifinia geht weiter durch den Untergrund und betrachtet das Gerät in ihrer Hand. Das Display zeigt eine Karte mit einem grünen Punkt, der ihr Ziel markiert. Sie muss aufpassen, denn es gibt keine Wachen, sondern nur gefährliche Obdachlose, die sich in diesem Bereich aufhalten.

Panel 2

Sie bewegt sich leise und versucht, nicht gesehen zu werden. Plötzlich hört sie Schritte und bleibt stehen. Drei Obdachlose kommen aus einer Seitengasse und bemerken sie.

Panel 3

Ifinia weiß, dass sie kämpfen muss. Sie aktiviert ihre Selbstverteidigungsfähigkeiten und setzt ihre schnelle Reaktionszeit ein, um den Obdachlosen auszuweichen und sich zu verteidigen.

Panel 4

Die Obdachlosen greifen sie an, aber Ifinia weicht ihren Angriffen geschickt aus und schlägt zurück. Sie kämpft hart, um sie zu besiegen, ohne ihre magischen Fähigkeiten einzusetzen.

Panel 5

Sie rennt weiter durch die Gänge und schaut immer wieder auf die Karte in ihrer Hand. Schließlich erreicht sie eine große Halle mit alten U-Bahnen.

Panel 6

Doch bevor sie ihren Weg fortsetzen kann, wird sie erneut von den Obdachlosen angegriffen. Ifinia kämpft hart, um sie abzuschütteln und fortzulaufen.

Panel 7

Sie schaut erneut auf die Karte und geht weiter in Richtung ihres Ziels.

Panel 8

Sie kommt schließlich zu ihrem Ziel, einer Stelle in der Kanalisation, die sie nach oben führen wird. Sie klettert mühsam aus der Kanalisation und steht schließlich auf einer verlassenen Straße.

Panel 9

Ifinia schaut in die Ferne und blickt auf die Stadt. In der Ferne sieht sie ein Schiff, das zu einer Tankstelle fliegt und Rauch ausstößt. Sie weiß, dass sie sich von der Stadt entfernen muss, um ihre Mission erfolgreich zu erfüllen. Mit fester Entschlossenheit setzt sie ihre Reise fort.

36 Ifinias Mission

Panel 1

Ifinia setzt ihre Reise fort und geht durch den verlassenen Teil der Stadt. Sie kommt schließlich an den Stadtrand und betritt einen dichten Wald. Nachdem sie eine Weile gegangen ist, sieht sie eine Tür, die wie aus dem Nichts in den Wald eingelassen ist. Sie erkennt das Symbol auf der Tür, das ihr bekannt vorkommt. Es ist das Symbol der Rebellen.

Panel 2

Sie nähert sich vorsichtig der Tür und klopft dreimal. Ein kleines Guckloch öffnet sich und jemand fragt nach ihrem Codewort.

Ifinia: „Ich kenne das Codewort nicht, aber ich habe Informationen, die die Rebellen dringend benötigen. Ich muss unbedingt zum Rebellenführer.“

Wachposten: „Und warum sollten wir dir glauben?“

Ifinia: „Ich habe keine Zeit für Spielchen. Lasst mich rein und ich werde es euch beweisen.“

Panel 3

Die Tore zur Zeltstadt öffnen sich langsam und Ifinia darf rein. Sie ist beeindruckt von dem Anblick. Kinder lachen und tanzen, während Erwachsene mit Waffen üben.

Ifinia: "Wow, das ist beeindruckend. Wie viele Rebellen seid ihr hier?"

Rebell: "Wir sind mehr als du denkst, aber immer auf der Hut vor der KI."

Panel 4

Ifinia wird zum Rebellenführer gebracht, der sie erwartet.

Rebellenführer: "Was hast du für uns?"

Ifinia erklärt den Rebellen ihre Lage und warum sie hier ist: "Ich habe wichtige Informationen über die Pläne der KI. Sie plant eine große Offensive gegen euch. Ich weiß wo und wann sie angreifen wird." Die Rebellen sind überrascht und neugierig zugleich. Einer der Anführer fragt: "Wie sollen wir wissen, dass du die Wahrheit sagst?" Ifinia antwortet: "Ich verstehe eure Skepsis, aber ich habe keinen Grund, euch zu belügen. Ich habe alles riskiert, um hierher zu kommen und euch zu helfen."

Panel 5

Die Rebellen beraten sich und kommen zu dem Entschluss, dass Ifinia bleiben und trainieren kann. Einer der Rebellen sagt: "Wir können jeden Vorteil gebrauchen, den wir bekommen können. Wenn sie wirklich weiß, was sie sagt, könnte sie uns helfen, die KI zu besiegen." Ifinia bedankt sich und schwört, alles zu tun, um den Rebellen zu helfen.

Panel 6

In den folgenden Wochen lernt Ifinia zu kämpfen und wird schnell eine wichtige Kämpferin für die Rebellen. Sie hält ihre magischen Fähigkeiten geheim, da sie nicht weiß, wie die Rebellen darauf reagieren würden. Doch ihre Fähigkeiten helfen ihr im Kampf, und die Rebellen sind beeindruckt von ihrem Können.

37 Eine Begegnung in der Gasse

Panel 1

Terret steht auf dem Balkon der Mutter und raucht eine Zigarette. Er schaut in die Stadt hinab und sieht, wie die Sonne langsam untergeht. Plötzlich hört er ein seltsames Geräusch aus der Gasse. Eine Mülltonne fällt um und Terret wird neugierig.

Panel 2

Terret geht zur Mülltonne und sieht, wie etwas darin herumwühlt. Ein hundeähnliches Wesen mit großen Ohren schaut ihn an und Terret stutzt. Sie starren sich einen Moment lang an, bis das Tier sich erschreckt und angreift. Terret weicht aus und versucht zu fliehen, aber das Tier folgt ihm.

Erzählerstimme: "Hey, Kleiner, was machst du denn hier? Hast du keinen Besitzer?"

Panel 3

Terret: "Also, was bist du eigentlich?"

Das Tier grunzt und springt ihn wieder an. Terret hält es fest und fragt sich, was er mit ihm anfangen soll.

Terret: "Hey, ich will nicht kämpfen. Lass uns reden. Wer bist du?"

Panel 4

Tier: starrt Terret an und leckt sich das Maul

Terret: "Hast du Hunger?"

Das Tier grunzt erneut und greift Terret an. Sie kämpfen kurz, bis Terret es schafft, das Tier festzuhalten.

Terret: "Hey, hey, ganz ruhig. Ich tu dir nichts."

Panel 5

Zurück in der Wohnung gibt Terret dem Tier Milch, aber es will es nicht trinken. Dann nimmt er eine Kapsel und verwandelt sie in ein großes Stück Fleisch. Das Tier isst es gierig auf und Terret fragt sich, woher er noch mehr Kapseln bekommen kann.

Terret: "Hier, probier mal."

Das Tier leckt die Milch kurz und schaut Terret dann wieder an.

Panel 6

Terret: "Okay, das ist wohl nichts für dich. Moment, ich hab noch was."

Terret öffnet eine Kapsel und holt ein großes Fleischstück heraus.

Terret: "Hier, das sollte besser schmecken."

Das Tier frisst das Fleischstück gierig und verschwindet dann aus dem Fenster.

Terret: "Na dann, viel Glück, Kleiner."

Panel 7

Plötzlich leuchtet das Gerät auf.

Terret: "Was zum...? Das Gerät leuchtet auf. Das kann nur eines bedeuten: Der Apotheker braucht meine Hilfe."

38 Ifinias Kampf

Panel 1

Ifinia steht früh am Morgen auf und kommt aus ihrem Zelt heraus. Sie geht durch das Lager und wird von einem Rebellen angesprochen: "Hey, du bist neu hier, oder? Wer bist du und was machst du hier?"

Erzählerstimme: "..."

Ifinia: "Mein Name ist Ifinia. Ich kämpfe mit euch gegen die KI."

Rebell: "Warum willst du kämpfen? Was treibt dich an?"

Ifinia zögert etwas und antwortet dann: "Ich will helfen, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Die KI hat schon genug Schaden angerichtet und es wird Zeit, dass wir uns dagegen wehren."

Panel 2

Sie gehen zusammen zum Trainingslager, wo bereits einige Rebellen mit ihren Übungen beginnen. Ifinia wird vom Trainer angesprochen: "Hey, du bist neu hier. Ich bin der Trainer. Ich zeige dir ein paar Übungen."

Ifinia nickt und beginnt mit dem Training. Sie ist schnell und geschickt und beeindruckt den Trainer mit ihren Fähigkeiten. Der Trainer sagt: "Gut gemacht. Jetzt solltest du gegen jemanden trainieren. Wähle deinen Gegner."

Panel 3

Ifinia sucht sich einen Gegner aus und beginnt zu kämpfen. Sie ist schnell und geschickt, aber ihr Gegner ist auch ein erfahrener Kämpfer. Sie kämpfen hart und lange, bis Ifinia schließlich gewinnt.

Gegner: "Du bist gut. Ich habe schon lange nicht mehr so einen guten Kampf gehabt."

Ifinia: "Danke, du hast mich auch herausgefordert."

Panel 4

Ifinia trainiert hart und wird von Tag zu Tag besser. Sie ist stolz darauf, Teil der Rebellen zu sein und mit ihnen gegen die KI zu kämpfen. Sie sieht, wie die Rebellen immer stärker werden und wie sie langsam aber sicher den Kampf gegen die KI gewinnen.

Ifinia: Ich bin stolz darauf, ein Teil dieser Gemeinschaft zu sein. Wir werden die KI besiegen und die Welt wieder in Ordnung bringen.

39 Regelbuch: Guthaben

Wenn du im Potmodus spielen möchtest, musst du zuerst sicherstellen, dass du genügend Guthaben auf deinem Konto hast. Um dein Guthaben aufzuladen, klicke einfach auf das Plus-Symbol im Shop. Hier hast du die Möglichkeit, dein Guthaben mit Apple Pay oder Google Pay aufzuladen. Wähle einfach den gewünschten Betrag aus und bestätige die Zahlung. Dein Guthaben wird sofort aufgeladen und du kannst nun gegen andere Spieler antreten.

Wenn du später beschließt, dass du dein Guthaben nicht mehr benötigst oder auszahlen möchtest, hast du die Möglichkeit, dies zu tun. Allerdings ist diese Funktion im Moment nicht aktiv und wird erst mit einer späteren Version des Spiels hinzugefügt. Wir arbeiten hart daran, diese Funktion so schnell wie möglich einzuführen und werden dich darüber informieren, sobald sie verfügbar ist.

Wir hoffen, dass du nun besser verstehst, wie du dein Guthaben aufladen und im Potmodus spielen kannst. Viel Spaß beim Spielen!

40 VS MODE

Herzlich willkommen zum VS Mode unseres Spiels! Hier findest du eine detaillierte Anleitung, wie du gegen andere Spieler antreten und dabei Geld verdienen kannst.

Modusauswahl

Bevor du nach einem Gegner suchst, kannst du einen Modus auswählen. Es gibt zwei Optionen: Kostenlos spielen oder Potmodus. Im kostenlosen Modus kannst du ohne Geldeinsatz gegen andere Spieler antreten und dein Können unter Beweis stellen. Im Potmodus musst du einen Einsatz zwischen 1 und 50 Dollar leisten, um teilzunehmen. Derjenige, der das Spiel gewinnt, erhält den Pot. Dabei werden 10% des Pots als Gebühr an den Spieleentwickler ausgeschüttet. Die Auszahlung erfolgt in den InGame-Token des Spiels.

Suche nach einem Gegner

Sobald du einen Modus ausgewählt hast, kannst du nach einem Gegner suchen. Dabei kannst du entweder zufällig gegen einen Spieler antreten oder einen bestimmten Spieler herausfordern. Im Potmodus wird automatisch ein Pot generiert, wenn du nach einem Gegner suchst. Der Pot wird basierend auf dem von dir gewählten Einsatz berechnet.

Spielverlauf

Wenn du einen Gegner gefunden hast, startet das Spiel. Der Spielverlauf ist abhängig vom jeweiligen Spielmodus. Du musst dein Bestes geben, um das Spiel zu gewinnen und den Pot zu erhalten, wenn du im Potmodus spielst. Am Ende des Spiels wird der Gewinner des Pots ermittelt und die Auszahlung erfolgt in den InGame-Token des Spiels. Beachte bitte, dass 10% des Pots als Gebühr an den Spieleentwickler ausgeschüttet werden.

Wir wünschen dir viel Spaß beim Spielen und viel Erfolg im Potmodus!

41 Bandbreite

Im Spiel gibt es eine wichtige Funktion, die deine Bandbreite anzeigt. Oben rechts siehst du einen Balken, der rot aufgefüllt ist. Dieser Balken zeigt an, wie viel Bandbreite du noch zur Verfügung hast. Wenn der Balken aufgefüllt ist, kannst du das Spiel uneingeschränkt nutzen. Wenn die Bandbreite jedoch aufgebraucht ist, hast du zwei Möglichkeiten.

Die erste Option besteht darin, 24 Stunden zu warten, bis sich die Bandbreite automatisch wieder auflädt. Die zweite Option besteht darin, im Shop zusätzliche Bandbreite zu erwerben. Die zusätzliche Bandbreite ist für drei Tage aktiv und ermöglicht es dir, mehr Spiele zu spielen und im Shop einzukaufen. Beachte bitte, dass du auch eine gewisse Bandbreite benötigst, um im Shop einkaufen zu können. Wenn du nicht genügend Bandbreite hast, musst du zuerst zusätzliche Bandbreite erwerben, bevor du im Shop einkaufen kannst.

Wir empfehlen dir, deine Bandbreite im Auge zu behalten, um sicherzustellen, dass du jederzeit uneingeschränkt spielen und im Shop einkaufen kannst. Wenn du zusätzliche Bandbreite benötigst, kannst du sie jederzeit im Shop erwerben. Wir hoffen, dass du diese Funktion zu schätzen weißt und wünschen dir viel Spaß beim Spielen!

42 Sprechblase

Im Spiel hast du die Möglichkeit, anderen Spielern Nachrichten zu schicken. Du kannst jeweils eine Nachricht pro Runde senden, indem du unten rechts auf den entsprechenden Button drückst. Sobald du den Button gedrückt hast, erscheinen mehrere vorgefertigte Sprechblasen, aus denen du wählen kannst.

Wähle einfach die Sprechblase aus, die am besten zu deiner Nachricht passt, und warte darauf, dass der andere Spieler reagiert. Die Nachricht, die du ausgewählt hast, wird dem Spieler in der nächsten Runde auf seinem Bildschirm angezeigt. Bitte beachte, dass du nur eine Nachricht pro Runde

senden kannst. Es ist auch wichtig zu bedenken, dass Nachrichten im Spiel für alle Spieler sichtbar sind und deshalb respektvoll und freundlich sein sollten. Wir hoffen, dass du diese Funktion nützlich findest und dass sie dir hilft, während des Spiels mit anderen Spielern zu kommunizieren. Viel Spaß beim Spielen!

43 Wimmelbild

Das Spiel basiert auf Comics und es gibt eine Möglichkeit, neue Karten zu finden, indem du auf Objekte klickst, die möglicherweise neue Karten enthalten. Es funktioniert ähnlich wie ein Wimmelbild. Wenn du auf das richtige Objekt klickst, erhältst du eine neue Karte.

Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass du nicht beliebig oft klicken kannst. Wenn du zu oft klickst, musst du eine gewisse Zeit warten, bevor du wieder Objekte anklicken kannst. Wir hoffen, dass du viel Spaß beim Suchen nach neuen Karten hast. Es kann ein aufregendes Abenteuer sein, neue Karten zu finden und dein Deck zu erweitern. Wir wünschen dir viel Glück und Erfolg!

44 Deckbuilder

Im Hauptmenü des Spiels findest du den Punkt Deckbuilder. Hier kannst du neue Decks erstellen, um deine Strategien im Spiel zu verbessern. Jedes Deck kann bis zu 32 Karten enthalten, aber es muss mindestens 5 Karten enthalten, damit du es erstellen kannst. Sobald du neue Karten gekauft oder gefunden hast (siehe Abschnitt Wimmelbild), erscheint oben rechts ein Kartensymbol und die Anzahl der neuen Karten. Dies bedeutet, dass du neue Karten erhalten hast, die du in deinen Decks verwenden kannst. Es ist wichtig zu beachten, dass du für jedes Spiel, das du spielst, verschiedene Decks bauen kannst. Manche Gegner im Spiel erfordern eine andere Strategie, also teste dich aus und probiere verschiedene Taktiken aus. Du kannst auch bestehende Decks ändern oder löschen, um sicherzustellen, dass du immer die beste Kombination von Karten hast.

Wir hoffen, dass du den Deckbuilder nützlich findest und dass er dir hilft, im Spiel besser zu werden. Viel Spaß beim Erstellen deiner eigenen Decks und beim Testen verschiedener Taktiken!

45 SHOP

Im Hauptmenü des Spiels findest du den Menüpunkt SShop". Dort kannst du dich umsehen und entdecken, welche neuen Karten verfügbar sind, um

deine Spielerfahrung zu verbessern. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie du deine Erfahrung im Spiel verbessern kannst. Die erste Möglichkeit ist, Packs zu kaufen. Diese werden per Zufall generiert und enthalten eine bestimmte Anzahl von Karten. Wenn du Glück hast, kannst du seltene und starke Karten in einem Pack finden. Die zweite Möglichkeit besteht darin, einzelne Karten im Shop zu kaufen. Diese Karten sind oft seltener und stärker als andere Karten, und du kannst sie gezielt auswählen, um dein Deck zu verbessern. Die dritte Möglichkeit ist, Bandbreite im Shop zu kaufen. Wenn du während des Spielens feststellst, dass dein Balken für die Bandbreite fast leer ist und du nicht warten möchtest, bis er sich automatisch auflädt, kannst du hier extra Bandbreite erwerben. Diese ist für drei Tage aktiv und ermöglicht es dir, mehr Spiele zu spielen oder im Shop zu kaufen.

Denke daran, dass du dein Guthaben im Shop aufladen kannst, um die Käufe zu tätigen. Du kannst dies über das Plus-Symbol im Shop tun und dann entweder mit Apple Pay oder Google Pay bezahlen. Beachte auch, dass du dein Guthaben später sogar auszahlen lassen kannst, obwohl diese Funktion zu diesem Zeitpunkt noch nicht aktiv ist und in einer späteren Version des Spiels hinzugefügt wird.

Wir hoffen, dass du im Shop interessante Angebote findest und dass die neuen Karten und Bandbreiten dir dabei helfen, erfolgreicher im Spiel zu sein. Viel Spaß beim Stöbern und beim Kauf von neuen Karten und Bandbreiten!

46 HilfeButton

In unserem Spiel ist es uns wichtig, dass du als Spieler immer die beste Erfahrung hast. Deshalb haben wir einen Hilfe-Button im Profilmenü unten links hinzugefügt, den du nutzen kannst, wenn du Probleme hast. Wir sind sehr auf Datenschutz bedacht, daher können wir dich nur über diesen Weg kontaktieren. Wenn du auf den Hilfe-Button klickst, wird sich ein Mitarbeiter um dein Problem kümmern. Es ist wichtig, dass du im Profilmenü deine E-Mail-Adresse hinterlässt, damit wir dich notfalls direkt anschreiben können. Sobald wir das Problem gelöst haben, erhältst du eine direkte Meldung im Spiel, in der wir entweder bestätigen, dass wir das Problem gelöst haben, oder dich um weitere Informationen bitten, um das Problem zu lösen.

47 Weekend League

Im VS-Modus des Spiels gibt es den Weekend League-Bereich, der von Freitag bis Sonntag um 0 Uhr aktiv ist. Dies ist ein besonderer Modus,

in dem du gegen andere Spieler antreten und dein Können unter Beweis stellen kannst. Um daran teilzunehmen, musst du ein Ticket kaufen, das pro Spiel 3 Dollar kostet. Das Geld wird in einen großen Pot eingezahlt, aus dem am Montag die TOP 10 Spieler ausgezahlt werden. Du kannst live verfolgen, wie groß der Pot ist und wie viel jeder Spieler gerade erhält. Die Auszahlung erfolgt in einem bestimmten Verhältnis, wobei der TOP-Platzierte mehr erhält als der Letzte. Achte darauf, dass du genügend Bandbreite und Guthaben hast, um teilnehmen zu können. Der Gewinner mit den höchsten Punkten gewinnt die TOP-Platzierung. Es ist eine großartige Möglichkeit, dein Können gegen andere Spieler zu testen und dabei tolle Preise zu gewinnen.

48 Spie|abbruch

Wenn du in einem Pot-Spiel in dem du beteiligt bist aufgibst oder das Spiel vorzeitig verlässt, wird der andere Spieler den Pot gewinnen. Es ist wichtig zu beachten, dass dies nicht nur den Verlust des Pots bedeutet, sondern auch Auswirkungen auf deine Spielbilanz und deine Rangliste haben kann. Es ist daher ratsam, das Spiel bis zum Ende durchzuspielen und nicht aufzugeben, es sei denn, es gibt einen guten Grund dafür, wie z.B. Verbindungsprobleme oder ähnliches. Wenn du jedoch auf Probleme stoßt, kannst du dich jederzeit über den Hilfe-Button im Profilmenu an uns wenden, damit wir dir weiterhelfen können.

49 Die Grund|lagen

The Revolt ist ein Sammelkartenspiel, indem sammelbare Spielkarten zu einem schnellen Strategiespiel werden. Mit deinem Starterdeck (30 Karten) kämpfst du anfangs nur gegen einen Computer, später im Finalen Spiel kannst du gegen deine Freunde oder anderen Spielern online spielen. Die Karten in deinem Deck sind deine Mittel, mit denen du den Kampf für dich entscheiden kannst: Waffen, die du gegen deinen Gegner richten kannst; Ausrüstungen, die dich vor Angriffen schützen, und Aktionen, die du unterschiedlich ausführen kannst und dich damit schützt oder deinem Gegner Schaden zufügt. Jeder Spieler startet mit 0 Lebenspunkten. In jeder Partie werden 5 Karten auf die Hand genommen (die gemischt aus deinem Starterdeck kommen) und abwechselnd werden die Karten ausgespielt, solange, bis ein Spieler zwei Runden für sich entscheiden kann. In The Revolt kämpfen Menschen, Androide, Gute und Böse gegeneinander. Dein Deck Symbolisiert dein Charakter. Es liegt an dir welcher Typ Kämpfer du bist - der Defensive Typ oder doch der Angreifer?!

50 Die Karten

Bestandteile einer Revolt - Karte (Karte aufzeigen und die jeweilige Karte beschreiben!)

51 Die Kartentypen

Jede Karte hat einen Typen:

1. **Waffe - Angriff:** Eine Waffe ist ein Erzeugnis, der dir oder deinem Gegner Schaden zufügt. Bei gelungenem Angriff verringert sich die Punktzahl deines Gegners. Mit einer Aktionskarte oder der Ausrüstungskarte kann der Angriff einer Waffe abgewehrt werden.
2. **Aktion:** Mit unterschiedlichen Methoden (einer Aktion) ein angreifendes Lebewesen daran hindern, dir Schaden zuzufügen oder diesen mindern.
 - Heilungskarten stärken dich um die jeweilige Heilungskraft (+1/+2 Punkte).
 - Die Deckungskarte ist ein festes Objekt wie z.B. eine Wand, hinter dem du Schutz suchen kannst -> diese Karte blockiert den letzten Angriff deines Gegners. Eine blockierte Karte bewegt sich auf dem Spielfeld zur Seite. Wenn der Gegner deine Deckungskarte angreift, geht sein vorheriger Angriff durch und trifft dich.
 - Ein Satellit, der mit einem Laser Beam ausgestattet ist, wird von der Zentrale gesteuert und zerstört auf dein Kommando, oder das des Gegners die zuletzt gelegte Waffen-/Ausrüstungskarte.
3. **Ausrüstung:** Die Ausrüstung schützt dich vor allen gelegten Waffenkarten, mit dem jeweiligen gelegten Wert (z.B. Baseballmütze +1, Mülltonnendeckel +2).

Beispiel:

You: Baseballmütze 1 Punkt	AI: Baseball 1 Punkt	
You: 2 Punkte	0 Punkte	You: Mülltonnendeckel
0 Punkte	AI: SG7 (Soldier Gun)	4 Punkte
You: 2 Punkte	-2 Punkte	AI:

In der Demo hat die Ausrüstung keine Karten, um Aktionskarten zu verhindern!

52 Bestandteile des Spielfeldes

(Spielfeld aufzeigen und beschriften!)

53 Ziel des Spieles

Du gewinnst das Spiel, wenn es Dir in zwei Duellen gelingt, den Energiebalken deines Gegners unter deiner Punktzahl zu halten. Es gewinnt der Spieler mit der höheren Punktzahl. Beispiel Endergebnis: You Win =

54 Vorbereitung (Vor dem Spiel)

Vor dem Spiel wird mit Schere-Stein-Papier ausgelost, wer den ersten Zug im Spiel macht. Ab dem zweiten Duell darf der andere Spieler anfangen. Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels 0 Lebenspunkte und 0 Deck.

Dein Starterdeck von 30 Karten wird automatisch gemischt und legt 5 Karten in deine Hand. Der Gegner hat sein eigenes Deck und bekommt auch 5 Karten.

Sobald das finale Spiel rauskommt, findest du in der Story immer mehr Karten, die du in dein Deck integrieren kannst. Hierzu findest du aus allen Kategorien (Waffen, Aktionen, Abwehr) Karten, um deine Strategien, dein Deck Charakter formen zu können.

Manchmal ist es notwendig, dass Karten geändert werden müssen (z.B. Um einen Fehler zu korrigieren oder die Funktionsweise der Regeln zu erhalten).

Glossar

1

A

- Angriff: Eine Handlung, die darauf abzielt, Schaden an einem Ziel zu verursachen.
- Ausdauer: Eine Ressource, die für die Ausführung von Handlungen wie Angriffen und Bewegungen benötigt wird.
- Ausrüstung: Gegenstände, die von den Charakteren getragen und genutzt werden können, wie Waffen, Rüstungen und Werkzeuge.

B

- Bewegung: Eine Handlung, die es einem Charakter ermöglicht, sich in der Spielwelt zu bewegen.
- Boni: Positive Auswirkungen auf Fertigkeiten oder Eigenschaften eines Charakters, die durch spezielle Umstände wie Ausrüstung oder Umgebung gewährt werden.

C

- Charakter: Die spielbare Figur, die von einem Spieler kontrolliert wird.
- Charakterbogen: Ein Dokument, das alle relevanten Informationen über einen Charakter enthält, wie Eigenschaften, Fertigkeiten, Ausrüstung und Hintergrundgeschichte.
- Charakterentwicklung: Der Fortschritt und die Verbesserung eines Charakters im Laufe des Spiels durch Erfahrungspunkte und andere Belohnungen.

D

- Deckung: Schutz vor Angriffen, der durch Umgebungselemente wie Wände, Säulen oder Objekte gewährt wird.
- Dialog: Interaktion zwischen Charakteren, die dazu dient, Informationen zu sammeln, Handlungen auszulösen oder Beziehungen zu beeinflussen.

E

- Erfahrungspunkte: Eine Währung, die für das Abschließen von Aufgaben und das Besiegen von Feinden vergeben wird und verwendet wird, um die Fertigkeiten und Eigenschaften eines Charakters zu verbessern.
- Eigenschaften: Die grundlegenden Merkmale eines Charakters, die seine Fähigkeiten und Stärken definieren.

F

- Fertigkeiten: Spezielle Fähigkeiten, die ein Charakter erlernen kann und die ihm besondere Fähigkeiten und Vorteile verleihen.
- Feind: Nicht-spielbare Charaktere oder Kreaturen, die den Charakteren im Spiel feindlich gesinnt sind.

G

- Gegner: Ein anderer Charakter, der sich den Charakteren im Spiel in einem Konflikt gegenübersteht.
- Gesundheit: Eine Ressource, die den Zustand eines Charakters in Bezug auf Verletzungen und Schäden anzeigt.

H

- Hintergrundgeschichte: Die Geschichte und Persönlichkeit eines Charakters, die seine Motivationen und Verhaltensweisen beeinflussen.

I

- Initiative: Die Reihenfolge, in der Charaktere und Feinde im Kampf agieren.
- Inventar: Eine Liste aller Gegenstände und Ausrüstung, die ein Charakter bei sich trägt.

K

- Kampf: Ein Konflikt, bei dem mindestens zwei Charaktere oder Gruppen gegeneinander antreten, um bestimmte Ziele zu erreichen oder um die Vorherrschaft zu erlangen.

- Kampffertigkeit: Die Fähigkeit eines Charakters, effektiv im Kampf zu agieren und verschiedene Waffen und Kampftechniken zu beherrschen.
- Kampftechniken: Verschiedene Techniken, die ein Charakter im Kampf einsetzen kann, einschließlich Nahkampf-, Fernkampf- und Verteidigungstechniken.
- Karte: Eine Darstellung des Spielgebiets, die den Spielern hilft, die Positionen von Charakteren, Gegenständen und Orten zu verfolgen.
- Klassen: Kategorien von Charakteren, die auf ihren Fähigkeiten und Merkmalen basieren. Typische Klassen sind Kämpfer, Magier und Schurken.
- Kreaturen: Fantasiewesen, Monster oder andere Wesen, auf die die Spieler im Verlauf des Spiels stoßen können.
- Kritischer Treffer: Ein Angriff, der das Ziel schwer verletzt oder tötet und oft zusätzlichen Schaden verursacht.
- Kultivierung: Die Fähigkeit eines Charakters, seine Fähigkeiten und Fertigkeiten durch Training, Studium und Erfahrung zu verbessern.

L

- Loot: Die Gegenstände und Ressourcen, die ein Spieler von besiegten Feinden oder zerstörten Objekten sammeln kann.

M

- Magie: Eine Form von übernatürlicher Kraft, die von bestimmten Charakteren oder Wesen eingesetzt werden kann.
- Munition: Die Vorräte an Kugeln oder Energiezellen, die für den Einsatz von Waffen benötigt werden.

N

- NPC: Non-Player Character, ein Charakter, der vom Computer gesteuert wird und nicht von einem Spieler kontrolliert wird.

O

- Objektive: Die Ziele, die im Spiel erreicht werden müssen, um Missionen oder Quests abzuschließen.

P

- PvP: Player versus Player, eine Art von Kampf oder Wettkampf, bei dem Spieler gegeneinander antreten.
- PvE: Player versus Environment, eine Art von Kampf oder Wettkampf, bei dem Spieler gegen computergesteuerte Gegner antreten.

Q

- Quest: Eine Aufgabe oder ein Ziel, das von einem Spieler im Spiel erfüllt werden muss, um Belohnungen oder Fortschritte zu erhalten.

R

- Ressourcen: Materialien, die im Spiel gesammelt werden können, um Waffen, Ausrüstung oder Gegenstände herzustellen oder zu verbessern.
- RNG: Random Number Generator, ein System, das zufällige Ergebnisse in einem Spiel erzeugt.

S

- Skilltree: Ein System im Spiel, das den Fortschritt des Charakters durch das Freischalten von Fähigkeiten und Verbesserungen darstellt.
- Spawn: Der Ort, an dem ein Charakter oder Gegenstand im Spiel erscheint.
- Status-Effekte: Zustände, die auf Charaktere im Spiel angewendet werden können, um ihre Fähigkeiten zu beeinflussen oder zu beeinträchtigen.
- Storyline: Die Hauptgeschichte oder Handlung des Spiels.

T

- Talente: Fähigkeiten oder Eigenschaften, die von einem Charakter im Laufe des Spiels erworben werden können.
- Team: Eine Gruppe von Spielern, die zusammenarbeiten, um ein Ziel im Spiel zu erreichen.
- Tutorial: Eine Anleitung oder Einführung in das Spiel, die neuen Spielern hilft, das Spiel zu verstehen und zu spielen.

U

- UI: User Interface, die grafische Schnittstelle, die dem Spieler im Spiel angezeigt wird.

U

- Überwachung: Prozess der Überwachung und Aufzeichnung von Aktivitäten einer Person, Gruppe oder Organisation.
- Untergrund: Ein verdecktes Netzwerk von Gruppen oder Einzelpersonen, das sich der offiziellen Kontrolle oder Überwachung entzieht.

V

- Virus: Eine Art von Schadsoftware, die sich durch Einfügen in andere Programme oder Dateien ausbreitet und sich so auf andere Computer ausdehnt.
- Vorräte: Die benötigten Materialien und Ausrüstungen, um zu überleben und im Kampf zu bestehen.

W

- Waffen: Objekte, die dazu bestimmt sind, Schaden oder Verletzungen zu verursachen oder den Tod zu verursachen, einschließlich Schusswaffen, Nahkampfwaffen und Sprengstoffen.
- Widerstand: Der Einsatz von Mitteln, um gegen die autoritäre Regierung zu kämpfen oder sich zu widersetzen.
- Wirtschaft: Die Organisation, Produktion, Verteilung und Verwaltung von Waren und Dienstleistungen.

X

- Xeno: Eine Abkürzung für "fremd" oder "außerirdisch".

Y

- Yakuza: Eine kriminelle Organisation in Japan, die oft mit illegalen Aktivitäten wie Drogenhandel, Erpressung und Glücksspiel in Verbindung gebracht wird.

Z

- Zitadelle: Eine Festung oder ein stark befestigtes Gebäude, das als Schutz- oder Verteidigungsmaßnahme dient.
- Zombie: Eine fiktive oder imaginäre Kreatur, die als Untoter wiederbelebt wurde und oft mit gewalttätigem Verhalten in Verbindung gebracht wird.

55 DATENSCHUTZRICHTLINIE

Zuletzt aktualisiert: Juli 2020

EINFÜHRUNG

theRevolt („SpiritTower“) hat diese Datenschutzrichtlinie („Datenschutzrichtlinie“) beschlossen, um zu erläutern, wie wir Ihre Daten erheben, speichern und verwenden. Diese Datenschutzrichtlinie gilt für alle Online-Leistungsstandorte, einschließlich unserer Website unter www.therevolt.io.

Mit der Nutzung der Leistung erklären Sie sich mit unseren Nutzungsbedingungen einverstanden und stimmen unserer Verarbeitung von Daten zu, wie in dieser Datenschutzrichtlinie beschrieben. Wenn Sie nicht einverstanden sind und nicht zustimmen, dürfen Sie die Leistung nicht nutzen.

Wenn Sie ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines Kindes sind, lesen Sie bitte den Abschnitt mit dem Titel „Kinderinformationen“ weiter unten.

Wenn Sie in Kalifornien ansässig oder eine betroffene Person in Europa sind, lesen Sie bitte die Abschnitte „Zusätzliche Angaben für in Kalifornien ansässige Personen“ oder „Zusätzliche Angaben für betroffene Personen in Europa“.

Wenn Sie Fragen haben oder Ihre Rechte und Wahlmöglichkeiten ausüben möchten, kontaktieren Sie uns bitte wie im Abschnitt „Kontakt“ beschrieben.

DATENERHEBUNG

Daten, die Sie uns zur Verfügung stellen: theRevolt erfasst keine Daten, die Sie direkt über die Leistung zur Verfügung stellen. Die von uns erfassten Daten enthalten gegebenenfalls verschlüsselte Daten, die Sie persönlich identifizieren (allein oder in Kombination). Ansonsten haben wir kein Interesse Daten zu erfassen:

- Kontaktdaten: Sie können optional Ihre E-Mail-Adresse hinterlassen, die aber nicht weitergenutzt wird. Sie dient dazu, In-Game-Käufe zu bestätigen.
- Anmeldedaten: Wir erheben keine Kennwörter, Kennwort-Hinweise und ähnliche Sicherheitsdaten, die für die Authentifizierung und den Accountzugriff verwendet werden.
- Demografische Daten: Wir erheben keine demografischen Daten wie z.B. über Ihr Alter, Geburtsdatum, Geschlecht und Land.

- Zahlungsdaten: Wir erheben Daten, die für die Abwicklung Ihrer Zahlung beim Kauf erforderlich sind, wie z.B. Ihre Transaktionsnummern.
- Profildaten: Wir erheben keine Daten, um Ihren Benutzernamen, Ihre Interessen, Favoriten, Gamerdaten und andere Profildaten zu speichern oder weiterzugeben. Wir erheben keine Daten über Ihre Kontakte. Ihre Kontakte werden von uns NICHT eingeladen, um die Leistung beizutreten.
- Inhalt: Wir erheben den Inhalt von Nachrichten, die Sie uns senden, wie z.B. Feedback und Produktbewertungen, die Sie schreiben, oder Fragen und Informationen, die Sie für den Kundendienst bereitstellen.

theRevolt erhebt Daten von Ihnen an verschiedenen Stellen der Leistung, auch wie unten beschrieben:

- Accountregistrierung: Um einen Account bei theRevolt zu registrieren, müssen Sie keine privaten Daten angeben. Sie können später optional Ihre E-Mail-Adresse hinterlassen oder einen Benutzernamen anlegen. Diese werden aber von uns nicht weitergenutzt oder weitergegeben.
- Profil: Für einen einfacheren Login („Ihr Profil“) wird automatisch mit dem von Ihnen bei der Registrierung angegebenen Bildschirmfenster ausgefüllt. Diese Daten werden bei uns aber nicht gespeichert oder hinterlegt. Diese befinden sich ausschließlich auf Ihrem Handy. Eine Übermittlung Ihrer Daten findet ausschließlich immer verschlüsselt statt und unabhängig von uns direkt mit der TRON-Blockchain aus.
- Online-Shops: Besucher, die Waren und Dienste über unsere Leistung kaufen, müssen keine Kontaktdaten wie Name, Postanschrift, Telefonnummer und E-Mail-Adresse, auch gültige Zahlungsdaten angeben. Optional wird Benutzername und E-Mail-Adresse möglich sein. Diese werden aber nicht von uns weiterverwendet oder weitergegeben.
- Kundendienst: Wenn Sie sich an den Kundendienst wenden, werden Sie möglicherweise aufgefordert, uns Daten wie Ihren Namen und E-Mail-Adresse mitzuteilen. Wir erheben diese Daten im Rahmen unseres Kundendienstes und sie werden verwendet, um Ihre Identität zu bestätigen, auf Ihre Anfragen oder Kommentare zu reagieren. Weitere Verwendung ihrer Daten findet nicht statt und werden nicht weitergegeben.

Unsere Philosophie besteht darin so wenig Daten wie möglich zu erheben. Eure Daten bleiben eure Daten und möchten diese nicht speichern oder Analysieren, weiterverkaufen. Unser Ziel besteht darin euer Vertrauen zu gewinnen und so Transparent wie möglich euch gegenüber zu sein.

AUTOMATISCH ERHOBENE DATEN

Wir erheben KEINE automatisch Daten, wenn Sie unsere Leistung nutzen. Zu den Kategorien von Daten gehören: Leistungsnutzungsdaten, Cookies, Gerätedaten, Standortdaten, IP Adressen, Sprachaufzeichnungen, GIFs

DATEN AUS ANDEREN QUELLEN

Wir beziehen auch KEINE Daten über Sie aus Quellen Dritter. Zu den Kategorien von Drittquellen gehören: Twitter, Instagram, Telegram, Datenbroker, Partner.

DATENNUTZUNG

theRevolt speichert KEINE Daten zur Erfüllung der geschäftlichen und kommerziellen Zwecke, für die sie erfasst wurden, erforderlich ist.

WEITERGABE VON DATEN

Daten die Sie uns mitgeteilt wurden, werden NEMALS von uns weitergegeben oder analysiert.

DATEN VON KINDERN

Hinweis an die Eltern

theRevolt hat seine Leistung so entwickelt, dass sie für ein breites Publikum geeignet ist und sich nicht an Kinder unter 13 Jahren („Kinder“ oder „Kind“) richtet. Im Allgemeinen dürfen Kinder nur dann auf die Leistung zugreifen, wenn theRevolt die vorherige überprüfbare elterliche Zustimmung ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten in Übereinstimmung mit der U.S. Children’s Online Privacy Protection Rule („COPPA“) eingeholt hat. Wenn Sie Elternteil oder Erziehungsberechtigter sind, besprechen Sie diese Datenschutzrichtlinie mit Ihren Kindern, damit sie besser verstehen, wie die Leistung genutzt wird und welche Daten von ihnen bei der Nutzung der Leistung erfragt werden können. Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen dazu haben, wie wir mit Kinderdaten umgehen oder die COPPA einhalten, kontaktieren Sie uns wie im Abschnitt mit dem Titel Kontakt unten beschrieben.

Wenn Ihr Kind in Kalifornien ansässig ist, lesen Sie den Abschnitt Zusätzliche Angaben für in Kalifornien ansässige Personen. Wenn sich Ihr Kind in der Europäischen Union befindet, lesen Sie den Abschnitt Zusätzliche Angaben für betroffene Personen in Europa.

Unter bestimmten Umständen benötigt theRevolt gemäß COPPA keine überprüfbare Zustimmung der Eltern, bevor personenbezogene Daten von Kindern erfasst, verwendet oder weitergegeben werden. So erhebt theRevolt beispielsweise und gegebenenfalls persistente Identifikatoren (z.B. local Storage) von Kindern ohne vorherige überprüfbare elterliche Zustimmung, wenn wir keine personenbezogenen Daten anderer Kinder erheben und solche dauerhaften Identifikatoren ausschließlich zum Zweck der Unterstützung des internen Betriebs der Leistung gesammelt werden.

Vorbehaltlich unserer Einhaltung der COPPA kann theRevolt personenbezogene Daten von Kindern für einen der in dieser Datenschutzrichtlinie genannten Zwecke erheben und diese Informationen gemäß dieser Datenschutzrichtlinie verwenden, weitergeben und anderweitig verarbeiten. Wir ergreifen angemessene Maßnahmen, um die Vertraulichkeit, Sicherheit und Integrität der personenbezogenen Daten von Kindern zu wahren, einschließlich durch angemessene Maßnahmen zur Weitergabe dieser Daten nur an Parteien, die in der Lage sind, ihre Vertraulichkeit und Sicherheit zu wahren. Wir speichern die personenbezogenen Daten von Kindern nur so lange, wie es für die Erfüllung des Zwecks, für den sie erhoben wurden, erforderlich ist, und löschen diese Daten mit angemessenen Maßnahmen zum Schutz vor unbefugtem Zugriff oder unbefugter Nutzung.

Weitere Informationen zur Verarbeitung von Daten finden Sie in den Abschnitten Datenerhebung, Datennutzung und Weitergabe von Daten.

Zugang für Eltern Ein Elternteil, der theRevolt bereits die Erlaubnis erteilt hat, die personenbezogenen Daten seines Kindes zu erheben, zu nutzen und weiterzugeben, kann jederzeit Folgendes tun: (1) die personenbezogenen Daten des Kindes überprüfen, korrigieren oder löschen und/oder (2) die weitere Erhebung, Nutzung oder Weitergabe der personenbezogenen Daten des Kindes einstellen. Um dies zu tun, lesen Sie die Bestätigungse-Mail, die Sie erhalten haben, als Sie Ihre Zustimmung gegeben haben, oder kontaktieren Sie uns, wie im Abschnitt mit dem Titel Kontakt unten beschrieben.

Geben Sie den Namen und die E-Mail-Adresse Ihres Kindes, Ihren Namen und Ihre E-Mail-Adresse sowie den Bereich der Leistung an, in dem Ihr Kind registriert ist. Senden Sie uns aber niemals ihre PK's zu.

SOZIALE MEDIEN UND TECHNOLOGIEINTEGRATIONEN

Wir bieten Teile unserer Leistung über Websites, Standorte, Plattformen und Dienste an, die von uns selber betrieben, besessen oder kontrolliert werden.

Links. Unser Leistung umfasst Links zu Websites, Plattformen und anderen Leistungen, die nicht von uns betrieben oder kontrolliert werden.

Soziale Medien. Sie können mit unseren Inhalten auf oder über soziale Medien wie Facebook und Twitter interagieren. Wenn Sie sich mit unseren Inhalten beschäftigen. Zugang zu bestimmten Informationen aus Ihrem Social Media-Profil möchten wir kein Zugriff erhalten, wie z.B. Name, E-Mail-Adresse, Foto, Geschlecht, Geburtstag, Ort, Freundesliste, Personen, denen Sie folgen und/oder die Ihnen folgen, Beiträge oder Likes. Wenn Sie Informationen auf sozialen Medien veröffentlichen, die auf unsere Leistung verweisen (z.B. durch die Verwendung eines Hashtags, der mit theRevolt in einem Tweet oder Status-Update verknüpft ist), kann Ihr Beitrag auf oder in Verbindung mit unserer Leistung verwendet werden. Durch die Datenschutzeinstellungen einiger sozialer Netzwerkdienste können Sie steuern, welche Daten Sie freigeben. Weitere Informationen darüber, wie soziale Netzwerkdienste mit Ihren Daten umgehen, finden Sie in den jeweiligen Datenschutzrichtlinien und Nutzungsbedingungen. Wir empfehlen unseren Benutzern, die Datenschutzrichtlinien von Drittanbietern zu lesen, bevor sie Daten an diese Drittanbieter weitergeben.

Weitere Informationen zu Tracking-Technologien und Ihren Rechten und Wahlmöglichkeiten finden Sie in den Abschnitten Automatisch erhobene Daten und Ihre Rechte und Wahlmöglichkeiten unten.

ANALYTIK UND WERBUNG

Wir verwenden KEINE Analyseprogramme wie Google Analytics, um Ihre Nutzung der Leistung zu analysieren, statistische Berichte über die Aktivitäten der Leistung zu erstellen und andere Dienste im Zusammenhang mit der Leistungstätigkeit und der Internetnutzung anzubieten. Wir arbeiten auch mit keinen Agenturen, Werbetreibenden, Werbenetzwerken und anderen Technologiediensten zusammen, um Anzeigen für unsere Produkte und Serviceleistungen auf anderen Websites und Diensten zu schalten.

Wir verwenden auch KEINE Dienste für Matched Audiences, um Personen (oder Personen, die Personen ähnlich sind) zu erreichen, die unsere Leistung besucht haben oder in einer oder mehreren unserer Datenbanken identifiziert sind („Matched Ads“).

IHRE RECHTE UND WAHLMÖGLICHKEITEN

Überprüfung und Aktualisierung der Accountinformationen Wenn Sie einen Account registriert haben, müssen Sie ganz dringend die Schlüssel bei euch Speichern, diese werden von uns nicht gespeichert und können einen kompletten Account-verlust führen. Wir haben hierzu keine Möglichkeit diesen Account wiederherzustellen. Wir speichern keine Daten hierfür ab. Diese werden lediglich zur Hilfe des Logins auf eurem Handy lokal gespeichert, auf die nur die App und Ihr Zugang hab. Ihr habt die Möglichkeit eure E-Mail-Adresse, Benutzername zu hinterlegen. Mit dieser könnt ihr

kontrollieren ob ohne eure Erlaubnis ein kauf im Spiel getätigt wurde Beachten Sie, dass wir Ihre Daten die E-Mail Adresse speichern aber nicht verwenden.

Veröffentlichte Inhalte Wenn Sie Inhalte oder Informationen, die Sie öffentlich auf unserer Leistung veröffentlicht haben, z.B.: Highscore werden hierzu keine Privaten Daten veröffentlicht. In den Einstellungen könnt ihr sagen, ob ihr den Highscore mit anderen Teilen möchtet.

Kommunikation Wenn Sie nicht möchten, dass theRevolt Ihnen Werbe-E-Mails über Produkte, Leistungen oder Veranstaltungen zusendet, können Sie den Erhalt solcher Werbe-E-Mails bei der Registrierung erlauben. Diese werden ausschließlich deaktiviert sein.

Datenschutzrechte gemäß dem Recht des US-Bundesstaates Kalifornien In Kalifornien ansässige Personen haben zusätzliche Rechte, wie im Abschnitt **Zusätzliche Angaben für in Kalifornien ansässige Personen** unten beschrieben.

Ihre Rechte in Nevada Das Gesetz von Nevada (NRS 603A.340) verpflichtet jedes Unternehmen, eine E-Mail-Adresse oder andere Mittel einzurichten, über die Verbraucher in Nevada eine Anfrage senden können, in der das Unternehmen angewiesen wird, bestimmte Arten von personenbezogenen Daten, die das Unternehmen über den Verbraucher gesammelt hat oder erheben wird, nicht zu verkaufen. Ein Verkauf nach dem Recht von Nevada ist der Austausch bestimmter Arten von personenbezogenen Daten gegen Entgelt durch das Unternehmen an einen Dritten, damit der Dritte die personenbezogenen Daten an andere Dritte lizenzieren oder verkaufen kann. Wenn Sie ein Verbraucher aus Nevada sind und eine Anfrage bezüglich der Einhaltung des Gesetzes von Nevada stellen möchten, kontaktieren Sie uns bitte unter privacy@therevolt.io.

Ihre europäischen Datenschutzrechte Betroffene Personen in Europa haben zusätzliche Rechte, wie im Abschnitt **Zusätzliche Angaben für betroffene Personen in Europa** unten beschrieben.

DATENSICHERHEIT

theRevolt ergreift angemessene Maßnahmen, um die Sicherheit und Integrität aller Daten, die Sie uns zur Verfügung stellen, zu schützen, indem administrative, physische und technische Sicherheitsmaßnahmen implementiert und aufrechterhalten werden. Wir versuchen die Übertragung übers Internet zu verschlüsseln. Dennoch ist die Übertragung über das Internet nicht völlig sicher und wir können die Sicherheit Ihrer über unsere Leistung erfassten Daten nicht garantieren.

INTERNATIONALE ÜBERTRAGUNG VON DATEN

theRevolt hat seinen Sitz in Deutschland und die von ihm erhobenen Daten unterliegen dem Deutschen-Recht. Wenn Sie von außerhalb von Deutschland auf die Leistung zugreifen, beachten Sie bitte, dass über die Leistung gesammelte Daten grenzüberschreitend und von Ihrem Land oder Ihrer Gerichtsbarkeit in andere Länder oder Gerichtsbarkeiten auf der ganzen Welt übertragen werden können, einschließlich des Deutschen-Datenschutzgesetzes und anderer Rechtsordnungen, die sich von denen Ihres Landes unterscheiden können. Durch die Nutzung die Leistung erklären Sie sich ausdrücklich mit der Übertragung der Daten einverstanden. Wenn Ihre Daten in Großbritannien, der Europäischen Union oder der Schweiz erhoben werden, übermitteln wir Ihre personenbezogenen Daten unter angemessenen Schutzmaßnahmen, wie z.B. Standardvertragsklauseln.

ÄNDERUNGEN AN DIESER DATENSCHUTZRICHTLINIE

Wir behalten uns das Recht vor, diese Datenschutzrichtlinie jederzeit zu ändern. Alle Änderungen werden sofort nach Veröffentlichung der überarbeiteten Datenschutzrichtlinie wirksam. Besuchen Sie diese Seite von Zeit zu Zeit, um nach Änderungen zu suchen. Ihre fortgesetzte Nutzung unserer Leistung bedeutet Ihre Zustimmung zu der dann veröffentlichten Datenschutzrichtlinie. Wenn die Änderungen wesentlich sind, können wir Ihnen diese direkt im Spiel anzeigen und senden.

KONTAKT

Wenn Sie Kommentare, Fragen oder Beschwerden zu dieser Datenschutzrichtlinie, unseren Datenschutzpraktiken oder der Einhaltung europäischer Vorschriften haben, kontaktieren Sie uns bitte auf eine der folgenden Arten:

Per Post:

TheRevolt - Thomas Parnia Auwaldstr 1 79110 Freiburg

Per Telefon:

Bald wieder verfügbar.

Hinweis: Unsere Öffnungszeiten sind von Montag bis Freitag, von 9:00 bis 18:00 Uhr

Online-Formular:

Senden Sie eine Hilfeanfrage an hello@therevolt.io

ZUSÄTZLICHE ANGABEN FÜR IN KALIFORNIEN ANSÄSSIGE PERSONEN

Recht auf Kenntnisnahme und Löschung Wenn Sie in Kalifornien ansässig sind, haben Sie das Recht, bestimmte Informationen über unsere Datenverarbeitung in den letzten 12 Monaten zu erfahren. Insbesondere haben Sie das Recht, von uns Folgendes zu verlangen:

die Kategorien von personenbezogenen Daten, die wir über Sie gesammelt haben die Kategorien von Quellen, aus denen die personenbezogenen Daten gesammelt wurden die Kategorien von personenbezogenen Daten über Sie, die wir für einen Geschäftszweck offengelegt oder verkauft haben die Kategorien von Dritten, an die die personenbezogenen Daten für einen Geschäftszweck weitergegeben oder verkauft wurden und der geschäftliche oder kommerzielle Zweck zur Erfassung oder zum Verkauf der personenbezogenen Daten Sie haben auch das Recht, die spezifischen personenbezogenen Daten anzufordern, die wir über Sie gesammelt haben.

Darüber hinaus haben Sie das Recht, die von uns erfassten personenbezogenen Daten zu löschen.

Um eines dieser Rechte auszuüben, senden Sie bitte eine Anfrage per E-Mail an privacy@therevolt.io. Bitte geben Sie in der Anfrage an, welches Recht Sie ausüben möchten und welchen Umfang die Anfrage hat. Wir bestätigen den Eingang Ihrer Anfrage innerhalb von 14 Tagen. Wir benötigen möglicherweise spezifische Informationen von Ihnen, die uns helfen, Ihre Identität zu überprüfen und Ihre Anfrage zu bearbeiten. Wenn Ihre Identität von uns nicht überprüft werden kann, können wir Ihre Anfragen zur Kenntnisnahme oder Löschung ablehnen.

Kein Verkauf meiner personenbezogenen Daten Soweit theRevolt Ihre personenbezogenen Daten verkauft, wie der Begriff „verkaufen“ nach dem California Consumer Privacy Act definiert ist, haben Sie das Recht, den Verkauf Ihrer personenbezogenen Daten durch uns an Dritte jederzeit abzulehnen. Sie können eine Anfrage zur Abmeldung stellen, indem Sie auf **Kein Verkauf meiner personenbezogenen Daten** klicken. Sie können auch einen Antrag auf Abmeldung stellen, indem Sie uns eine E-Mail an privacy@therevolt.io senden.

Sie können einen Bevollmächtigten benennen, der in Ihrem Namen Anfragen stellt. Wir benötigen jedoch einen schriftlichen Nachweis über die Erlaubnis des Agenten und die direkte Überprüfung Ihrer Identität.

Recht auf Nichtdiskriminierung Sie haben das Recht auf nicht diskriminierende Behandlung bei der Ausübung eines Ihrer Rechte.

Minderjährige in Kalifornien Wir verkaufen keine Daten von Minderjährigen unter 16 Jahren, die in Kalifornien ansässig sind, ohne ihre positive Genehmigung oder die positive Genehmigung ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten für Minderjährige unter 13 Jahren.

Shine the Light Kunden mit Wohnsitz in Kalifornien können (i) eine Liste der Kategorien von personenbezogenen Daten, die wir im unmittelbar vorangegangenen Kalenderjahr an Dritte weitergegeben haben, für deren eigene Direktmarketingzwecke anfordern; und (ii) eine Liste der Kategorien von Dritten, an die wir diese Daten weitergegeben haben. Um eine Anfrage zu stellen, schreiben Sie uns an die oben im Abschnitt Kontakt angegebene E-Mail-Adresse oder Postanschrift und geben Sie an, dass Sie eine „California Shine the Light“-Anfrage stellen. Wir benötigen möglicherweise zusätzliche Informationen von Ihnen, damit wir Ihre Identität überprüfen können, und sind nur verpflichtet, einmal im Kalenderjahr auf Anfragen zu antworten. Jedoch wollen wir an dieser Stelle nochmal erwähnen das wir keine Daten jemals verkaufen oder an Dritte weitergeben werden.

ZUSÄTZLICHE ANGABEN FÜR BETROFFENE PERSONEN IN EUROPA

Rollen Die Datenschutzgesetze in Europa unterscheiden zwischen Unternehmen, die personenbezogene Daten für eigene Zwecke verarbeiten („Datenverantwortliche“) und Unternehmen, die personenbezogene Daten im Auftrag anderer Unternehmen verarbeiten („Datenverarbeiter“). theRevolt fungiert als Datenverantwortlicher in Bezug auf personenbezogene Daten, die bei der Interaktion mit unseren Websites, E-Mails und Anzeigen erfasst werden.

Rechtliche Grundlagen für die Verarbeitung Die Datenschutzgesetze in Europa erfordern eine „legitime Grundlage“ für die Verarbeitung personenbezogener Daten. Zu unseren legitimen Grundlagen gehören: (a) Sie haben der Verarbeitung für einen oder mehrere bestimmte Zwecke zugestimmt, entweder bei uns oder unseren Dienst Anbietern oder Partnern; (b) die Verarbeitung ist für die Erfüllung eines Vertrags mit Ihnen erforderlich; (c) die Verarbeitung ist zur Erfüllung einer gesetzlichen Verpflichtung erforderlich; oder (d) die Verarbeitung ist für die Zwecke der von uns oder einem Dritten verfolgten berechtigten Interessen erforderlich, und Ihre Interessen und Grundrechte und -freiheiten stehen diesen Interessen nicht entgegen.

Ihre europäischen Datenschutzrechte Wenn Sie eine betroffene Person in Europa sind, haben Sie das Recht auf Zugang, Berichtigung oder Löschung aller personenbezogenen Daten, die wir über Sie über die Leistung gesammelt haben. Sie haben auch das Recht auf Datenübertragbarkeit, das Recht, vergessen zu werden, und das Recht, die Verarbeitung personenbezogener Daten, die wir über die Leistung über Sie gesammelt haben, einzuschränken oder abzulehnen. Darüber hinaus haben Sie das Recht, von uns zu verlangen, dass wir Ihre personenbezogenen Daten nicht für Marketingzwecke oder für Zwecke, die sich wesentlich von denen unterscheiden,

für die sie ursprünglich erhoben oder später von Ihnen genehmigt wurden, verarbeiten (oder an Dritte weitergeben). Sie können Ihre Einwilligung zur Datenverarbeitung, die wir aufgrund Ihrer Einwilligung vornehmen, jederzeit widerrufen.

Um eines dieser Rechte auszuüben, wenden Sie sich an uns, wie im Abschnitt mit dem Titel Kontakt oben beschrieben, und geben Sie an, welches Recht Sie ausüben möchten. Wir beantworten Ihre Anfrage innerhalb von 30 Tagen. Unter Umständen benötigen wir zusätzliche Informationen von Ihnen, damit wir Ihre Identität bestätigen können. Bitte beachten Sie, dass wir Informationen so speichern, wie es für die Erfüllung der Zwecke, für die sie erhoben wurden, erforderlich ist, und dass wir sie auch nach einer Anfrage der betroffenen Person zu Zwecken unserer legitimen Interessen weiterhin speichern und verwenden können, einschließlich derjenigen, die erforderlich sind, um unseren gesetzlichen Verpflichtungen nachzukommen, Streitigkeiten beizulegen, Betrug zu verhindern und unsere Vereinbarungen durchzusetzen.

Wenn Sie irgendwelche Probleme mit unserer Compliance haben, steht Ihnen das Recht zu, eine Beschwerde bei einer europäischen Aufsichtsbehörde einzureichen.

Kinder in Europa Wenn Sie in Europa ein Kind unter 16 Jahren sind, dürfen Sie auf die Leistung nur in dem Umfang zugreifen, in dem die Zustimmung Ihres Erziehungsberechtigten erteilt oder genehmigt wird. Sprechen Sie mit Ihren Eltern oder Erziehungsberechtigten über diese Datenschutzrichtlinie, damit Sie besser verstehen können, wie wir Ihre personenbezogenen Daten verwenden. Wir unternehmen angemessene Anstrengungen, um sicherzustellen, dass die Zustimmung des Inhabers der elterlichen Verantwortung für Sie erteilt wird, und wenn wir erfahren oder Grund zu der Annahme haben, dass wir personenbezogene Daten von Ihnen ohne Zustimmung der Eltern gesammelt haben, werden wir sie unverzüglich löschen.