



Von der Stufe der CPU hängt die Rüstung (RS), die Anzahl und Kapazität der ROMs und Tasks, sowie die interne (LOAD) und externe (I/O) Lade- und Schreibgeschwindigkeit ab. Die maximale Stufe der CPU ist der TL (Cyber ERPS bis 10).

**RS:** Die Rüstungsstufe des Decks. Durchschlagswürfe müssen diesen RS übertreffen, um Schaden anrichten zu können.

**ROM:** Die Anzahl und maximale Speicherkapazität (in SE) der ROMs, der sogenannten Grundprogramme. Es gibt fünf unterschiedliche ROMs, nämlich *Konsole*, *Ausweichen*, *Kämpfen*, *Manipulieren* und *Suchen*. ROMs haben Stufen von 1 bis 5, welche pro Stufe 20 SE belegen. Eine CPU mit ROM  $3 \times 40$  könnte also maximal drei Grundprogramme der Stufe 2 laufen lassen, während die CPU mit ROM  $5 \times 100$  alle fünf Grundprogramme mit der maximalen Stufe 5 aufnehmen könnte.

**Tasks:** Wie bei den ROMs gibt dieser Wert an, wie viele Programme gleichzeitig und in welcher Größe laufen können.

**LOAD und I/O:** Diese Werte geben an, wie viele SE pro IP (Initiativpunkt) intern (Load) oder extern (I/O) gelesen oder geschrieben werden können. Der Wert wird bei Rundeneinteilung (wenn keine Initiative nötig ist) einfach mit 20 multipliziert.

**Preis:** Der Preis der CPU in KCR.

## Reaktion

Ein Reisender verfügt über

$$\text{REA} = \text{CYB}/5 + 6 + \text{Reaktionsverstärkerprogramm}$$

Implantate oder angeborene Fertigkeiten zur Reaktionssteigerung sind im Atlas unwirksam. Es ist möglich, den Wert  $\text{CYB}/5 + 6$  ebenfalls durch ein Programm (*Reaktion*) zu ersetzen. Jeder belegte Task über der CPU-Stufe gibt -1 auf die aktuelle Reaktion des Travellers.

## Systeme

### Struktur des Atlas

#### Ebene 1: Globale Ebene

Hier befindet sich der Traveller auf einer riesigen Weltkarte. Er kann in die 2. Ebene oder direkt in die 3. Ebene wechseln. Ein Reisender beginnt seine Reise nie auf dieser Ebene, es handelt sich vielmehr um das Bindeglied zwischen den regionalen Ebenen. Auf der globalen Ebene gibt es nur Such- und Informationsmöglichkeiten, und der Traveller muß keine Sicherheitsprüfung über sich ergehen lassen. Spieltechnisch ist die 1. Ebene quasi ohne Bedeutung.

CPU-Werte						
Stufe	RS	ROM	Tasks	LOAD	I/O	Preis
1	1	$3 \times 40$	$3 \times 20$	2	1	40 KCR
2	1	$4 \times 40$	$4 \times 22$	2	1	60 KCR
3	2	$4 \times 60$	$5 \times 22$	2	1	80 KCR
4	2	$5 \times 60$	$6 \times 24$	3	2	110 KCR
5	3	$5 \times 60$	$7 \times 24$	3	2	140 KCR
6	3	$5 \times 80$	$8 \times 26$	3	2	170 KCR
7	4	$5 \times 80$	$9 \times 26$	4	3	210 KCR
8	4	$5 \times 80$	$10 \times 28$	4	3	250 KCR
9	5	$5 \times 100$	$11 \times 28$	4	3	300 KCR
10	5	$5 \times 100$	$12 \times 30$	5	4	360 KCR

#### Ebene 2: Regionale Ebene

Das Weltatlasnetz ist in kleinere Regionen wie Nordamerika, Mitteleuropa, Japan oder Australien eingeteilt. Von hier aus sind Sprünge in die 1. und 3. Ebene möglich. Es findet eine (vernachlässigbare) Sicherheitsüberprüfung statt, Manipulationen sind nicht möglich.

#### Ebene 3: Lokale Ebene

Hierbei handelt es sich um die lokalen Datenetze, welche große Städte plus Umland umfassen. Auf dieser Ebene finden sich alle Anschlüsse, wenn auch nicht unbedingt für jeden zu entdecken oder gar zu betreten.

Auf der lokalen Ebene stößt sich der Reisende nach einer Sicherheitsabfrage ein, seine persönliche Nummer wird abgespeichert und sein Konto belastet. Gute Traveller umgehen diese Abfrage oder lassen sich unter anderen Nummern eintragen.

Auf der 3. Ebene reist der Traveller durch Häuserschluchten, über weite Felder und glitzernden Ebenen. Von hier aus, sofern ihm die Systemnummer bekannt ist, kann sich der Traveller in die einzelnen Systeme einloggen. Prinzipiell sieht hier der Atlas wie ein abstraktes Modell einer Großstadt aus.

Auf der 3. Ebene sind begrenzte Manipulation möglich (Einloggen, Beschatten, Suchen).

#### Ebene 4: Systemebene, Mainframes und Computer

Anmerkung: Wichtige Systeme hängen normalerweise nicht direkt am Netz. Sie werden allerdings gelegentlich kurzzeitig angeschlossen (zum Zwecke des Datentransfers). Dies kann dann die einzige Chance eines Travellers sein, illegal in das System einzudringen.

Es gibt auf der Ebene 4 mehrere verschiedene Anschlußarten:

##### Telefon

Der Traveller kann mit dem Telefonbesitzer kommunizieren oder ihn sehen und gesehen werden (Bildtelefon). Abhören ist schwer, aber machbar. Ein Gespräch zwischen zwei Anschlüssen ist als glitzernder Datenstrom erkennbar, welcher mit entspre-

chenden Fähigkeiten und vor allem Programmen angezapft werden kann. Der Anschluß selbst oder der Benutzer sind in keiner Weise manipulierbar.

##### Computer

Ein Computeranschluß oder ein Deck. Manipulationen sind je nach angeschlossenen Systemoperationen möglich. Computersysteme enthalten allerdings kaum relevante Daten, die oft auch noch auf externen Medien gespeichert sind.

Das Deck eines Reisenden ist ein gefundenes Fressen für Sicherheitsprogramme oder andere Traveller. Das Problem ist es jedoch, einen derartigen Anschluß überhaupt zu erkennen, da die meisten Reisenden ihren Eintritt in den Atlas maskieren oder verbergen.

##### Kleines Computersystem

Eine Zwischenstufe zwischen Computern und Mainframes. Mailboxen und private Anschlüsse reicher Leute, Freaks, leitender Angestellter oder kleiner Geschäfte.

##### Mainframe

Riesensysteme, praktisch sogar eigene Atlas-Welten. Das System wurde den Betreibern angepaßt, denn große Firmen möchten sowohl außen als auch innen zeigen, wer es betreibt.

In Mainframes gibt es die allerhöchsten Sicherheitsniveaus, da sie von Konzernen und Regierungen betrieben werden. Diese Systeme sind normalerweise auch diejenigen, die für Traveller interessant sind.

Ein Mainframe besteht aus verschiedenen Systembereichen. Diese Bereiche sind normalerweise nach Sicherheitsniveau angeordnet. Außen liegen niedrigstufige Bereiche, innen die Hochsicherheitstrakte. Um von einem äußeren in einen inneren Bereich zu wechseln, sind Paßwörter (oder entsprechende Programme) notwendig.

Innerhalb eines Systems tummeln sich die verschiedensten Personen mit unterschiedlichen Berechtigungen. Es wird zwischen Guest (Besucher), User (Benutzer), Operator (Bediener), Programmer (Programmierer), Manager (Chefprogrammierer) und Supervisor (Systemmanager) unterschied-

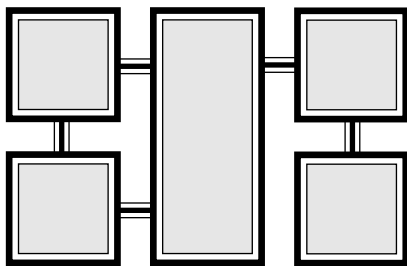
den. Reisende versuchen stets, so unauffällig wie möglich, einen hohen Status zu erreichen.

Traveller benötigen oft Paßwörter und „Ausweise“ (genannt Ticket), um Manipulationen durchzuführen. Dabei bedeutet Paßwort nicht die Eingabe einer alphanumerischen Zeichenkette, sondern steht mehr für ein farbiges, strukturelles Objekt. Ein Paßwort ist im Prinzip die Fähigkeit, sich einem System perfekt anzupassen.

Traveller erscheinen im Atlas als das, was sie gerne darstellen möchte, als ihr „Bild“. Sicherheitssoftware (EIS) überprüft dieses Bild auf bestimmte Strukturen oder Erkennungszeichen. Ein guter Traveller ist in der Lage, derartiges EIS seinerseits zu analysieren und sich dessen Wünschen anzupassen.

### Systemaufbau

Ein Atlas-Computersystem kann aus einem oder mehreren Systembereichen bestehen. Systembereiche sind durch Links oder Knoten verbunden, das gesamte System wiederum kann mit dem öffentlichen Atlasnetz verbunden sein.



Innerhalb eines Systembereichs (im folgenden nur System genannt) liegen Dateien und Programme bereit. Außerdem bewegen sich autorisierte Benutzer, Abwehrreisende und EIS innerhalb des Systems. Jedes System wird durch zwei Angaben charakterisiert, den *Systemstatus* (kurz Status) und die *Systemstufe*.

### Systemstatus

Der Status bezeichnet die Komplexität und Sicherheitsstufe eines Systems. Falls nicht anders definiert, ist der Status gleichbedeutend mit dem MW für im System auszuführende Fertigkeitswürfe. Der Systemstatus liegt normalerweise zwischen 8 (öffentliche Systeme) und 20 (Firmen mit relevanten Daten). Einige Systeme verfügen aber auch über Werte weit jenseits der 20, vor allem Großkonzerne, Regierungen und Banken können sehr nah an die 30 gelangen (genaue Angaben gibt es darüber natürlich nicht).

### Systemstufe

Die Systemstufe kann zwischen 1 und 5 liegen, wobei 5 externen Alarm, verbunden mit einer Abschaltung des Systems, bedeutet. Stufe 1 ist der Standardzustand, einige hochbrisante Systeme sind standardmäßig jedoch auf Stufe 2 eingestellt.

Stufe	Auswirkungen
1	Normal
2	EIS aktiv
3	Interner Alarm, Status +2
4	Stufe 2 in Nachbarsystemen (EIS aktiv)
5	Externer Alarm, Abschaltung des Systems

### Alarm

Jeder erfolgreiche Alarm erhöht die Systemstufe um eins bis zum Maximum von fünf. Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen Alarm auszulösen.

- Das Programm *Alarm* wird erfolgreich ausgeführt (durch EIS oder Abwehrtraveller)
- Pro kritischen Mißerfolg eines Reisenden wird ein Alarm ausgelöst.
- Ein Patzer löst mindestens einen Alarm aus, selbst wenn das Ergebnis für einen Erfolg reichen würde.
- Der Supervisor löst Alarm aus (er kann die Systemstufe sogar beliebig definieren).
- Ein PW: Status des Systems ist erfolgreich (s.u.).

### PW: Status

Die meisten Systeme, gut gesicherte auf jeden Fall, führen regelmäßig einen PW: Status durch. Dabei entdecken sie jede nicht verschleierte Aktion und Systemunregelmäßigkeit. Auswirkungen hat dies jedoch nur, wenn der PW gelingt. Pro Erfolg des PW wird ein Alarm ausgelöst, also die Systemstufe um eins erhöht.

Das Prüfintervall können Sie definieren oder auswürfeln (1...3w Minuten je nach Sicherheitsniveau).

### Externer Alarm

Systemstufe 5 führt zur Abschaltung des Systems, Auswurf aller Reisenden und Überprüfung der Systemfunktionen. Abgeschaltete Systeme können erst nach einer gewissen Zeit wieder ans Netz gehen, dieser Zeitraum variiert je nach Komplexität des Systems und Dauer der Überprüfung. Als Faustregel gilt, daß mindestens der Systemstatus in Minuten vergehen muß, bevor ein System wieder hochgefahren werden kann.

### Aktives Eis

Normalerweise sind alle EIS des Systems passiv, d.h. sie können nicht angreifen, verfolgen oder zerstören. Sie sind allerdings in der Lage, sich zu verteidigen, einen Alarm auszulösen oder Reisende zu überprüfen. Ein EIS benötigt eine Runde, um aktiv zu werden. Es gibt mehrere Möglichkeiten, EIS zu aktivieren:

- Es erfolgt ein direkter Angriff auf das EIS.
- Es wird Systemstufe 2 erreicht.
- Das EIS ist fest auf aktiv programmiert (selten).
- Der Supervisor schaltet das EIS auf aktiv.
- Einige EIS werden durch mißlungene FW eines Reisenden aktiviert.

### Auswurf eines Reisenden

Wird ein Reisender aus dem Atlas geworfen, ist er normalerweise für zwei Kampfunden (= 10 Sekunden) desorientiert. Der Spieler führt einen PW: KON durch. Pro kritischem Erfolg wird die Zeit halbiert, pro Mißerfolg verdoppelt.

### Log In

Der Wechsel in ein neues System erfolgt über *Log In (Atlas, Manipulieren)* oder korrekte Paßwörter. Der MW ist stets der Systemstatus.

Die Auswirkungen eines Patzers bleiben dem Spielleiter überlassen. So könnte der Reisende problemlos in das System gelangen, wird aber permanent überwacht und beschattet, ohne eine Chance zu haben, dies zu bemerken.

Ein kritischer Mißerfolg führt zum Auswurf des Reisenden, außerdem wird automatisch ein Alarm ausgelöst.

Bei einem Mißerfolg passiert nichts, es ist ein zweiter FW gegen den um zwei erhöhten MW erlaubt. Sollte der zweite FW ebenfalls mißlingen, wird wie bei kritischen Mißerfolgen verfahren.

Bei einem Erfolg kann der Reisende in das System eindringen. Es wird jedoch ein PW: Status durchgeführt, wobei Punkte des FW über dem MW auf den PW addiert werden. Bei Erfolg des PW wird maximal *ein* Alarm ausgelöst (auch bei kritischen Erfolgen).

Mit einem kritischen Erfolg gelangt der Reisende unbehelligt in das System und erhält möglicherweise Vorteile, wenn er in weitere Systeme eindringen will (das Ergebnis bitte notieren).

Wechselt der Reisende innerhalb eines Mainframes in ein Sub- bzw. Nachbarsystem, muß er nicht immer ein neues *Log In* würfeln. Ein neuer Wurf ist nur notwendig, falls das neue System den gleichen oder einen höheren Status als das aktuelle System besitzt. War der letzte *Log In* Wurf kritisch erfolgreich, und hätte das Ergebnis auch im neuen System für einen kritischen Erfolg gereicht, muß der Reisende nicht würfeln, verliert aber den „Bonus“ des kritischen Erfolgs.

☞ Beispiel: Ein Reisender dringt in ein System mit Status 16 ein. Er würfelt beim *Log In* eine 22. Das System führt einen PW+6: Status durch, würfelt eine 11 (+6 = 17) und löst keinen Alarm aus. Der Reisende macht weiter, das Nachbarsystem verfügt ebenfalls über einen Status von 16. Der neue Wurf ergibt eine 41, was einen kritischen Erfolg und damit keinen PW: Status bedeutet. Das folgende Subsystem hat sogar einen Status von 20. Da der letzte Wurf mit 41 auch für dieses System kritisch gewesen wäre, ist kein Wurf notwendig, die 41 damit jedoch hinfällig.

# Programme

## ROM

Die fünf Grundprogramme *Konsole*, *Ausweichen*, *Kämpfen*, *Manipulieren* und *Suchen* laufen im Programmschema direkt unterhalb der CPU und steuern alle Programme ihrer Kategorie. Die Grundprogrammstufe gibt sowohl den Speicherbedarf an (Stufe  $\times$  20), als auch wie viele Programme des Typs gleichzeitig ausgeführt werden können. Es ist möglich, ein Grundprogramm in mehrere ROMs zu laden, um weitere Programme laden zu können.

☞ Beispiel: Die CPU 8 kann fünf ROMs der Stufe 4 ( $5 \times 80$ ) aufnehmen. Der Reisende lädt jeweils einmal *Konsole*, *Ausweichen* und *Suchen* und zweimal *Manipulieren*. Er verzichtet somit auf *Kämpfen*-Programme. Er darf bis zu acht Manipulationsprogramme in Tasks laden, von den restlichen Typen jeweils vier. Natürlich dürfen insgesamt nicht mehr als 10 Programme in Tasks geladen werden.

## Einsatzstufe

Die tatsächliche Stufe eines Programms („Einsatzstufe“) ergibt sich aus dem arithmetischen Mittelwert aus Programm- und passender Atlasfertigungsstufe des Reisenden. Bis auf Konsolenprogramme läßt sich jedes Programm einer Spezialisierung der Atlasfertigkeit zuordnen (*Ausweichen*, *Kämpfen*, *Manipulieren*, *Suchen*).

Konsolenprogramme werden nicht modifiziert, da es keine Atlasfertigkeit dieses Namens gibt und normalerweise auch kein FW für Konsolenprogramme durchgeführt wird. Es handelt sich um hilfreiche Dienst- und Konfigurationsprogramme.

**Stufe = (Programm + Atlasfertigkeit)/2**

Fehlt allerdings eine der Komponenten, so wird die verbliebene Stufe gedrittelt. Fehlen beide Komponenten, ist eine Ausführung im Atlas unmöglich.

**Fehlen einer Komponente  
Programm/3 oder Atlasfertigkeit/3**

## Task

Ein belegter Task steht für ein ausführbares Programm. Tasks können abhängig von der CPU-Stufe belegt werden (Beispiel: CPU 6 hat 8 Tasks).

Ein Task kann maximal von einem Programm belegt sein, selbst wenn noch SE frei sein sollten. Umgekehrt kann ein speicherintensives Programm mehr als einen Task belegen. Der Reisende kann in Tasks auch Programme durch seine Fertigkeit ersetzen (Stufe/3), sie belegen unabhängig von der Einsatzstufe stets nur einen Task.

☞ Beispiel: CPU 6 hat 8 Tasks mit jeweils 26 SE zur freien Verfügung. In einem Task läuft das Programm *Rüstung 5* (= 25 SE). Die letzte SE verfällt. Das Programm *Ausweichen 4* (= 40 SE) belegt zwei Tasks (26+14). Ein anderer Task wird mit *Angriff* belegt, obwohl der Reisende das Programm nicht zur Verfügung hat. Die Stufe beträgt *Atlas (Kämpfen)/3*.

## Freier Task

Jeder Reisende hat stets den sogenannten „freien“ Task zur Verfügung. Mit diesem Task ist er in der Lage, irgendein Programm durch die passende Fertigkeit zu substituieren. Es kann immer nur ein „Programm“ laufen, wenn es mit Zeitaufwand verbunden ist. Andere Funktionen können schnell hintereinander durchgeführt werden (z.B. Schleichen, Zielen).

☞ Beispiel: Im freien Task läuft *Diagnose*, also ein Programm der Stufe *Atlas (Suchen)/3*. Für eine Runde ist damit der freie Task blockiert. In einer anderen Situation wird der Reisende mit *Sensor* gescannt, hat aber kein *Verbergen* laufen. Er darf sofort im freien Task mit *Atlas (Ausweichen)/3* dagegen wür-

feln. Quasi einen IP später ist der freie Task wieder einsetzbar.

## Task oder ROM laden

Programme werden aus dem Speicher in einen Task geladen. Die Dauer des Ladevorgangs hängt von den SE des Programms und dem LOAD-Wert der CPU ab, sie beträgt SE/LOAD in IP. Das Laden eines Tasks mit einer Fertigkeit als Ersatz für ein Programm dauert die Stufe in IP. Während eines Ladevorgangs kann der Reisende nur seinen freien Task einsetzen, außer er hat das Programm *Auto Upload* laufen. Während eines Kampfes deaktivierte Tasks oder ROMs müssen komplett geladen werden, um das zerstörte Programm zu überschreiben.

☞ Beispiel: Der Traveller lädt das Programm *Angriff 5* (15 SE) in einen Task seiner CPU 6 (LOAD 3). Dieser Vorgang dauert  $15/3 = 5$  IP. Falls es sich um einen deaktivierten Task handeln sollte, müssen die kompletten 26 SE des Tasks beschrieben werden, auch wenn nur 15 SE geladen werden. In diesem Fall dauert es also  $26/3 = 9$  IP.

## Statusbericht

Es folgt ein Beispiel für eine CPU 8.

Statusbericht			
	1	Konsole	<u>Hier können abweichende Belegungen</u>
	2	Ausweichen	<u>der ROMs eingetragen werden.</u>
	3	Kämpfen	_____
	4	Manipulieren	_____
	5	Suchen	_____
Tasks und aktuelle Belegung			
ROM Nr.	Task Nr.	×	Programm
—	0	—	Freier Task
1	1		Reaktion 10
1	2		Rüstung 4
3	3		Angriff 5
4	4		Log In 8
5	5		Diagnose 5
1	6		Schaden 3 (28 SE)
1	7		Schaden 3 (2 SE Rest)
2	8		Ausweichen 4 (28 SE)
2	9		Ausweichen 4 (12 SE Rest)
	10		Frei
	11		Die Tasks 11 und 12 werden bei einer
	12		CPU 8 gestrichen.

## Programmliste

Der folgende Abschnitt führt die gebräuchlichsten Programme auf, eine entsprechende Liste befindet sich auch auf dem Atlas-Charakterbogen. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, Sie können und sollen sich weitere Programme ausdenken. Neue Programme ordnen Sie bitte stets einem der fünf Grundprogramme (ROM) zu.

Unter *Stufen* werden die erlaubten Programmstufen angegeben. *SE* und *Preis* stehen für die stufenabhängigen Speichereinheiten und Kosten des Programms. Unter *Zeit* wird entweder die Ladegeschwindigkeit („SE/IP“), der Zeitaufwand („IP ZA“) oder die Aufladezeit („IP“) des Programms aufgeführt. Die Aufladezeit steht für die Zeit an IP, die ein Programm benötigt, um wieder einsatzbereit zu sein.

### Konsole

Diese Programme laufen nicht fertigkeitunterstützt ab. Sie stehen einem Reisenden ohne Deck in keinem Fall zur Verfügung.

### Absturzsicherung

*Stufen:* 1-5  
*SE:* 4 × Stufe  
*Preis:* 2 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Schlägt Schaden bis auf die CPU durch, so bietet dieses Programm zusätzlich einen RS in Höhe der Stufe, welcher zuerst durchschlagen werden muß.

### Auto Upload

*Stufen:* 1-5  
*SE:* 10 × Stufe  
*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* Stufe SE/IP

Der Reisende ist in der Lage, parallel zu anderen Aktionen, Programme vom Speicher in Tasks zu laden. Die Stufe des Programms kann den CPU-Load Wert nicht übersteigen. Der Traveller erhält -2 auf seine Reaktion, während dieses Programm aktiv ist.

### Konfiguration

*Stufen:* 1-5  
*SE:* 10 × Stufe  
*Preis:* 3 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* halbiert LOAD-Zeit

Der Reisende kann bis zu *Stufe* Konfigurationen an Programmen zusammenstellen, welche bei Bedarf komplett geladen werden können, um angeschlagene oder nicht benötigte Tasks zu ersetzen. Die Ladezeit für diese Programme wird halbiert. ROMs können durch *Konfiguration* nicht ersetzt werden. Das Programm kann mit *Auto Upload* zusammenarbeiten.

### Reaktion

*Stufen:* 1-10  
*SE:* 2 × Stufe  
*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Dieses Programm ersetzt den Grundwert der Reaktion eines Reisenden (CYB/5 + 6) durch die Programmstufe. EIS benötigt ebenfalls ein Reaktionsprogramm, es hat ansonsten REA 0.

### Reaktionsverstärkung

*Stufen:* 1-3  
*SE:* 10 × Stufe  
*Preis:* 10 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Dieses Programm erhöht die Reaktion des Reisenden wie entsprechende Implantate oder angeborene Fertigkeiten.

### Rüstung

*Stufen:* 1-8  
*SE:* 5 × Stufe  
*Preis:* 3 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Ein weiterer Rüstungsschutz für das Deck. Der Schutz des Rüstungsprogramms muß unabhängig vom RS des Decks durchschlagen werden.

### Schaden

*Stufen:* 1-5  
*SE:* 10 × Stufe  
*Preis:* 3 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Ein Reisender richtet normalerweise 2[w] Schaden an. Dieses Programm erhöht seinen Schadenswurf um Stufe[w]. EIS benötigt dieses Programm generell als Task, um Schaden in Höhe von Stufe[w] anzurichten.

### Speicherschutz

*Stufen:* 1-8  
*SE:* 3 × Stufe  
*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Die Stufe des Programms wirkt als Zusatz-RS des normalen Speichers und verhindert so möglicherweise ein Löschen des Speicherinhalts. Es gibt EIS, die genau dies versuchen.

### Überladungsschutz

*Stufen:* 1-5  
*SE:* 6 × Stufe  
*Preis:* 3 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Sollten Schadenswürfel über die CPU auf den Traveller durchgehen, so reduziert dieses Programm die Anzahl der Schadenswürfel um seine Stufe.

### Ausweichen

Ausweichen  
*Stufen:* 1-5  
*SE:* 10 × Stufe  
*Preis:* 6 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* 30 IP

Mit diesem Programm ist es möglich, allen anderen Programmen (sofern sie bemerkt werden) auszuweichen, also sowohl Kampfprogrammen als auch Beschatten oder sonstigen Gemeinheiten. Es wird mit Einsatzstufe + 2w gegen den jeweiligen Angriffswurf des anderen Programms gewürfelt.

### Schleichen

*Stufen:* 1-10  
*SE:* 5 × Stufe  
*Preis:* 4 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Der Traveller kann sich mit Hilfe dieses Programms an EIS vorbeischieben. Der MW ist der Systemstatus. Bei einem Mißerfolg wird das EIS aktiv und es folgt eine Aktionsphase mit Initiative und Rundeneinteilung.

### Verbergen

*Stufen:* 1-10  
*SE:* 4 × Stufe  
*Preis:* 3 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* -

Wird nach dem Reisenden gesucht (Sensor, Beschatten), darf dieser mit *Verbergen* gegen das Ergebnis des Suchprogramms würfeln.

### Verschleiern

*Stufen:* 1-10  
*SE:* 4 × Stufe  
*Preis:* 2 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* 1 Runde ZA

Der Reisende versucht, eigene Aktionen wie das Löschen und Manipulieren von Dateien oder Zurücklassen eines Schlupfloches, zu verbergen. Der MW ist der Systemstatus. Bei Erfolg ist die verschleierte Aktion vor Entdeckung durch den obligatorischen PW: Status geschützt. Bei einer eventuellen Sensorsuche muß das Ergebnis der Verschleierung erreicht werden.

### Kämpfen

Angriff  
*Stufen:* 1-10  
*SE:* 3 × Stufe  
*Preis:* 4 × Stufe<sup>2</sup> KCR  
*Zeit:* 20 IP ZA

Der Angriffsmindwurf ist eine 14. Das Opfer darf mit allen Verteidigungsprogrammen (Parade, Ausweichen) gegen das Angriffsergebnis würfeln. Nach einem Treffer wird der getroffene Task zufällig ausgewürfelt.

Pro kritischem Erfolg darf der Reisende wählen, ob er 2[w] Schaden mehr anrichten, den Durchschlagsfaktor um zwei erhöhen oder die Abwehr des Opfers um zehn erniedrigen möchte.

#### Lähmen

*Stufen:* 1-10

*SE:* 5 × Stufe

*Preis:* 4 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 20 IP ZA

*Lähmen* legt gezielt einen gegnerischen Task für diese und die nächste Runde lahm. Der MW ist 14. *Lähmen* kann mit den üblichen Abwehrprogrammen gekontert werden, geht aber durch sämtliche Rüstungen durch.

#### Parade

*Stufen:* 1-10

*SE:* 5 × Stufe

*Preis:* 5 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 20 IP

Der MW ist das Angriffsergebnis, bei Erfolg wird der Angriff abgeschlagen.

#### Zerstören

*Stufen:* 1-10

*SE:* 6 × Stufe

*Preis:* 4 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* -

*Zerstören* kann anstelle von *Zielen* nach einem erfolgreichen Angriff eingesetzt werden und löscht den getroffenen Task komplett aus dem Deck. Der MW ist 14. Auch eventuelle Kopien im Speicher werden gelöscht, sofern der Speicherschutz durchschlagen wird. Der Schaden betrifft immer nur die oberste erreichbare Ebene, d.h. er läuft nicht weiter durch, sobald ein aktiver Task getroffen wurde.

#### Zielen

*Stufen:* 1-10

*SE:* 4 × Stufe

*Preis:* 3 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* -

Dieses Programm ist nur direkt nach einem erfolgreichen Angriff einsetzbar. Der MW ist 14. Bei Erfolg kann sich der Angreifer aussuchen, welcher Task des Opfers getroffen wurde. *Zielen* kann durch die üblichen Abwehrprogramme (sofern einsetzbar) abgewehrt werden.

#### Manipulieren

#### Alarm

*Stufen:* 1-10

*SE:* 2 × Stufe

*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 30 IP ZA

Das Alarmprogramm taucht nur der Vollständigkeit halber auf, da es normalerweise

nur von EIS oder Abwehrreisenden benutzt wird. Wird *Alarm* nicht durch *Angriff*, *Lähmen*, *Löschen* oder ähnliche Aktionen unbrauchbar gemacht, löst es nach 30 IP einen Alarm aus, wenn mit Stufe + 2w eine 14 erreicht wird.

#### Entschlüsselung

*Stufen:* 1-10

*SE:* 5 × Stufe

*Preis:* 10 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 10 SE/Runde

Der MW ist das Verschlüsselungsergebnis oder, falls nicht definiert, der Systemstatus. Bei einem Mißerfolg wird vorhandenes EIS aktiv.

#### Lesen

*Stufen:* 1-10

*SE:* 3 × Stufe

*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* I/O der CPU

Normal geschützte (nicht verschlüsselte) Dateien müssen gelesen werden. Der MW ist der Systemstatus. Bei einem Mißerfolg wird eventuell vorhandenes Eis aktiv.

#### Log In

*Stufen:* 1-10

*SE:* 2 × Stufe

*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 30 IP ZA

Mit diesem Programm gelangt der Traveller in fremde Systeme oder Untersysteme. Lesen Sie die Beschreibung des Abschnitts *Systeme* durch.

#### Löschen

*Stufen:* 1-10

*SE:* 2 × Stufe

*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* I/O der CPU

Siehe Schreiben.

#### Schlupfloch

*Stufen:* 1-10

*SE:* 5 × Stufe

*Preis:* 3 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* -

Der Reisende verläßt das System, hinterläßt aber ein „Schlupfloch“, um später wieder an diese Stelle zurückkehren zu können. Der MW ist der Systemstatus. Entfernt der Traveller das Programm aus dem Task oder verläßt komplett den Atlas, bricht das Schlupfloch zusammen.

Das System kann ein Schlupfloch bei einer Routineuntersuchung entdecken. Pro Erfolg des PW: Status erhöht sich die Systemstufe um eins, bei Systemstufe fünf bricht ein Schlupfloch zusammen.

Mit Sensor kann ein Schlupfloch ebenfalls entdeckt werden, der MW ist das Ergebnis des FW: Schlupfloch.

#### Schreiben

*Stufen:* 1-10

*SE:* 6 × Stufe

*Preis:* 2 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* I/O der CPU

Um Daten in das System zu schreiben, muß gegen den Systemstatus gewürfelt werden. Verschlüsselte Dateien können nicht beschrieben werden. In *Schreiben* ist *Löschen* implementiert.

#### Verschlüsselung

*Stufen:* 1-10

*SE:* 2 × Stufe

*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 20 SE/Runde

Eine Datei kann verschlüsselt werden, indem mit Stufe + 2-[Stufe w] (1+[1w] bei Stufe 1) gewürfelt wird. Die maximale Verschlüsselung liegt somit bei Stufe + 20.

#### Suchen

#### Sensor

*Stufen:* 1-10

*SE:* 2 × Stufe

*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 20 IP ZA

Das Sensorprogramm sucht nach anderen Reisenden, aktiven Programmen und EIS. Der MW ist der Systemstatus oder das Ergebnis eines Verbergenprogramms.

#### Stichwort

*Stufen:* 1-10

*SE:* 3 × Stufe

*Preis:* Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 500 SE/Runde oder 20 SE/IP

Dieses mit einer KI ausgestattete Programm durchsucht alle nicht verschlüsselten Dateien nach Stichworten. Der MW ist der Systemstatus.

#### Beschatten

*Stufen:* 1-10

*SE:* 4 × Stufe

*Preis:* 3 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* -

Ein Reisender bzw. EIS hängt sich an einen anderen Reisenden an. Der MW ist eine 14, aber das Opfer darf mit *Verbergen* oder *Ausweichen* gegenwürfeln. *Beschatten* schleust einen Virus in das Deck des Opfers ein, welcher den Weg des Reisenden speichert und die Daten laufend an den Auftragegeber weitergibt.

#### Diagnose

*Stufen:* 1-10

*SE:* 3 × Stufe

*Preis:* 2 × Stufe<sup>2</sup> KCR

*Zeit:* 1 Runde

*Diagnose* entdeckt Unregelmäßigkeiten des eigenen Decks. Der MW ist das Angriffsergebnis der entsprechenden Programme (z.B. *Beschatten*). Während *Diagnose* läuft, erhält der Reisende -2 auf seine Reaktion.

# Kampf

## Rundenablauf

Eine Atlaskampfrunde dauert genau wie normale Runden 5 Sekunden. Damit ist es möglich, ohne Zeitdifferenzen Atlaskampf und Charakterkampf simultan durchzuspielen.

Die Initiative wird mit REA + 1w gewürfelt. Nur Reaktionsverstärkerprogramme erhöhen die Reaktion und erlauben das Weiterwürfeln zusätzlicher Ziffern neben der Zehn.

Eine Aktion kostet die bei den Programmen angegebenen IP (Angriff z.B. 20 IP). Solange die Initiative 0 oder mehr beträgt, darf eine Aktion begonnen werden.

Bei mit ZA markierten Programmen wird der FW erst am Ende des IP-Zeitraumes durchgeführt (z.B. Angriff). Bei sonstigen Programmen mit IP-Angabe oder Ladeangaben (SE/IP) wird zuerst gewürfelt, danach ist das Programm für die angegebenen IP nicht mehr benutzbar (z.B. Parade, Entschlüsselung). Die restlichen Programme können bei Bedarf und beliebig oft eingesetzt werden (z.B. Zielen).

## Programmausführung

Alle Tasks können parallel ausgeführt werden. Ein identisches Programm darf jedoch maximal einmal zur Ausführung kommen. Es ist zwar erlaubt, zwei oder mehr Angriffsprogramme in Tasks zu laden, nur eines davon darf jedoch ausgeführt werden. Der Vorteil einer Mehrfachbelegung liegt darin, daß ein getroffener Task erst neu geladen werden muß.

## Angriff

Ein Angriff erfolgt mit *Angriff* + 2w. Der MW ist 14. Der Verteidiger darf mit Ab-

wehrprogrammen gegen das Angriffsergebnis würfeln, um einen Treffer zu vermeiden (s. Programm *Angriff*).

## Treffer

Treffer deaktivieren Tasks, ROMs oder sogar die CPU. Für die Dauer des Treffers sind jedoch alle getroffenen Programme noch aktiv und gewähren ihren üblichen Schutz. Sie fallen erst nach dem Treffer aus.

☞ Beispiel: *Absturzicherung* schützt die CPU, selbst wenn es im laufenden Treffervorgang zerstört wird.

## Durchschlagswurf und Schaden

Zuerst wird ein Durchschlagswurf gegen die CPU-RS durchgeführt, danach gegen ein möglicherweise vorhandenes Rüstungsprogramm. Die restlichen Würfel richten Schaden auf zufällig ausgewürfelte Tasks an. Gehen Würfel bis auf die CPU durch, müssen sie noch einen DW gegen ein eventuelles Schutzprogramm durchführen. Beachten Sie auch Programme wie *Speicherschutz* oder *Überladungsschutz*.

Ergibt ein Schadenswurf einen bereits deaktivierten Task, geht der Schaden auf das entsprechende (bei freien Tasks zufällige) Grundprogramm durch. Ist auch dieses bereits deaktiviert, wird die CPU getroffen, was zum Auswurf des Reisenden führt. Überzählige Schadenswürfel richten dann direkten geistigen Schaden an, sie gehen also auf den Reisenden durch.

Wurde ein Grundprogramm deaktiviert, sind alle Programme des Typs nicht mehr einsetzbar. Sie gelten allerdings nicht als deaktiviert, d.h. sie können Schaden aufnehmen und stehen sofort nach einer Neuaktivierung des Grundprogramms zur Verfügung.

Auch leere oder mit Fertigkeiten belegte Tasks können getroffen werden und gelten damit als deaktiviert.

Bei einem deaktivierten Task muß die komplette Taskgröße neu geladen werden, selbst wenn das getroffene Programm viel kleiner war.

☞ Beispiel: Es werden zwei Schadenspunkte angerichtet. Sie treffen die Tasks 2 und 5. Task 2 ist bereits deaktiviert, d.h. der Schaden geht auf das Konsolengrundprogramm durch (da Task 2 mit *Reaktionsverstärkung* belegt war).

Statusbericht			
CPU	<input checked="" type="checkbox"/>	1	Konsole
	<input type="checkbox"/>	2	Ausweichen
	<input type="checkbox"/>	3	Kämpfen
	<input type="checkbox"/>	4	Manipulieren
	<input type="checkbox"/>	5	Suchen
Tasks und aktuelle Belegung			
ROM Nr.	Task Nr.	x	Programm
—	0	—	Freier Task
1	1	—	Rüstung
1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	Reaktionsverstärkung
1	3	—	Schaden
1	4	—	Auto Upload
2	5	<input checked="" type="checkbox"/>	Ausweichen
2	6	—	Schleichen
2	7	—	Verschleiern
3	8	—	Angriff
3	9	—	Parade
4	10	<input checked="" type="checkbox"/>	Log In
4	11	—	Schlupfloch
	12	—	Nicht belegt

## Schadensverteilung

Die Verteilung der Schadenswürfel auf die Tasks ist nicht ganz so einfach, da nicht jede CPU über 10 Tasks verfügt. Verwenden Sie entweder w% nach der folgenden Tabelle oder andere Würfeltypen wie w6 oder w8 (in diesem Fall müssen gelegentlich Ziffern ignoriert, also neu gewürfelt werden).

### Taskanzahl und Schadensverteilung

Tasks	Einfach	# des Tasks und w%											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	w6/2	1-33	34-66	67-99									
4	w4	1-25	26-50	51-75	76-100								
5	w6	1-20	21-40	41-60	61-80	81-100							
6	w6	1-16	17-32	33-48	49-64	65-80	81-96						
7	w8	1-14	15-28	29-42	43-56	57-70	71-84	85-98					
8	w8	1-12	13-24	25-36	37-48	49-60	61-72	73-84	85-96				
9	w10	1-11	12-22	23-33	34-44	45-55	56-66	67-77	78-88	89-99			
10	w10	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100		
11	w12	1-9	10-18	19-27	28-36	37-45	46-54	55-63	64-72	73-81	82-90	91-100	
12	w12	1-8	9-16	17-24	25-32	33-40	41-48	49-56	57-64	65-72	73-80	81-88	89-96

## EIS

Die Bezeichnung steht für Einsatzprogramm Interne Sicherheit. EIS läuft auf Rechnersystemen, um Traveller, welche die normalen Abfragen umgangen haben, zu stoppen. Ein normaler User wird mit EIS kaum in Kontakt kommen.

Es gibt keine festen EIS-Programme, entscheidend ist die Ausstattung. Jedes EIS kann beliebige Programme zur Verfügung haben. EIS, die über gute Angriffs- und Schadensprogramme verfügen, werden in Travellerkreisen als SCHEISS (für schwarzes EIS) bezeichnet.

Ein EIS besteht aus der CPU und bis zu 10 bzw. Systemstatus/2 Tasks. Zwei durchschlagende Schadenswürfel bringen EIS also zum Absturz. Nicht jeder Task muß durch ein Programm belegt sein.

☞ Beispiel: Ein SCHEISS, welches zehn Tasks besitzt, von denen 7 durch Programme genutzt werden. Das Eis hat einen RS von 6, eine Reaktion von 10, würfelt bei der Initiative 10er, 1er und 2er weiter, greift mit 10 an, parierte mit 8 und verursacht 4[w] Schaden. Außerdem versucht es gleichzeitig, einen Alarm auszulösen.

### EIS

Task#	Programm	Task#	Programm
1	Rüstung 6	6	Schaden 4
2	Reaktion 8	7	Alarm 10
3	Reaverst. 2	8	„frei“
4	Angriff 10	9	„frei“
5	Parade 8	10	„frei“

## Ohne Deck in den Atlas

Sich nur auf Fertigkeiten zu verlassen, erhöht das Risiko eines Travellers gewaltig. Andererseits ist ein Reisender mit korrekten Paßwörtern ohne Deck wesentlich un-auffälliger.

### Nachteile

- Der Reisende hat keinen Schutz aufgrund einer CPU.
- Konsolenprogramme können nicht ausgeführt werden.
- Der Reisende würfelt stets mit Fertigkeitstufe/3.
- Es kann nur ein „Programm“, welches IP benötigt, ausgeführt werden (sozusagen im freien Task).
- Schaden geht direkt auf den Reisenden (*Geistig*) durch.
- I/O ist nur möglich, wenn der Traveller über internen Speicher verfügt.

### Vorteile

- Der Reisende ist durch Suchenprogramme schwerer aufzufinden (doppelter MW). Mit einem PW: Status des Systems kann er gar nicht entdeckt werden.
- Der Reisende kann durch Viren oder *Beschatten* nicht geschädigt werden.
- Es erfolgt erst ein Auswurf aus dem Atlas, falls der Reisende bewußtlos wird.

## Kurzregeln

Für eine schnelle Abwicklung des Atlas empfehlen sich verkürzte Regeln (u.a. in *Space ERPS*).

Definieren Sie als Spielleiter einen Systemstatus (=MW) und benennen Sie die anfängliche Systemstufe (normalerweise 1). Der Spieler würfelt stets mit seiner Fertigkeit *Atlas* (Spezialisierung beachten) gegen den

Status, wenn er Aktionen vornehmen möchte.

Die Regeln für das Auslösen eines Alarms bleiben erhalten, und sobald Systemstufe 5 erreicht wird, wird der Reisende ausgeworfen.

Trifft er auf EIS oder andere Reisende, werden eine Initiative und vergleichende FW durchgeführt. Der höhere FW gewinnt den Vergleich.

Bei den CPU-Werten wird nur der RS beachtet. Zwei Schadenspunkte reichen aus, um einen Reisenden, ein Schadenspunkt, um ein EIS zu besiegen. EIS hat für alle seine Funktionen und die Reaktion eine generelle Stufe, der RS beträgt die halbe Stufe.

☞ Beispiel: Der Status wird mit 16 angegeben. Der FW: *Atlas, Manipulieren* ist erfolgreich (Log In). Danach sucht der Reisende nach einer bestimmten Datei (FW: *Atlas, Suchen*), findet sie und möchte sie lesen (FW: *Atlas, Manipulieren*). Der FW mißlingt, ein auf der Datei liegendes EIS der Stufe 7 wird aktiv. Es gewinnt die Initiative, greift mit 7+2w an und würfelt eine 19. Der Reisende wehrt mit einem FW: *Atlas, Ausweichen* (21) den Angriff ab und greift seinerseits mit *Atlas, Kämpfen* (24) an. Das EIS würfelt mit 7+2w nur eine 16 und erhält 2[w] Schaden. Der Durchschlagswurf ergibt 4 und 9, womit ein Würfel den RS 4 übertrifft und damit das EIS zerstört.

## Abschluß

Auf der folgenden Seite befindet sich ein Beispielsystem mit allen Werten, Programmen und EIS. Eine entsprechende Seite ohne Einträge beschließt das Kapitel („Systemaufbaubogen“).

Status <u>18</u> Stufe <u>1</u>		
Programme	SE	EIS#
EIS #1		
Datenbank	2000	
Interner Mail Server	200	

Status <u>16</u> Stufe <u>1</u>		
Programme	SE	EIS#
EIS #1		
Videodaten	10000	

Status <u>      </u> Stufe <u>      </u>		
Programme	SE	EIS#

Status <u>19</u> Stufe <u>1</u>		
Programme	SE	EIS#
EIS #1		
Buchhaltung	5000	2

Status <u>18</u> Stufe <u>1</u>		
Programme	SE	EIS#
EIS #1		
Druckersteuerung	50	
Backup	40	

Status <u>      </u> Stufe <u>      </u>		
Programme	SE	EIS#

Status <u>20</u> Stufe <u>1</u>		
Programme	SE	EIS#
EIS #3		
Projekt 2100	500	2
Mitarbeiterdaten	2000	2

Status <u>22</u> Stufe <u>2</u>		
Programme	SE	EIS#
EIS #4		
Übernahmeprojekt	1000	2
Geschäftsführung	500	2

Status <u>      </u> Stufe <u>      </u>		
Programme	SE	EIS#

EIS #1			
Task#	Programm	Task#	Programm
1	Alarm 6	5	Beschatten 6
2	Reaktion 6	6	„Frei“
3	Parade 8		
4	Rüstung 4		

EIS #2			
Task#	Programm	Task#	Programm
1	Alarm 8	5	Verschlüssel. 6
2	Reaktion 8		
3	Parade 8		
4	Rüstung 4		

EIS #3			
Task#	Programm	Task#	Programm
1	Reaktion 8	5	Rüstung 5
2	Angriff 6	6	Alarm 6
3	Parade 8	7	„Frei“
4	Schaden 3	8	„Frei“

EIS #4			
Task#	Programm	Task#	Programm
1	Reaktion 10	6	Rüstung 6
2	Reaverst. 2	7	Alarm 8
3	Angriff 8	8	Zielen 6
4	Parade 10	9	Ausweichen 3
5	Schaden 5	10	„Frei“

EIS #			
Task#	Programm	Task#	Programm
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

EIS #			
Task#	Programm	Task#	Programm
1		5	
2		6	
3		7	
4		8	

Taskanzahl und Schadensverteilung													
Tasks	Einfach	# des Tasks und w%											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	w6/2	1-33	34-66	67-99									
4	w4	1-25	26-50	51-75	76-100								
5	w6	1-20	21-40	41-60	61-80	81-100							
6	w6	1-16	17-32	33-48	49-64	65-80	81-96						
7	w8	1-14	15-28	29-42	43-56	57-70	71-84	85-98					
8	w8	1-12	13-24	25-36	37-48	49-60	61-72	73-84	85-96				
9	w10	1-11	12-22	23-33	34-44	45-55	56-66	67-77	78-88	89-99			
10	w10	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100		
11	w12	1-9	10-18	19-27	28-36	37-45	46-54	55-63	64-72	73-81	82-90	91-100	
12	w12	1-8	9-16	17-24	25-32	33-40	41-48	49-56	57-64	65-72	73-80	81-88	89-96

EIS #			
Task#	Programm	Task#	Programm
1		5	
2		6	
3		7	
4		8	

Systemstufe	
Stufe	Auswirkungen
1	Normal
2	EIS aktiv
3	Interner Alarm, Status +2
4	Stufe 2 in Nachbarsystemen (EIS aktiv)
5	Externer Alarm, Abschaltung des Systems

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

Status \_\_\_\_\_ Stufe \_\_\_\_\_

Programme SE EIS#

---



---



---



---

EIS #	
Task# Programm	Task# Programm
1	5
2	6
3	7
4	8

EIS #	
Task# Programm	Task# Programm
1	5
2	6
3	7
4	8

EIS #	
Task# Programm	Task# Programm
1	5
2	6
3	7
4	8

EIS #	
Task# Programm	Task# Programm
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

EIS #	
Task# Programm	Task# Programm
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

EIS #	
Task# Programm	Task# Programm
1	5
2	6
3	7
4	8

Taskanzahl und Schadensverteilung													
Tasks	Einfach	# des Tasks und w%											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	w6/2	1-33	34-66	67-99									
4	w4	1-25	26-50	51-75	76-100								
5	w6	1-20	21-40	41-60	61-80	81-100							
6	w6	1-16	17-32	33-48	49-64	65-80	81-96						
7	w8	1-14	15-28	29-42	43-56	57-70	71-84	85-98					
8	w8	1-12	13-24	25-36	37-48	49-60	61-72	73-84	85-96				
9	w10	1-11	12-22	23-33	34-44	45-55	56-66	67-77	78-88	89-99			
10	w10	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100		
11	w12	1-9	10-18	19-27	28-36	37-45	46-54	55-63	64-72	73-81	82-90	91-100	
12	w12	1-8	9-16	17-24	25-32	33-40	41-48	49-56	57-64	65-72	73-80	81-88	89-96

EIS #	
Task# Programm	Task# Programm
1	5
2	6
3	7
4	8

Systemstufe	
Stufe	Auswirkungen
1	Normal
2	EIS aktiv
3	Interner Alarm, Status +2
4	Stufe 2 in Nachbarsystemen (EIS aktiv)
5	Externer Alarm, Abschaltung des Systems