



**SCHATTENLINIEN**

OPERATIONEN AM RAND DER WELTORDNUNG

---

---

# GRUNDREGELWERK

Modernes Ermittlungs- und Thrillerrollenspiel

**Final 1.0c - Schlussumbruch & Charakterbogen**

W100-Regeln, Beweisketten, Stress, Ressourcen und moderne Thrillerkampagnen

# SCHATTENLINIEN - Grundregelwerk

## Final 1.0c - Schlussumbruch & Charakterbogen

Diese Fassung übernimmt die Inhalte der Veröffentlichungsfassung, korrigiert den Schlussumbruch vor Anhang E und bleibt bei größerem Zeilenabstand, kontrollierten Kapitelumbrüchen, besseren Abständen vor Tabellen und Boxen sowie farblich abgesetzten Überschriften. Sie ist als druckfreundliche Lesefassung des Grundregelwerks gedacht.

### **SICHERHEIT - Nutzung**

SCHATTENLINIEN ist ein fiktionales Rollenspiel. Reale politische Krisen, Institutionen und Konflikte können als Inspiration dienen, sollten am Spieltisch aber verantwortungsvoll fikionalisiert und sensibel behandelt werden.

## Inhalt

1. Was ist SCHATTENLINIEN?
2. Die Welt von SCHATTENLINIEN
3. Grundmechanik
4. Attribute und abgeleitete Werte
5. Fertigkeiten und Spezialfelder
6. Charaktererschaffung
7. Archetypen
8. Kontakte, Ressourcen und Ausrüstung
9. Ermittlungen und Beweisketten
10. Soziale Konflikte
11. Stress und moralischer Verschleiß
12. Konflikte, Schaden und Heilung
13. Verfolgungen und Druckszenen
14. Moderne Technik und Daten
15. Kampagnenwerte
16. Erfahrung und Entwicklung
17. Spielleitung
18. Sicherheit und reale Bezüge
19. Beispielcharaktere
20. Schnellreferenz
21. Glossar und Tabellenübersicht
- Anhang A. Gegner und Fraktionen
- Anhang B. Einsatztypen und Operationen
- Anhang C. Handouts und Dossiers
- Anhang D. Optionale Regelmodule
- Anhang E. Spieltischprotokolle und Druckhinweise

# 1. Was ist SCHATTENLINIEN?

Wahrheit ist nur der Anfang. Entscheidend ist, ob sie standhält.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Spielidee, Ton und Genre Heldenspektakel	vor der ersten Runde	realistische Spannung statt

SCHATTENLINIEN ist ein modernes Ermittlungs- und Thrillerrollenspiel über Menschen, die dort arbeiten, wo offizielle Wahrheit, private Macht, Geheimhaltung und geopolitische Interessen ineinanderlaufen. Die Spielerfiguren sind keine Superhelden. Sie sind Ermittlerinnen, Analysten, Journalistinnen, Sicherheitsleute, Whistleblower, Krisenberater, Forensikerinnen, Feldärzte oder Menschen mit speziellen Zugängen. Die Welt liegt nah an unserer Gegenwart, bleibt aber bewusst fiktional. Das Spiel interessiert sich weniger für Explosionen als für Folgen. Ein Leak kann gefährlicher sein als eine Waffe. Ein falsch gesetzter Satz in einem Bericht kann mehr Menschen treffen als ein Schuss. Ein gutes Modell kann Leben retten - oder Verantwortung so verteilen, dass niemand mehr schuldig wirkt.

## Spielgefühl

- politischer Thriller und investigative Recherche
- moderne Spionage, Datenforensik und Krisenreportage
- moralisches Drama unter öffentlichem und institutionellem Druck
- Dossiers, Quellen, manipulierte Narrative und geopolitische Grauzonen

## Grundannahmen

Annahme	Bedeutung am Tisch
Wahrheit reicht nicht	Sie muss beweisbar, verständlich und schützbar sein.
Macht handelt selten allein überlagern sich.	Behörden, Unternehmen, Medien, Kanzleien, NGOs und Sicherheitsakteure
Gewalt hat Folgen	Konflikt ist gefährlich und erzeugt neue Probleme.
Technik ist nie neutral	Daten, Modelle und Überwachung sind Werkzeuge mit Interessen.
Moral ist spielbar retten.	Gute Entscheidungen können Schaden anrichten; schlechte können Menschen

**DESIGNNOTIZ - Ton**

SCHATTENLINIEN funktioniert am besten, wenn die Gruppe nicht fragt: „Wie gewinnen wir?“, sondern: „Was können wir beweisen, wen gefährden wir und welchen Preis akzeptieren wir?“

**Praxis am Spieltisch**

Beginne eine Runde mit einer konkreten Störung: ein Anruf, eine geleakte Datei, ein widersprüchlicher Bericht oder eine Quelle, die plötzlich schweigt. Der erste Impuls sollte nicht Kampf sein, sondern die Frage, was wirklich passiert ist.

**AM TISCH - Erste Szene**

Gib der Gruppe früh eine Entscheidung mit Preis: sofort veröffentlichen, länger prüfen, eine Quelle schützen oder eine Spur riskieren.

## 2. Die Welt von SCHATTENLINIEN

Die Gegenwart ist erkennbar. Aber sie ist im Spiel immer eine fiktionalisierte Akte.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
<b>Setting, Machtstrukturen und</b>	<b>vor Kampagnenstart und zur</b>	<b>nahe Gegenwart, aber keine Simulation</b>
Konfliktfelder	Operationsplanung	realer Politik

SCHATTENLINIEN spielt in einer nahen Gegenwart, die unserer Welt ähnelt, aber bewusst fiktionalisiert wird. Staaten, Konzerne, Kanzleien, Medien, Stiftungen, Plattformen, Nachrichtendienste, Sicherheitsfirmen und NGOs existieren als Machtformen, nicht als 1:1-Abbild realer Akteure. Das Spiel benutzt aktuelle Spannungen als Ton und Material, aber nicht als Tatsachenbehauptung.

### SICHERHEIT - Fiktionalisierungsregel

Nutze reale Themen als Inspiration, aber ersetze konkrete Verantwortliche, laufende Verfahren und reale Opfer durch fiktionale Entsprechungen. So bleibt die Welt wiedererkennbar, ohne reale Krisen auszuschlachten oder falsche Tatsachen zu behaupten.

### Der Grundton der Welt

Die Welt von SCHATTENLINIEN ist nicht dystopisch, sondern erschöpft. Institutionen funktionieren noch, aber oft zu langsam. Öffentlichkeit existiert noch, aber sie ist fragmentiert. Recht gilt noch, aber es ist teuer, träge und ungleich zugänglich. Wahrheit kann gefunden werden, aber sie muss gegen Zweifel, Gegenkampagnen, juristische Drohungen und institutionelle Selbstschutzreflexe bestehen.

Merkmal	Spielwirkung
<b>Nähe zur Realität</b>	<b>Orte, Technologien und Konflikte wirken vertraut.</b>
<b>Fiktionale Akteure</b>	<b>Organisationen werden erfunden oder stark verfremdet.</b>
<b>Mehrdeutige Macht Interesse.</b>	<b>Gegner handeln selten offen böse, sondern mit Mandat, Budget, Angst oder</b>
<b>Beweis statt Behauptung</b>	<b>Jede große Wahrheit braucht Quellen, Kontext und Schutz.</b>
<b>Folgen statt Finale</b>	<b>Eine Veröffentlichung beendet die Geschichte nicht. Sie verändert die Lage.</b>

## Macht im 21. Jahrhundert

Macht sitzt in SCHATTENLINIEN nicht nur in Ministerien oder Konzernzentralen. Sie entsteht dort, wo Zugang, Daten, juristische Deutung, Kapital, Infrastruktur und Öffentlichkeit zusammenlaufen. Viele Gegner sind deshalb Netzwerke: eine Kanzlei schützt eine Stiftung, eine Plattform formt Sichtbarkeit, ein Datenanbieter verkauft Risikomodelle, ein Sicherheitsdienst erzeugt Fakten vor Ort, ein Think Tank liefert Sprache für politische Entscheidungen.

Akteur	Was er will	Typische Methode	Schwäche
Staatliche Stelle wahren	Kontrolle, Stabilität, Gesicht	Einstufung, Zuständigkeit, Aktenführung	interne Spuren, Widersprüche
Konzern Haftung	Marktzugang, Schutz vor	Kanzleien, Lobbying, Datenhoheit Whistleblower	Dokumente, Lieferketten,
Kanzlei / Beratung	Risiko verschieben	Gutachten, Framing, Verzögerung	Mandatskonflikte, Metadaten
Sicherheitsfirma	Auftrag erfüllen	Schutz, Beobachtung, Einschüchterung	Verträge, operative Fehler
Mediennetzwerk	Deutung und Reichweite	Storytelling, Timing, Quellenwahl	Glaubwürdigkeitsrisiko
NGO / Stiftung	Schutz, Einfluss, Agenda	Berichte, Kampagnen, Kontakte	Finanzierung, Abhängigkeit

## Konfliktfelder

Eine SCHATTENLINIEN-Operation entsteht oft aus einem Konfliktfeld. Das Feld liefert Druck, aber die eigentliche Geschichte entsteht durch die Frage, wer welchen Teil der Wahrheit versteckt, verschiebt oder instrumentalisiert.

Konfliktfeld	Typische Frage	Mögliche Operation
Energie und Infrastruktur Netzknotens oder eines Hafens.	Wer kontrolliert Versorgung und Ausfallrisiko?	Manipulierte Sicherheitsbewertung einer Pipeline, eines
Konfliktfeld	Typische Frage	Mögliche Operation
Rohstoffe und Lieferketten Prüfberichte, Schattenlieferanten.	Wer profitiert von Knappheit?	Verschobene Herkunftsnachweise, verschwundene

<b>Migration und Grenze die Aktenlage hergibt.</b>	<b>Wer verwaltet Schutz, Angst und Zuständigkeit?</b>	<b>Eine Datenbank stuft Schutzsuchende riskanter ein als</b>
<b>Klima und Wasser</b>	<b>Wer macht Risiko unsichtbar?</b>	<b>Ein Risikomodell unterschlägt Folgen für eine Region.</b>
<b>Wahlen und Öffentlichkeit Dossier zu.</b>	<b>Wer erzeugt Zweifel und Timing?</b>	<b>Eine Desinformationskampagne deckt ein echtes</b>
<b>Cyberraum und Daten erklären kann.</b>	<b>Wer besitzt die Spur?</b>	<b>Ein Log verschwindet, bevor es eine Entscheidung</b>
<b>Häfen und Korridore unterschiedliche Geschichten.</b>	<b>Wer bewegt Ware, Menschen und Beweise?</b>	<b>Container, Register und Versicherungen erzählen</b>
<b>Arktis und neue Routen strategische Infrastruktur.</b>	<b>Wer schafft Fakten vor Regulierung?</b>	<b>Ein Forschungsvorhaben ist Deckmantel für</b>

## Typische Schauplätze

Schauplätze in SCHATTENLINIEN sind selten nur Kulisse. Sie bestimmen Zugriff, Gefahr und Beweisqualität. Ein Archiv schützt anders als ein Hotel. Ein Datenzentrum hat andere Risiken als ein Küstenhafen. Eine Redaktion kann Öffentlichkeit herstellen, aber auch juristisch angegriffen werden.

- Regierungsviertel, Ausschüsse, Ministerialflure und Behördenarchive
- Redaktionen, Recherchebüros, Serverräume und juristische Vorprüfungen
- Häfen, Logistikzentren, Grenzstationen, Flughafenzonen und Messehallen
- Konferenzhotels, Empfangsräume, Think-Tank-Veranstaltungen und Stiftungsbüros
- Krisenkliniken, Feldbüros, sichere Wohnungen, NGO-Depots und temporäre Lager
- Datenzentren, Cloud-Dienstleister, Plattformbüros, ausgelagerte Callcenter und Analysefirmen

## Fraktionsmodell der Spielwelt

Fraktionen werden nicht nur durch Namen beschrieben, sondern durch Funktion. Für jede größere Fraktion reichen fünf Fragen: Was will sie? Was darf sie nicht verlieren? Welche Sprache benutzt sie zur Rechtfertigung? Welche Ressource kontrolliert sie? Welche Spur kann sie nicht vollständig löschen?

<b>Fraktionstyp</b>	<b>Ressource</b>	<b>Reaktionsmuster</b>
<b>Stabilitätsapparat verschieben</b>	<b>Zugriff, Einstufung, Geheimhaltung</b>	<b>Einhegen, Akten sperren, Zuständigkeit</b>
<b>Marktakteur Narrativ kaufen</b>	<b>Kapital, Verträge, Lieferketten</b>	<b>Kanzlei einschalten, Haftung begrenzen,</b>

<b>Informationsakteur diskreditieren</b>	<b>Reichweite, Daten, Vertrauen</b>	<b>Timing ändern, Zweifel säen, Quelle</b>
<b>Operativer Dienstleister Abstreitbarkeit schaffen</b>	<b>Personal, Beobachtung, Schutz</b>	<b>Spuren sammeln, Druck ausüben, plausible</b>
<b>Schutznetzwerk streiten</b>	<b>Menschen, Zugang, Moral</b>	<b>Warnen, verstecken, mobilisieren, intern</b>

## Wie man die Welt am Tisch benutzt

Beginne nicht mit einer Landkarte, sondern mit einer Akte. Eine Akte enthält eine Entscheidung, die jemand getroffen hat; eine Person, die dadurch Schaden nimmt; eine Spur, die nicht verschwinden sollte; und einen Grund, warum niemand die Sache offen anfassen will. Daraus wachsen Schauplätze, Fraktionen und Konfliktfelder organisch.

### DESIGNNOTIZ - Akte statt Lore

Für SCHATTENLINIEN gilt: Erkläre die Welt durch Dokumente, Widersprüche, Gespräche, Fristen, Zuständigkeiten und Spuren. Lange Geschichtsvorträge sind selten nötig. Eine gute Akte zeigt mehr Welt als zehn Seiten Hintergrundtext.

## Beispiel: Ausgangslage einer Operation

Ein Küstenhafen wird als neuer humanitärer Umschlagplatz gelobt. Gleichzeitig verschwinden Prüfberichte zu Sicherheitsmängeln, eine NGO verliert über Nacht ihre Akkreditierung und ein Datenanbieter bewertet bestimmte Lieferungen als „niedriges Risiko“, obwohl interne Logdateien etwas anderes nahelegen. Die Gruppe startet nicht mit der Frage, wer böse ist, sondern mit drei Fragen: Was wurde geändert? Wer hatte Zugriff? Und wer wäre gefährdet, wenn die ursprüngliche Fassung öffentlich würde?

Element	Beispiel
<b>Fragment</b>	<b>Screenshot einer alten Risikomatrix</b>
<b>Belastbar</b>	<b>Metadaten zeigen Bearbeitung nach externer Prüfung</b>
<b>Gesichert</b>	<b>zweite Kopie, Quelle aus Verwaltung, Vergleichsfall</b>
<b>Gegendruck</b>	<b>Kanzlei droht, Plattform drosselt Reichweite, Quelle wird intern versetzt</b>
<b>Dilemma</b>	<b>Sofort veröffentlichen und Quelle riskieren oder warten und Beweise verlieren</b>

## **Verbindung zur Meridian-Akte**

Die Meridian-Akte ist ein Beispiel dafür, wie die Welt von SCHATTENLINIEN funktioniert: Aegis Meridian ist nicht nur eine böse Organisation, sondern ein Knoten aus Beratung, Sicherheit, Daten, juristischer Absicherung und politischer Sprache. Der Quellenband kann später viele solcher Knoten liefern. Im Grundregelwerk reicht dieses Kapitel als Kompass.

### 3. Grundmechanik

Eine Probe zeigt nicht nur, ob etwas gelingt, sondern welchen Preis die Handlung hat.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
W100-Proben und Erfolgsgrade unsicher sind	immer wenn Ausgang und Folge	Teilerfolge verhindern Sackgassen

**REGELKERN - Grundwurf**

Bestimme eine passende Fertigkeit, rechne Schwierigkeit und Modifikatoren ein und würfle W100. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als der Zielwert, gelingt die Probe. Danach wird der Erfolgsgrad bestimmt.

#### Zielwert

Der Zielwert ist Fertigkeit plus oder minus Schwierigkeit und situative Modifikatoren. Eine Figur mit Recherche 62 sucht in einem chaotischen Datenarchiv. Die Spielleitung setzt -15 an. Zielwert: 47.

Schwierigkeit	Modifikator	Bedeutung
Routine	+20	unter guten Bedingungen kaum riskant
Einfach	+10	klare Aufgabe, gute Werkzeuge
Normal	0	übliche Herausforderung
Schwer	-15	Zeitdruck, Lücken, Gegenwehr
Sehr schwer	-30	schlechte Daten, Risiko, starke Gegenwehr
Extrem	-45	nur mit Vorbereitung oder Spezialwissen realistisch

#### Erfolgsgrade

Ergebnis	Bedeutung
Erfolg mit 0-9 Punkten Abstand	knapper Erfolg
Erfolg mit 10-29 Punkten Abstand	solider Erfolg
Erfolg mit 30+ Punkten Abstand	starker Erfolg

<b>Misserfolg um 1-9 Punkte</b>	<b>knapper Misserfolg, Teilerfolg möglich</b>
<b>Misserfolg um 10-29 Punkte</b>	<b>klarer Misserfolg</b>
<b>Misserfolg um 30+ Punkte</b>	<b>schwerer Misserfolg mit Folge</b>

### **REGELKERN - Natürliche Würfe**

Ein natürlicher Wurf von 01-05 gelingt immer, sofern die Handlung grundsätzlich möglich ist. Ein natürlicher Wurf von 96-00 erzeugt immer eine Komplikation. Bei Zielwerten über 100 kann die Handlung trotzdem gelingen, bringt aber einen Preis, eine Spur oder eine unerwartete Folge mit sich.

## **Kritische Erfolge und Komplikationen**

Ein Pasch unter dem Zielwert oder ein natürlicher Wurf von 01-05 kann einen kritischen Vorteil bringen: zusätzliche Information, Zeitgewinn, geringeres Risiko, bessere Beweisqualität oder geschonte Ressourcen. Ein Pasch über dem Zielwert oder ein natürlicher Wurf von 96-00 erzeugt eine Komplikation: Aufmerksamkeit, Zeitverlust, beschädigte Ausrüstung, gefährdete Quelle, juristische Spur oder Stress.

## **Teilerfolge und Unterstützung**

Ein Misserfolg bedeutet selten, dass nichts passiert. Er bedeutet, dass etwas kostet. Eine unterstützende Figur würfelt eine passende Fertigkeit. Bei Erfolg erhält die Hauptprobe +10, bei starkem Erfolg +15 oder einen zusätzlichen Vorteil.

## **Praxis am Spieltisch**

Würfle nur, wenn ein Scheitern die Lage verändert. Eine gelungene Probe beantwortet nicht nur „Schaffst du es?“, sondern auch „Wie sauber, wie schnell und mit welcher Spur?“

### **REGELKERN - Ein Wurf, eine Folge**

Notiere bei wichtigen Proben sofort, welche Spur Erfolg oder Komplikation hinterlassen. Das hält die Operation in Bewegung.

## 4. Attribute und abgeleitete Werte

Attribute zeigen, worauf sich eine Figur verlassen kann, wenn die Lage kippt.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Grundwerte und abgeleitete Werte	bei Charakterbau, Stress und Konflikt	breite Kompetenzen statt Klassen

Attribute beschreiben die Grundanlagen einer Figur. Sie liegen üblicherweise zwischen 20 und 80. Menschen mit professioneller Ausbildung bewegen sich oft zwischen 40 und 70.

Attribut	Bedeutung
Körper	Kraft, Ausdauer, körperliche Belastbarkeit
Reflexe	Reaktion, Beweglichkeit, Koordination
Wahrnehmung	Aufmerksamkeit, Mustererkennung, Sinne
Verstand	Analyse, Bildung, Logik, technisches Denken
Einfluss	Auftreten, soziale Wirkung, Verhandlungskraft
Attribut	Bedeutung
Wille	Nervenstärke, Selbstkontrolle, psychische Belastbarkeit

### Abgeleitete Werte

Wert	Berechnung	Bedeutung
Belastung	$\text{Körper} + \text{Wille} / 10$	körperliche und mentale Reserve
Initiative	$\text{Reflexe} + \text{Wahrnehmung} / 10$	Reihenfolge in schnellen Szenen
Fokus	$\text{Verstand} + \text{Wille} / 10$	Konzentration bei Analyse und Stress
Glaubwürdigkeit	$\text{Einfluss} + \text{Wille} / 10$	Auftreten unter Druck
Bewegung	$\text{Körper} + \text{Reflexe} / 20$	taktische Beweglichkeit

Runde bei abgeleiteten Werten nach unten, wenn die Gruppe es einfach halten möchte. Bei besonders filmischen Runden kann kaufmännisch gerundet werden; wichtig ist nur,

dass die Gruppe einheitlich bleibt.

#### **AM TISCH - Attributproben**

Wenn keine Fertigkeit wirklich passt, kann direkt auf ein Attribut gewürfelt werden. Das sollte selten bleiben. SCHATTENLINIEN fragt zuerst: Was kann die Figur? Erst danach: Woraus zieht sie Kraft?

### **Attributswerte in Kampagnen**

Für bodenständigere Kampagnen können die Standardwerte 65, 60, 55, 50, 45, 40 verwendet werden. Für sehr kompetente Thrillerfiguren eignen sich 75, 70, 65, 60, 55, 50. Die Wahl entscheidet über den Ton der Kampagne.

### **Praxis am Spieltisch**

Attribute beschreiben Haltung unter Druck. Frage bei Grenzfällen, ob die Figur körperlich handelt, analysiert, wahrnimmt, beeinflusst oder standhält.

#### **AM TISCH - Grenzfälle**

Wenn zwei Attribute passen, entscheidet die Methode der Figur. Einschüchtern mit Präsenz nutzt Einfluss; Einschüchtern durch körperliche Dominanz kann Körper stützen.

## 5. Fertigkeiten und Spezialfelder

Fertigkeiten sind das, was eine Figur in der Krise tatsächlich an den Tisch bringt.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Kompetenzen und Fachgebiete belastbar	bei fast jeder Probe	Spezialfelder machen Hinweise

Fertigkeiten sind das Zentrum des Systems. Werte zwischen 30 und 50 stehen für solide Grundkenntnisse, 60 bis 75 für professionelle Kompetenz, 80+ für herausragende Spezialisierung.

Gruppe	Fertigkeiten	Typische Rolle
Ermittlung und Analyse Politik, Recht, Wirtschaft, Wissenschaft	Recherche, Forensik, Wahrnehmung, Menschenkenntnis,	Hinweise finden, einordnen und belastbar machen

Soziales und Einfluss Quellenführung, Empathie gestalten	Überzeugen, Verhandeln, Einschüchtern, Täuschen, Auftreten,	Menschen bewegen, Quellen schützen, Öffentlichkeit
---	---	--

Technik und Operation Überleben, Logistik	Computer, Elektronik, Sicherheit, Fahrzeuge, Medizin,	Zugang, Versorgung, Analyse und Einsatzfähigkeit sichern
--	---	--

Gruppe	Fertigkeiten	Typische Rolle
Konflikt und Bewegung Heimlichkeit, Beobachtung	Nahkampf, Handwaffen, Deckung & Bewegung, Athletik, schützen	Gefahr überleben, entkommen,

### Musterfertigkeiten

Fertigkeit	Einsatz	Mögliche Komplikation
Recherche oder Kontext fehlt	Archive, Datenbanken, Register, Berichte, offene Quellen	Information gefunden, aber Zugriff fällt auf
Quellenführung Gegenleistung	Informanten schützen, führen und stabilisieren	Quelle spricht, verlangt aber Schutz oder
Forensik angreifbar	Spuren und Material prüfen	Beweis ist echt, aber Herkunft bleibt
Politik persönliche Interessen	Institutionen, Mandate, Machtlogik	Analyse stimmt, unterschätzt aber

<b>Deckung &amp; Bewegung Spur</b>	<b>taktisches Bewegen, Schutz suchen, Rückzug</b>	<b>Entkommen gelingt, aber Gegner erhält eine</b>
------------------------------------	---	---

## Spezialfelder

Spezialfelder sind enge Fachgebiete, die zusätzlich zu einer Fertigkeit gewählt werden können. Ein passendes Spezialfeld gibt normalerweise +10 auf eine relevante Probe oder erlaubt überhaupt erst bestimmte Auswertungen.

- Datenforensik, Videometadaten, Satellitendaten
- Völkerrecht, maritime Logistik, humanitäre Mandate
- Desinformation, Quellvalidierung, Unternehmensregister
- Krisenmedizin, Archivsysteme, Finanzströme, operative Planung

### **DESIGNNOTIZ - Spezialfeld statt Fertigungsflut**

Spezialfelder sind keine zusätzlichen Fertigkeiten. Sie erklären, warum eine Figur in einem engen Bereich mehr weiß, besseren Zugang hat oder Ergebnisse belastbarer machen kann.

## Praxis am Spieltisch

Fertigkeiten sollen nicht nur Aufgaben lösen, sondern Zugänge öffnen. Recherche findet die Akte, Quellenführung schützt die Person dahinter, Recht macht den Fund verwendbar.

### **AM TISCH - Kompetenz sichtbar machen**

Beschreibe bei Erfolgen nicht nur das Ergebnis, sondern warum genau diese Figur es schafft.

## 6. Charaktererschaffung

Eine gute SCHATTENLINIEN-Figur kann etwas, will etwas und riskiert etwas.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Figurenbau Schritt für Schritt Verankerung	vor Kampagnenstart oder One-Shot	Kompetenz, Verwundbarkeit und

### REGELKERN - Charaktererschaffung

Eine Figur besteht aus Konzept, Hintergrund, sechs Attributen, Fertigkeiten, drei Spezialfeldern, drei Kontakten, zwei Ressourcen, persönlicher Linie, Motivation, Risiko und Ausrüstung.

Schritt	Entscheidung
1 Konzept wählen	
Schritt	Entscheidung
2 Hintergrund festlegen	
3 Attribute verteilen: 70, 65, 60, 55, 50, 45	
4 Fertigkeiten wählen: 3x70, 5x60, 7x50, 8x40	
5 3 Spezialfelder wählen	
6 3 Kontakte definieren	
7 2 Ressourcen festlegen	
8 persönliche Linie bestimmen	
9 Motivation und Risiko notieren	
10	Ausrüstung auswählen

### Durchgehendes Beispiel: Mara Vuković

Die Spielerin entscheidet sich für Mara Vuković, eine investigative Journalistin mit internationalem Netzwerk. Mara ist keine Kämpferin. Ihre Stärke liegt darin, Menschen zum Reden zu bringen, Informationen einzuordnen und aus verstreuten Hinweisen eine belastbare Geschichte zu formen.

Attribut	Wert	Begründung
----------	------	------------

<b>Körper</b>	<b>45</b>	<b>belastbar, aber nicht körperlich spezialisiert</b>
<b>Reflexe</b>	<b>55</b>	<b>reagiert schnell genug in gefährlichen Situationen</b>
<b>Wahrnehmung</b>	<b>65</b>	<b>erkennt Details, Zwischentöne und Widersprüche</b>
<b>Verstand</b>	<b>60</b>	<b>analysiert Material und Zusammenhänge sicher</b>
<b>Einfluss</b>	<b>70</b>	<b>Menschen, Öffentlichkeit und Auftreten</b>
<b>Wille</b>	<b>50</b>	<b>standhaft, aber Schuld und Druck treffen sie</b>

### Fertigkeiten und Profil

Mara wählt Recherche 70, Quellenführung 70 und Auftreten 70 als Kernfertigkeiten. Professionell ist sie in Menschenkenntnis, Überzeugen, Politik, Recht und Computer. Als Spezialfelder wählt sie Unternehmensregister, Leaks und Quellenschutz sowie öffentliche Kommunikation.

### Kontakte, Ressourcen, Linie

<b>Kontakt/Ressource</b>	<b>Stufe</b>	<b>Preis oder Risiko</b>
<b>Leona Brandt, Archiv</b>		<b>2 will nicht öffentlich genannt werden</b>
<b>Samir Al-Khatib, Rechercheteam</b>		<b>3 verlangt Gegenprüfung vor Veröffentlichung</b>
<b>Clara Heine, Fotografin</b>		<b>1 persönliche Bindung, leicht angreifbar</b>
<b>Redaktionsinfrastruktur</b>	<b>Ressource</b>	<b>juristisch angreifbar</b>
<b>Sichere Kommunikationswege</b>	<b>Ressource</b>	<b>bei Fehlern kompromittierbar</b>

#### **BEISPIEL - Persönliche Linie**

Mara formuliert: „Ich veröffentliche nichts, wenn dadurch eine Quelle ohne deren Wissen identifizierbar wird.“ Ihre Motivation: private Macht sichtbar machen. Ihr Risiko: Eine frühere Quelle wurde durch eine zu schnelle Veröffentlichung gefährdet.

## **Bodenständige Variante**

Für härtere Kampagnen kann die Spielleitung statt der Standardverteilung 2 Kernfertigkeiten auf 70, 4 professionelle Fertigkeiten auf 60, 6 solide Fertigkeiten auf 50 und 8 Grundfertigkeiten auf 40 erlauben.

## **Praxis am Spieltisch**

Bitte jede Spielerin und jeden Spieler um eine klare persönliche Linie. Sie ist kein Hindernis, sondern ein Versprechen, dass Entscheidungen später Gewicht haben.

### **AM TISCH - Gute Linien**

Eine starke Linie ist konkret: „Ich gefährde keine Quelle ohne Einwilligung“ ist besser als „Ich tue nichts Böses“.

# 7. Archetypen

Archetypen sind Einstiege, keine Klassen.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Schnelle Figurenprofile	bei One-Shots und Kampagnenstart	anpassen statt einschränken

Archetypen zeigen typische Rollen im Spiel. Jede Figur kann frei angepasst werden. Entscheidend ist, welchen Beitrag sie zur Gruppe leistet und welche Schwäche daraus entsteht.

Archetyp	Stärken	Typischer Konflikt
Ermittlerin der Sondergruppe	Recht, Menschenkenntnis, Recherche, Sicherheit	Wahrheit gegen Zuständigkeit
Investigativer Journalist	Quellenführung, Recherche, Auftreten, Politik	Was darf öffentlich werden?
Datenforensikerin reagieren	Computer, Forensik, Wissenschaft	sauber arbeiten oder rechtzeitig
Krisenmediziner	Medizin, Empathie, Logistik	retten oder dokumentieren
Sicherheitsberaterin	Sicherheit, Beobachtung, Deckung & Bewegung	Kontrolle gegen Vertrauen
Politische Analystin	Politik, Recht, Wirtschaft	Analyse gegen moralische Nähe
NGO-Feldkoordinator	Logistik, Empathie, Quellenführung	Zugang sichern oder Wahrheit sagen
Whistleblower-Anwältin dringend	Recht, Verhandeln, Menschenkenntnis	juristisch sauber oder moralisch

## Archetypen kombinieren

Eine Figur kann aus zwei Archetypen bestehen: eine Anwältin mit journalistischem Instinkt, ein Forensiker mit NGO-Erfahrung oder ein Sicherheitsberater, der politisch zu viel gesehen hat. Kombinierte Archetypen sollten eine klare Kernrolle und ein klares Risiko behalten.

### AM TISCH - Gruppe statt Einzelhelden

SCHATTENLINIEN funktioniert am besten, wenn keine Figur alles kann. Gute Gruppen verteilen Recherche, Technik, sozialen Zugang, Schutz, Recht und moralische Perspektive.

## Praxis am Spieltisch

Archetypen sind Startpunkte, keine Klassen. Zwei Figuren können investigative Rollen übernehmen, solange ihre Zugänge verschieden sind: eine arbeitet über Quellen, die andere über Daten oder Recht.

### **DESIGNNOTIZ - Rollen überschneiden sich**

Überschneidung ist kein Problem, wenn jede Figur eine eigene Methode und ein eigenes Risiko besitzt.

## 8. Kontakte, Ressourcen und Ausrüstung

In modernen Thrillern ist Besitz weniger wichtig als Zugang.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Netzwerke, Infrastruktur und Werkzeuge	immer wenn Zugriff oder Unterstützung gebraucht wird	Ressourcen können angegriffen werden

### Kontakte

Jede Figur beginnt mit drei Kontakten: ein verlässlicher Kontakt, ein nützlicher, aber riskanter Kontakt und ein persönlicher Kontakt. Jeder Kontakt erhält Name oder Funktion, Bereich, Verlässlichkeit, Preis und mögliche Gefahr.

Stufe	Bedeutung
1 lockerer Zugang, begrenzte Hilfe	
2 brauchbarer Kontakt, hilft bei Risiko	
3 verlässliche Quelle, persönliche Bindung	
4 mächtiger Kontakt, aber hoher Preis	
5 Schlüsselperson, selten ohne Folgen nutzbar	

### Ressourcen

Ressourcen beschreiben wiederkehrenden Zugang: Dienstlicher Zugang, Redaktionsinfrastruktur, NGO-Netzwerk, juristische Unterstützung, technische Ausrüstung, sichere Wohnung, internationales Netzwerk, Datenzugang, medizinische Versorgung, Transportmittel, Tarnidentität oder finanzielle Reserve.

Status	Bedeutung	Wirkung
stabil	normal nutzbar	keine Einschränkung
belastet	Nutzung erzeugt Risiko	Komplikation bei 96-00 oder Pasch
blockiert	vorübergehend nicht verfügbar	Zugriff nur mit Probe oder Gegenleistung
kompromittiert	Gegner kennt oder kontrolliert Zugang	Nutzung erhöht Aufmerksamkeit

<b>verloren</b>	<b>Ressource fällt aus</b>	<b>muss ersetzt oder neu aufgebaut werden</b>
-----------------	----------------------------	---

## Ausrüstung

Ausrüstung wird erzählerisch behandelt. Passende Ausrüstung gibt typischerweise +10, erlaubt eine Handlung, beschleunigt sie, verbessert Beweissicherung oder senkt Risiko. Fehlende Ausrüstung erschwert Handlungen oder macht sie unmöglich.

Stufe	Bedeutung
<b>persönlich</b>	<b>Laptop, Telefon, Notizen, Alltag</b>
<b>professionell</b>	<b>gute Werkzeuge, Datenbanken, medizinisches Set</b>
<b>spezialisiert</b>	<b>forensisches Gerät, Feldlabor, geschützte Kommunikation</b>
<b>institutionell</b>	<b>Behördenzugang, Redaktion, NGO-Lager, Kanzlei</b>
<b>außergewöhnlich</b>	<b>Satellitendaten, Hochsicherheitszugang, verdeckte Logistik</b>

## Praxis am Spieltisch

Kontakte sind Personen mit Interessen, Angst und Preis. Gib ihnen eine Stimme und eine Grenze, damit sie nicht wie Ausrüstung wirken.

### **AM TISCH - Kontakt unter Druck**

Wenn ein Kontakt hilft, frage auch: Wer könnte das bemerken, und was kostet es die Person?

## 9. Ermittlungen und Beweisketten

Ein Hinweis ist erst gefährlich, wenn er sich verteidigen lässt.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Hinweise, Quellen und Beweisqualität	in jeder Operation	keine Sackgassen durch einzelne Würfe

Ermittlung ist das Herz von SCHATTENLINIEN. Hinweise sollen nicht an einem einzigen Wurf hängen. Spannung entsteht nicht daraus, ob die Gruppe überhaupt etwas findet, sondern ob sie es rechtzeitig, belastbar und geschützt findet.

Hinweisart	Beispiel	Risiko
Dokument	Bericht, Vertrag, Memo	Fälschung, Kontextverlust
Quelle	Informant, Zeugin, Insider	Gefährdung, Widerruf
Datenspur	Log, Metadatum, Zeitstempel	Manipulation, Zugriffsspuren
Muster	gleiche Formulierungen, wiederkehrende Akteure	schwer beweisbar
Ort	Hafen, Archiv, Klinik, Datenzentrum	Überwachung, Zutritt
öffentliche Spur	Presse, Register, Ausschuss	Deutungskampf

### Beweisstufen

Stufe	Bedeutung	Spielwirkung
Fragment	Hinweis, aber angreifbar	öffnet Richtung
Belastbar	durch Kontext oder Quelle gestützt	trägt Operationen
Gesichert	mehrfach abgesichert	trägt Finale

#### REGELKERN - Drei Wege zum Hinweis

Jeder zentrale Hinweis sollte erreichbar sein durch direkten Fund, durch eine Quelle oder durch indirekte Rekonstruktion. Misslingt ein Weg, bleibt die Kampagne spielbar, aber die Kosten steigen.

## Beispiel einer Beweiskette

Die Gruppe untersucht eine verschwundene Behördenakte. Als Fragment findet sie einen Vermerk, dass ein Vorgang aus dem aktiven Bearbeitungsordner in einen eingeschränkten Prüfbereich verschoben wurde. Das zeigt Bewegung, aber noch keine Absicht. Belastbar wird der Hinweis, als eine frühere Version andere Formulierungen enthält: Aus „Eskalationsrisiko“ wurde „regionale Dynamik“. Zeitstempel und Bearbeitungskennung passen zu einer externen juristischen Prüfung. Gesichert wird die Beweiskette, als eine Quelle mehrere Berichte nach demselben Muster bestätigt und eine unabhängige Kopie existiert.

Stufe	Was die Gruppe tun kann	Risiko
Fragment	Richtung verfolgen	leicht abstreitbar
Belastbar	Quelle konfrontieren, Operation vorantreiben	Angriff auf Kontext
Gesichert angegriffen	im Finale verwenden	Quelle oder Herkunft wird

## Veröffentlichung

Eine gesicherte Beweiskette ist nicht automatisch öffentlich wirksam. Vor Veröffentlichung muss geklärt werden: Wird die Quelle geschützt? Sind Metadaten erklärbar? Ist die Geschichte für Außenstehende verständlich? Kann die Gegenseite den Hinweis als Einzelfall darstellen?

## Praxis am Spieltisch

Lass zentrale Hinweise nie an einem einzigen Wurf sterben. Ein Misserfolg verändert Qualität, Kosten oder Zeitdruck: Das Fragment bleibt angreifbar, die Quelle wird nervös oder die Gegenseite erkennt Bewegung.

### REGELKERN - Drei Wege

Jeder Kernhinweis sollte über Fund, Quelle oder Rekonstruktion erreichbar sein.

# 10. Soziale Konflikte

Menschen geben Informationen nicht preis, weil ein Wurf gelingt, sondern weil Risiko, Vertrauen und Preis zusammenpassen.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Gespräche, Verhandlungen und Quellen	bei Befragungen und Deutungskämpfen	Haltung vor Würfelwert
Haltung	Bedeutung	
offen	will helfen, hat aber Grenzen	
vorsichtig	braucht Beweise oder Schutz	
neutral	kein eigener Einsatz	
misstrauisch	erwartet Schaden	
feindlich	will aktiv verhindern	
gebunden	würde helfen, kann aber nicht frei handeln	

## Drei-Schritte-Modell

Schritt	Frage	Passende Proben
1. Zugang schaffen	Warum sollte die Person überhaupt reden?	Empathie, Menschenkenntnis, Auftreten
2. Preis klären	Was kostet Hilfe?	Überzeugen, Verhandeln, Quellenführung
3. Entscheidung ausspielen	Was gibt die Person preis und was verlangt sie?	situativ

## Beispiel: vorsichtige Archivquelle

Die Gruppe trifft Leona, eine Archivmitarbeiterin. Sie besitzt keinen fertigen Beweis, weiß aber, welche Akten sprachlich verändert wurden. Ihre Ausgangshaltung ist vorsichtig. Das Ziel der Gruppe: Leona soll erklären, welche Änderungen ungewöhnlich sind. Risiko: Wenn sie sich bedrängt fühlt, bricht sie ab. Eine Figur liest Leonas Angst mit Menschenkenntnis. Erfolg: Die Gruppe erkennt, dass Leona Schutz braucht, nicht Druck. Danach bietet sie an, ihren Namen nicht zu verwenden. Eine Probe auf Quellenführung gelingt knapp: Leona spricht, verlangt aber Einsicht in spätere Veröffentlichung. Die Gruppe erhält einen belastbaren Hinweis, aber auch eine Verpflichtung.

## Befragung und Verhör

Befragung sucht Wahrheit durch Vertrauen, Geduld und Widersprüche. Verhör erzeugt Druck, kann aber falsche Aussagen, Schweigen oder langfristige Schäden verursachen. Mechanisch können beide über Überzeugen, Menschenkenntnis, Einschüchtern oder Recht laufen; die Folgen unterscheiden sich deutlich.

### **AM TISCH - Soziale Fehlschläge**

Ein sozialer Misserfolg kann bedeuten: Die Person gibt nur einen Teil preis, verlangt Schutz, nennt einen Nebenpfad, warnt Dritte oder hilft zwar, verliert aber Vertrauen.

## Praxis am Spieltisch

Ein Gespräch braucht ein Ziel und einen Preis. Bevor gewürfelt wird, kläre: Was will die Gruppe, was riskiert die andere Seite, und wodurch kann Vertrauen entstehen?

### **AM TISCH - Quelle statt Tür**

Eine Quelle öffnet sich nicht, weil ein Wert hoch ist, sondern weil Angebot, Schutz und Timing stimmen.

# 11. Stress und moralischer Verschleiß

Druck ist nicht nur Hindernis. Er ist die Spur, die Entscheidungen in Menschen hinterlassen.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Stress, Linien und Kampagnenfolgen Überforderung	bei Gefahr, Schuld und	Folgen statt Strafpunkte

Stress entsteht durch Gewalt, bedrohte Quellen, öffentliche Angriffe, juristischen Druck, moralische Entscheidungen, Schlafmangel, Kontrollverlust, persönliche Risiken, Verrat, Tod oder schwere Folgen.

Stress	Zustand	Beispiel
1-3	angespannt	Schlafmangel, Druck, Unsicherheit
4-6	belastet	Fehlerwahrscheinlichkeit steigt
7-9	überfordert	Handlungen werden riskant
10+	Zusammenbruch	schwere Folge oder Ausstieg aus Szene

## Stressabbau

Situation	Stressabbau
kurze sichere Pause	0 bis -1
sichere Nacht Schlaf	-1
ruhiger Tag ohne akute Bedrohung	-2
längere Erholung zwischen Operationen	-2 bis -3
ausgespielte Entlastungsszene	zusätzlich -1
professionelle Hilfe oder tiefes Gespräch	-1 bis -2

## Persönliche Linien

Jede Figur hat eine Linie, die sie nicht überschreiten will. Eine Linie ist kein Verbot. Sie ist ein Versprechen an die Geschichte: Wenn sie verletzt wird, bedeutet es etwas.

- keine Quellen opfern
- keine Beweise fälschen
- keine Unschuldigen instrumentalisieren
- keine Gewalt gegen Wehrlose
- keine Veröffentlichung ohne Kontext

## Moralischer Verschleiß

Moralischer Verschleiß ist ein Kampagnenwert. Er steigt, wenn die Gruppe wiederholt Menschen instrumentalisiert, Beweise fälscht, Quellen opfert oder eigene Linien überschreitet. Er ist kein Moralurteil der Spielleitung. Er zeigt, dass Methoden Folgen haben.

### REGELKERN - Dauerhafte Folgen

Wenn eine Figur Stress 10+ erreicht oder ihre persönliche Linie schwer verletzt, kann statt normalem Stressabbau eine dauerhafte Folge entstehen: Schlaflosigkeit, Misstrauen, Schuld, aggressive Kurzschlüsse oder eine gebrochene Beziehung.

## Praxis am Spieltisch

Stress ist am stärksten, wenn er Entscheidungen verändert. Nutze ihn nicht als Strafe, sondern als Zeichen dafür, dass die Operation Spuren an den Figuren hinterlässt.

### AM TISCH - Entlastung ausspielen

Eine sichere Nacht senkt Zahlen. Ein ehrliches Gespräch kann zusätzlich zeigen, warum eine Figur weitermacht.

## 12. Konflikte, Schaden und Heilung

Gewalt ist schnell, gefährlich und fast nie das Ende des Problems.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
<b>körperliche Gefahr und Erholung zentral werden</b>	<b>wenn Flucht, Schutz oder Gewalt</b>	<b>Rückzug ist oft ein Sieg</b>

Gewalt in SCHATTENLINIEN ist gefährlich, schnell und folgenreich. Das System ist keine taktische Simulation bis ins Detail, sondern erzeugt realistische Spannung. Ein körperlicher Konflikt klärt Lage, Initiative, Absichten, Proben, Folgen und Eskalation oder Rückzug.

Stufe	Bedeutung	Wirkung
<b>Kratzer</b>	<b>Prellung, Schnitt, Erschöpfung</b>	<b>erzählerisch, evtl. -5</b>
<b>Leicht verletzt</b>	<b>sichtbare Verletzung</b>	<b>-10 auf passende Handlungen</b>
<b>Schwer verletzt</b>	<b>ernsthafte Einschränkung</b>	<b>-20, medizinische Hilfe nötig</b>
<b>Kritisch</b>	<b>lebensgefährlich</b>	<b>handlungsunfähig oder letzte Aktion</b>
<b>Ausgeschaltet</b>	<b>bewusstlos, tot oder kampfunfähig</b>	<b>Szene entscheidet Folge</b>

### Heilung

Verletzung	Soforthilfe	Erholung	Mögliche Folge
<b>Kratzer</b>	<b>einfache Versorgung</b>	<b>nach Szene</b>	<b>keine</b>
<b>Leicht verletzt</b>	<b>Erste Hilfe sinnvoll</b>	<b>1-3 Tage</b>	<b>vorübergehender Malus</b>
<b>Schwer verletzt</b>	<b>medizinische Hilfe nötig</b>	<b>Tage bis Wochen</b>	<b>Narbe, Ausfall, Trauma</b>
<b>Kritisch</b>	<b>Notfallversorgung</b>	<b>lange Erholung</b>	<b>bleibende Folge möglich</b>
<b>Ausgeschaltet</b>	<b>abhängig von Szene</b>	<b>SL-Entscheidung</b>	<b>Tod, Gefangenschaft, schwere Narbe</b>

## Beispiel: Parkhaus

Die Gruppe wird in einem Parkhaus von zwei Sicherheitsleuten gestellt. Die Gegner wollen einen Datenträger sichern. Ziel der Gruppe ist Rückzug, nicht Sieg. Eine Sicherheitsberaterin sucht Deckung und lenkt ab. Mara sprintet zur Ausfahrt, schafft ihre Athletikprobe knapp und füllt Segmente auf der Fluchtleiste. Ein Gegner trifft die Sicherheitsberaterin knapp. Wegen Deckung und Schutzkleidung wird der Schaden als Kratzer statt leicht verletzt gewertet. Die Gruppe entkommt mit dem Datenträger, aber die Gegenseite hat ein Kamerabild und ein Teilkennzeichen. Aufmerksamkeit der Gegenseite steigt um 1.

### AM TISCH - Nicht-tödliche Lösungen

Festhalten, Flucht, Deeskalation, Ablenkung, Verhandlung und Aufgabe sind Teil des Konfliktsystems. Oft ist der beste Sieg, eine Gewaltszene zu beenden, bevor sie Konsequenzen erzeugt.

## Praxis am Spieltisch

Gewalt sollte kurz, gefährlich und folgenreich bleiben. Oft ist Rückzug ein Erfolg, wenn Beweise, Quellen oder Öffentlichkeit erhalten bleiben.

### AM TISCH - Sieg mit Folgekosten

Nach einer Gewaltszene steigt fast immer irgendein Druck: Aufmerksamkeit, Stress, Verletzung, juristische Spur oder moralischer Verschleiß.

## 13. Verfolgungen und Druckszenen

Nicht jede Jagd findet auf der Straße statt.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
<b>Zeitdruck und konkurrierende Ziele Zugriff</b>	<b>bei Flucht, Löschung, Fristen und</b>	<b>6-Segment-Leiste</b>

Verfolgungen können zu Fuß, mit Fahrzeugen, digital, sozial oder organisatorisch stattfinden. Beide Seiten füllen eine Leiste von sechs Segmenten. Die Gruppe füllt Segmente, wenn sie dem Ziel näherkommt. Die Gegenseite füllt Segmente, wenn sie entkommt, die Spur löscht oder die Lage dreht.

Art	Passende Fertigkeiten
<b>zu Fuß</b>	<b>Athletik, Wahrnehmung, Heimlichkeit</b>
<b>Fahrzeug</b>	<b>Fahrzeuge, Beobachtung, Reflexe</b>
<b>digitale Spur</b>	<b>Computer, Forensik, Recherche</b>
<b>soziale Verfolgung</b>	<b>Quellenführung, Menschenkenntnis, Auftreten</b>
<b>juristischer Wettlauf</b>	<b>Recht, Verhandeln, Politik</b>

### Beispiel: digitale Spur

Kira versucht, eine Logdatei zu sichern, bevor sie durch einen automatischen Bereinigungsprozess gelöscht wird. Die Gruppe nutzt Computer, Forensik, Recherche und Sicherheit. Ein Erfolg mit Computer füllt zwei Segmente, ein Teilerfolg mit Forensik füllt ein Segment für beide Seiten, eine Komplikation bei Sicherheit markiert den Zugriff. Erreicht die Gruppe zuerst sechs Segmente, sichert sie die Logdatei. Erreicht das System zuerst sechs Segmente, wird die Datei gelöscht oder so verändert, dass sie nur noch Fragment-Qualität hat.

### Folgen

Eine gewonnene Verfolgung bringt Zugriff, Beweis, Kontakt oder Zeitvorteil. Eine verlorene Verfolgung bedeutet nicht Ende, sondern neue Lage: Ziel entkommt, Beweis wird verschoben, Quelle wird gewarnt, Öffentlichkeit kippt oder Gegner reagieren.

### Praxis am Spieltisch

Eine Verfolgungsleiste eignet sich für alles, was gleichzeitig voranschreitet: Flucht, Löschung, Frist, Medienzyklus oder das Schweigen einer Quelle.

**REGELKERN - Leisten benennen**

Schreibe offen an den Tisch, was beide Seiten erreichen wollen. Dadurch versteht die Gruppe, warum jede Aktion zählt.

# 14. Moderne Technik und Daten

Technik ist Werkzeug der Wahrheit und Werkzeug der Macht.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
digitale Spuren und Beweisqualität	bei Daten, Medien und Modellen	keine realen illegalen Anleitungen

Technische Proben klären nicht nur, ob etwas gefunden wird. Sie klären: Wer bemerkt den Zugriff? Wie belastbar ist das Ergebnis? Welche Spuren entstehen? Welche rechtlichen Folgen drohen?

Technischer Fund	Ohne Prüfung	Mit Prüfung	Gesichert durch
Screenshot	Fragment	Belastbar	Quelle, Metadaten, Kontext
Logdatei	Fragment	Belastbar bis gesichert	unabhängige Kopie, Zugriffskette
Video	Fragment	Belastbar	Forensik, Originaldatei, Zeugen
Datenexport	Belastbar	Gesichert	Herkunftskette, Hash, zweite Quelle
Chatverlauf	Fragment	Belastbar	Gerätezugriff, Gegenprüfung
Sensorwert	Fragment	Belastbar	Kalibrierung, Vergleichsdaten
Vertragsscan	Fragment	Belastbar	Register, Original, Signatur

## Manipulierte Medien

Manipulierte Medien werden nicht nur durch „Fake oder echt“ bewertet. Wichtiger ist: Welche Teile sind echt? Was wurde weggelassen? Was wurde neu zusammengesetzt? Welche Deutung entsteht? Wer profitiert vom Zweifel?

## Verantwortungsvolle Darstellung

### SICHERHEIT - Grenzen

Das Regelwerk beschreibt digitale Operationen erzählerisch und spielmechanisch. Es liefert keine realen Anleitungen für illegale Zugriffe, Schadsoftware, Umgehung von Sicherheitssystemen oder Überwachungstechniken.

Technische Beweise sind stark, wenn ihre Herkunft erklärbar ist. Sie sind schwach, wenn sie nur als isolierte Datei vorliegen. Eine Datei ohne Kontext ist oft nur ein Fragment; dieselbe Datei mit Herkunftskette, Gegenprüfung und erklärbarer Sicherung kann gesichert sein.

## Praxis am Spieltisch

Technik liefert selten allein Wahrheit. Ein Screenshot wird erst stark, wenn Herkunft, Kontext und Gegenprüfung stimmen.

### **SICHERHEIT - Keine Anleitungen**

Beschreibe digitale Aktionen erzählerisch und regeltechnisch, nicht als reale Schritt-für-Schritt-Anleitung.

# 15. Kampagnenwerte

Große Thriller verändern die Lage, nicht nur die Figuren.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
gemeinsame Werte für längere Kampagnen	nach Operationen und bei Eskalation	0-6-Skala

Für längere Kampagnen verwendet SCHATTENLINIEN gemeinsame Kampagnenwerte. Alle Werte nutzen eine Skala von 0 bis 6.

Wert	Bedeutung		
0	nicht relevant oder neutralisiert		
1	niedrig		
2	spürbar		
3	deutlich		
4	gefährlich		
5	kritisch		
6	Wendepunkt		
Kampagnenwert	Steigt durch	Sinkt durch	Wirkung bei 6
Beweislast	gesicherte Hinweise, Quellen, Muster	verlorene Quellen, Zweifel	Durchbruch möglich
Aufmerksamkeit der Gegenseite	laute Aktionen, digitale Spuren	Tarnung, Ablenkung, Zeit	offene Eskalation
Öffentlicher Druck Themenwechsel	Veröffentlichungen, Medien, Politik	Gegenkampagnen,	Untersuchung oder Krise
Moralischer Verschleiß Wiedergutmachung	Quellenopfer, Manipulation, Gewalt	Verantwortung,	Bruch oder harte Konsequenz
Legitimität Beweise	transparente Arbeit, belastbare Zusagen	Fehler, Übertreibung, gebrochene	starke Autorität

## Einsatz der Werte

Kampagnenwerte werden nicht jede Szene geändert. Sie steigen oder sinken nach wichtigen Entscheidungen, am Ende einer Operation oder wenn die Gruppe die Lage sichtbar verändert. Sie helfen der Spielleitung, Konsequenzen konsistent zu führen.

### **SPIELLEITUNG - Meridian-Prinzip**

Ein mächtiger Gegner zerstört nicht sofort. Er hegt ein, delegitimiert, isoliert und greift erst zuletzt offen an. Die Kampagnenwerte zeigen, wann diese Stufen erreicht sind.

## Praxis am Spieltisch

Aktualisiere Kampagnenwerte am Sitzungsende. So erkennt die Gruppe, ob sie wirklich vorankommt oder nur neue Risiken erzeugt.

### **AM TISCH - Skalen sprechen lassen**

Wenn ein Wert 4 oder höher erreicht, sollte er in der nächsten Sitzung sichtbar werden.

## 16. Erfahrung und Entwicklung

Figuren wachsen nicht nur durch bessere Werte, sondern durch Folgen.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Entwicklungspunkte und Narben	nach Sitzungen und Operationen	neue Zugänge statt Powerkurve

Nach einer Sitzung erhält jede Figur 1-3 Entwicklungspunkte. Punkte gibt es für Teilnahme und sinnvolle Beiträge, wichtige Erkenntnisse oder Beweissicherung, persönliches Risiko, starke Szenen und moralische Entscheidungen mit Folgen.

Verbesserung	Kosten
Fertigkeit bis 50 um +5	1 Punkt
Fertigkeit 51-70 um +5	2 Punkte
Fertigkeit 71-85 um +5	3 Punkte
neues Spezialfeld	3 Punkte
Kontakt +1	2 Punkte
neue Ressource	3 Punkte
Attribut +5	6 Punkte und Begründung
Stressfolge bearbeiten	2-4 Punkte und Spiel

### Entwicklungstempo

Nach 6-8 Sitzungen sollten Figuren merklich erfahrener wirken, aber nicht drastisch mächtiger sein. SCHATTENLINIEN setzt stärker auf neue Kontakte, Ressourcen, Spezialfelder und Konsequenzen als auf schnelle Zahlensteigerung.

### Narben und Konsequenzen

Nach schweren Einsätzen können Figuren körperliche, psychische, berufliche, soziale, juristische oder moralische Narben erhalten. Eine Narbe kann Nachteil und erzählerische Tiefe zugleich sein. Sie sollte nicht nur bestrafen, sondern die Figur verändern.

#### REGELKERN - Attributssteigerung

Ein Attribut um +5 zu steigern kostet 6 Entwicklungspunkte und benötigt eine plausible erzählerische Begründung. Normalerweise kann ein Attribut höchstens einmal pro Kampagnenabschnitt gesteigert werden.

## Praxis am Spieltisch

Entwicklung bedeutet in SCHATTENLINIEN nicht nur bessere Zahlen. Neue Kontakte, belastete Ressourcen und veränderte Linien erzählen oft mehr als ein gesteigerter Fertigkeitswert.

### **DESIGNNOTIZ - Lernen durch Folgen**

Eine Figur sollte dort wachsen, wo die letzte Operation sie verändert hat.

## 17. Spielleitung

Die Spielleitung verwaltet nicht Gegner. Sie verwaltet Druck, Wahrheit und Folgen.

<b>Worum geht es?</b>	<b>Wann braucht man es?</b>	<b>Was ist wichtig?</b>
<b>Werkzeuge für Operationen</b>	<b>bei Vorbereitung und Leitung</b>	<b>fair, plausibel, konsequent</b>

Die Spielleitung in SCHATTENLINIEN soll Informationen fair platzieren, mehrere Ermittlungswege ermöglichen, Quellen lebendig halten, Gegner plausibel reagieren lassen, Gewalt folgenreich machen, moralische Entscheidungen ernst nehmen und die Welt nicht allwissend gegen die Gruppe einsetzen.

### Operationen vorbereiten

<b>Baustein</b>	<b>Frage</b>
<b>zentrale Wahrheit</b>	<b>Was ist wirklich geschehen?</b>
<b>falsche Deutung</b>	<b>Welche Erklärung wirkt bequem oder plausibel?</b>
<b>drei Wege zum Kernhinweis</b>	<b>Wie kann die Gruppe auch bei Fehlschlägen weiterkommen?</b>
<b>wichtigste Quelle</b>	<b>Wer weiß genug und hat Angst?</b>
<b>stärkste Gegenmaßnahme</b>	<b>Wie reagiert der Gegner plausibel?</b>
<b>moralisches Dilemma</b>	<b>Was ist richtig, aber teuer?</b>
<b>Eskalation</b>	<b>Was passiert, wenn die Gruppe laut wird?</b>
<b>Übergang</b>	<b>Was führt zur nächsten Operation?</b>

### Gegner führen

Gute Gegner haben ein plausibles Ziel, schützen sich juristisch, nutzen andere Akteure, sprechen vernünftig, vermeiden unnötige Gewalt, machen Angebote und greifen die Glaubwürdigkeit der Gruppe an.

#### **SPIELLEITUNG - Fehlschläge gestalten**

Statt „Ihr findet nichts“: Ihr findet es zu spät. Ihr findet es ohne Kontext. Ihr findet es, aber jemand merkt es. Ihr findet es und gefährdet eine Quelle.

## Druck dosieren

Die Gruppe sollte nicht zu wenig wissen, sondern genug, um falsche, riskante oder mutige Entscheidungen treffen zu können. Gute Hinweise beantworten eine Frage und öffnen zwei neue.

## Praxis am Spieltisch

Plane keine Lösung, sondern Druckpunkte: Wer weiß etwas, wer profitiert vom Schweigen, was passiert bei Veröffentlichung, und welche Quelle ist verwundbar?

### **SPIELLEITUNG - Vorbereitung**

Für eine Sitzung reichen drei Hinweise, zwei Orte, ein Kontakt, ein Gegnerzug und eine harte Entscheidung.

## 18. Sicherheit und reale Bezüge

Nähe zur Gegenwart ist stark, aber sie verlangt Verantwortung.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Tischabsprachen und Sensibilität Themen	vor Kampagnen und bei harten	Machtkritik ohne Entmenschlichung

SCHATTENLINIEN spielt mit Themen, die nah an realen Konflikten liegen können. Das Spiel soll Spannung erzeugen, aber nicht Leid ausbeuten.

### Fiktionalisierung

Konflikte, Staaten, Konzerne und Organisationen sollten für Kampagnen meist fiktionalisiert werden. Inspiration aus der Gegenwart ist erlaubt, aber direkte Abbildung realer Opfer oder laufender Krisen sollte sensibel behandelt werden.

### Tischabsprachen

- gewünschte Härte und Gewaltgrad
- reale politische Nähe
- Folter, Krieg, Flucht, Krankheit, Terror, Überwachung
- Grenzen und No-Gos
- Pausen- oder Stoppsignale

#### SICHERHEIT - Verantwortungsvoller Ton

Das Spiel sollte keine realen Gruppen pauschal dämonisieren. Machtkritik richtet sich gegen Strukturen, Entscheidungen und Interessen, nicht gegen Identitäten.

Wenn ein Thema eine Spielerin oder einen Spieler sichtbar belastet, wird es ausgeblendet, umgeschrieben oder auf eine abstraktere Ebene gehoben. Das schwächt die Geschichte nicht. Es schützt den Tisch und macht die gemeinsame Fiktion tragfähiger.

### Praxis am Spieltisch

Klärt Grenzen vor Kampagnenbeginn und prüft sie nach schweren Szenen erneut. Besonders reale Krisen, politische Gewalt, Folter, Flucht und sexualisierte Gewalt benötigen klare Absprachen.

#### SICHERHEIT - Pause ist Regel

Jede Person am Tisch darf eine Szene verlangsamten, ausblenden oder stoppen. Das ist Teil der Spielkultur, kein Bruch der Spannung.

# 19. Beispielcharaktere

Vorgefertigte Figuren zeigen, wie SCHATTENLINIEN am Tisch klingt.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
sechs spielbereite Rollen Kampagnenbeginn	für Schnellstart und	direkt nutzbar oder anpassbar

Die folgenden Figuren sind Kurzfassungen. Das separate Dokument Beispielcharaktere enthält je Figur eine vollständige Spielseite.

Name	Konzept	Kernfertigkeiten	Linie / Risiko
<b>Mara Vuković</b> Auftreten 70 identifizierbar wird. / Frühere Veröffentlichung gefährdete eine Kontaktperson.	Investigative Journalistin	Recherche 70, Quellenführung 70, eine Quelle ohne deren Wissen	Ich veröffentliche nichts, wenn dadurch
<b>Kira Sand</b> 70 Schnelligkeit verlangen.	Datenforensikerin	Computer 70, Forensik 70, Wissenschaft Prüfung. / Arbeitet langsam, wenn andere	Keine Veröffentlichung ohne saubere
<b>Adrian Holt</b> Menschenkenntnis 70 schützt sich selbst.	Behördenermittler	Recht 70, Sicherheit 70, Prüfung verwenden. / Die Institution	Keine illegal beschafften Beweise ohne
<b>Sira Okan</b> zurückstellen. / Unterschätzt manchmal politische Wirkung medizinischer Entscheidungen.	Krisenärztin	Medizin 70, Empathie 70, Logistik 70	Menschenleben nicht hinter Beweisen
<b>Tomas Reuter &amp; Bewegung</b> 70	Sicherheitsberater	Sicherheit 70, Beobachtung 70, Deckung Methoden wirken manchmal zu gut.	Keine Gewalt gegen Wehrlose. / Alte
<b>Leyla Arendt</b> Menschenkenntnis 70 sind schnell.	Whistleblower-Anwälti n	Recht 70, Verhandeln 70, zurücklässt. / Recht ist langsam, Krisen	Kein Deal, der eine Quelle ungeschützt

## Einsatz

Für eine schnelle Runde kann jede Spielerin eine Figur wählen und nur persönliche Linie, Motivation oder Risiko anpassen. Für längere Kampagnen dienen die Figuren als Referenz für Werte, Kontakte und Spezialisierung.

### **AM TISCH - Schnelle Gruppenbildung**

Wählt mindestens eine Figur für Recherche, eine für Technik oder Forensik, eine für sozialen Zugang und eine für Schutz oder Logistik. Damit ist die Gruppe für die meisten Operationen handlungsfähig.

## Praxis am Spieltisch

Beispielcharaktere dürfen sofort verändert werden. Tausche Kontakte, Linie oder Risiko aus, wenn dadurch die Figur näher an die geplante Kampagne rückt.

### **AM TISCH - Schnellstart**

Für eine erste Runde genügen Konzept, drei Kernfertigkeiten, eine Quelle, eine Ressource und eine persönliche Linie.

## 20. Schnellreferenz

Regeln, die man am Tisch schnell greifen muss, gehören sichtbar gemacht.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
kompakte Regelübersicht	während des Spiels	separates PDF liegt bei

**REGELKERN - Grundwurf**  
 Fertigkeit +/- Schwierigkeit +/- Modifikatoren = Zielwert. W100 gleich oder unter Zielwert ist Erfolg.  
 01-05 gelingt immer, 96-00 erzeugt immer Komplikation.

Bereich	Kernregel
Unterstützen	Erfolg gibt +10; starker Erfolg +15 oder Vorteil
Beweisstufen	Fragment, Belastbar, Gesichert
Stress	1-3 angespannt, 4-6 belastet, 7-9 überfordert, 10+ Zusammenbruch
Schaden	Kratzer, leicht, schwer, kritisch, ausgeschaltet
Verfolgungen	6 Segmente, beide Seiten füllen Fortschritt
Kampagnenwerte	0-6, bei 6 Wendepunkt

### Typische Fehlschlagkosten

- Zeitverlust
- Aufmerksamkeit der Gegenseite
- beschädigtes Vertrauen
- unvollständige Information
- juristisches Risiko
- moralischer Druck
- gefährdete Quelle

### Drei Wege zum Hinweis

Direkter Fund, Quelle, Rekonstruktion. Jeder Kernhinweis sollte mindestens über drei Wege erreichbar sein. Die vollständige Schnellreferenz liegt als eigenes vierseitiges PDF im Paket und ist für den Druck am Spieltisch optimiert.

## Praxis am Spieltisch

Die Schnellreferenz soll Entscheidungen beschleunigen, nicht das Buch ersetzen. Wenn eine Szene wichtig ist, darf die Spielleitung kurz innehalten und die passende Regel genauer nachschlagen.

### **AM TISCH - Erst spielen, dann prüfen**

Im Zweifel trifft eine faire Entscheidung und notiere die Regel für die Pause.

## 21. Glossar und Tabellenübersicht

Ein Regelwerk ist nur so gut, wie schnell man die richtigen Begriffe wiederfindet.

<b>Worum geht es?</b>	<b>Wann braucht man es?</b>	<b>Was ist wichtig?</b>
<b>Begriffe und Tabellen</b>	<b>beim Nachschlagen</b>	<b>einheitliche Sprache</b>

### Glossar

<b>Begriff</b>	<b>Bedeutung</b>
<b>Beweislast</b>	<b>Stärke des Dossiers oder Falls</b>
<b>Fragment</b>	<b>angreifbarer Hinweis</b>
<b>Belastbar</b>	<b>gestützter Hinweis</b>
<b>Gesichert</b>	<b>mehrfach abgesicherter Hinweis</b>
<b>Quelle</b>	<b>Person oder System, das Information liefert</b>
<b>Ressource</b>	<b>wiederkehrender Zugang oder Infrastruktur</b>
<b>Spezialfeld</b>	<b>enger Kompetenzbereich</b>
<b>moralischer Verschleiß</b>	<b>Druck durch Methoden und Entscheidungen</b>
<b>Legitimität</b>	<b>Vertrauen in Gruppe und Vorgehen</b>
<b>Operation</b>	<b>größeres Abenteuer oder Einsatzabschnitt</b>

### Tabellenübersicht

<b>Tabelle</b>	<b>Kapitel</b>
<b>Schwierigkeitsskala</b>	<b>Grundmechanik</b>
<b>Erfolgsgrade</b>	<b>Grundmechanik</b>
<b>Attribute</b>	<b>Attribute</b>
<b>Fertigkeitsgruppen</b>	<b>Fertigkeiten</b>

<b>Charaktererschaffung</b>	<b>Charaktererschaffung</b>
<b>Beweisstufen</b>	<b>Ermittlungen</b>
<b>Soziale Haltungen</b>	<b>Soziale Konflikte</b>
<b>Stressstufen</b>	<b>Stress</b>
<b>Stressabbau</b>	<b>Stress</b>
<b>Schadenstufen</b>	<b>Konflikte</b>
<b>Heilung</b>	<b>Konflikte</b>
<b>Technische Beweisqualität</b>	<b>Technik</b>
<b>Ressourcenstatus</b>	<b>Ressourcen</b>
<b>Kampagnenwerte</b>	<b>Kampagnenwerte</b>
<b>Entwicklungskosten</b>	<b>Erfahrung</b>

**DESIGNNOTIZ - Abschluss**

SCHATTENLINIEN ist ein Rollenspiel über Wahrheit, Druck und Verantwortung - in einer Gegenwart, in der die gefährlichsten Entscheidungen oft wie neutrale Verfahren aussehen.

# Anhang A. Gegner und Fraktionen

Gegner sind glaubwürdig, wenn sie Ziele, Grenzen und Reaktionsmuster haben.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
NSC-Profil und Fraktionslogik Kampagnen	bei Vorbereitung längerer	Gegner handeln nie allwissend

Fraktionen in SCHATTENLINIEN werden nicht als Monsterwerte geführt, sondern als Interessen, Mittel und Schwächen. Eine Fraktion will etwas, fürchtet etwas, kontrolliert bestimmte Ressourcen und reagiert nach erkennbaren Mustern.

Fraktionstyp	Stärke	Schwäche	Typische Reaktion
Behörde	Zugriff, Legitimität, Akten	Zuständigkeit, politische Kontrolle	prüfen, verzögern, einhegen
Konzern	Geld, Kanzleien, Infrastruktur	Reputation, Compliance, Leaks	abstreiten, kaufen, delegitimieren
Sicherheitsfirma erzeugen	Personal, Logistik, Lagebilder	Auftraggeber, Spuren, Haftung	überwachen, abschirmen, Druck
NGO machen	Zugang, Vertrauen, Feldwissen	Finanzen, Schutzbedürftigkeit	warnen, vermitteln, öffentlich
Medienhaus	Öffentlichkeit, Rechercheteam	juristische Risiken, Tempo	prüfen, zuspitzen, veröffentlichen
Netzwerk	Flexibilität, Anonymität	Vertrauen, interne Brüche	leaken, tarnen, verschwinden

## NSC-Schnellprofil

Feld	Notiz
Name / Funktion	Wie tritt die Person auf?
Ziel	Was will sie in dieser Operation?
Angst	Was darf nicht sichtbar werden?
Mittel	Wen oder was kann sie einsetzen?
Grenze	Was tut sie nicht freiwillig?

<b>Hebel</b>	<b>Womit kann die Gruppe sie bewegen?</b>
--------------	---

<b>Spur</b>	<b>Was bleibt nach ihrem Handeln zurück?</b>
-------------	--

**SPIELLEITUNG - Reaktionsstufen**

1 Beobachten. 2 Einhegen. 3 Delegitimieren. 4 Isolieren. 5 Blockieren. 6 Offen angreifen. Nutze die Stufe, die zum Kampagnenwert Aufmerksamkeit passt.

## Praxis am Spieltisch

Eine Fraktion wird glaubwürdig, wenn sie nicht allwissend ist. Gib ihr Ressourcen, Ziele, blinde Flecken und interne Widersprüche.

**SPIELLEITUNG - Gegnerzug**

Nach jeder lauten Aktion darf eine Fraktion reagieren: beobachten, delegitimieren, isolieren oder offen eskalieren.

# Anhang B. Einsatztypen und Operationen

Eine Operation braucht ein Ziel, einen Druck und mindestens drei Wege zur Wahrheit.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Vorlagen für Abenteuerbau	bei Vorbereitung neuer Einsätze	Operationen bleiben modular

Operationen können klein und persönlich oder groß und geopolitisch sein. Wichtig ist, dass jede Operation eine zentrale Wahrheit, eine falsche Deutung, mehrere Spuren, eine moralische Entscheidung und eine sichtbare Folge besitzt.

Einsatztyp	Ziel	Druck	Finale
Archivoperation Sicherung	verdeckte Akte sichern	Löschung, Zuständigkeit, Zutritt	öffentliche oder juristische
Quellenschutz halten	Person lebend und glaubwürdig	Überwachung, Angst, Verrat Deal	Aussage, Evakuierung oder
Datenforensik	Manipulation nachweisen	Zeit, Zugriff, Gegenanalyse	technischer Beweis hält Stand
Krisenort Darstellung	Lagebild herstellen	Chaos, Medien, Gewalt	Wahrheit gegen offizielle
Ausschuss / Anhörung	Narrativ kippen	Recht, Reputation, Zeitfenster	Beweislast trifft Öffentlichkeit
Exfiltration	Quelle oder Beweis herausbringen	Überwachung, Grenzen, Logistik	Rettung mit Preis

## Operationsgerüst

- Titel und Arbeitsthese
- zentrale Wahrheit
- falsche Deutung
- drei Kernhinweise und je drei Zugänge
- zwei Quellen mit Angst und Preis
- eine Fraktion mit Reaktionsstufen
- ein moralisches Dilemma
- ein Finale mit mindestens zwei möglichen Ausgängen

**AM TISCH - Folgenmatrix**

Nach jeder Operation notiert die Spielleitung: Was ist bewiesen? Wer ist geschützt? Wer ist gefährdet? Welche Ressource wurde belastet? Welcher Kampagnenwert verändert sich?

**Praxis am Spieltisch**

Eine Operation braucht keinen linearen Plot. Sie braucht eine Ausgangslüge, drei Wege zur Wahrheit und eine Eskalation, wenn die Gruppe zu nah kommt.

**SPIELLEITUNG - Operationskern**

Formuliere vor Spielbeginn: Was ist passiert, wer verdeckt es, und welcher Beweis kann es tragen?

# Anhang C. Handouts und Dossiers

Ein gutes Handout ist nicht Schmuck. Es ist eine Spielentscheidung in Papierform.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Dokumente, Karten, Akten und Medien	für Ermittlungsrunden und Kampagnenbücher	Handouts müssen lesbar und verwertbar sein

Handouts in SCHATTENLINIEN sollen Hinweise greifbar machen. Sie dürfen stilisiert sein, müssen aber immer eine spielbare Information enthalten: Name, Datum, Abweichung, Widerspruch, Lücke, Signatur, Ort, Zeitstempel oder Beziehung.

Handouttyp	Enthält	Spielnutzen
Aktenvermerk	Datum, Autor, Bearbeitungsvermerk	zeigt institutionelle Bewegung
Handouttyp	Enthält	Spielnutzen
Chatprotokoll	Zeit, Rollen, Auslassung	zeigt Absprache oder Druck
Karte	Orte, Wege, Sperren	macht Planung möglich
Foto/Videoanalyse	Ausschnitt, Metadaten, Unschärfe	zeigt Detail und Zweifel
Quellenbriefing	Angst, Preis, Grenze	führt soziales Spiel
Presseauszug	öffentliche Deutung	setzt Gegennarrativ

## Dossier-Struktur

Ein Dossier sollte nicht nur Material sammeln. Es sollte sortieren: offene Fragen, gesicherte Punkte, Widersprüche, gefährdete Quellen, nächste Schritte und mögliche öffentliche Darstellung.

### DESIGNNOTIZ - Klarheit vor Atmosphäre

Wenn ein Handout schön aussieht, aber die Gruppe nicht weiß, was sie damit tun kann, ist es kein gutes Spielmaterial. Füge im Zweifel einen klaren Anker hinzu: Datum, Name, Ort oder Abweichung.

## Praxis am Spieltisch

Handouts sind am besten, wenn sie nutzbar und unvollständig sind: eine rote Markierung, ein fehlender Absatz, ein seltsamer Zeitstempel oder ein Name, der zweimal auftaucht.

**AM TISCH - Nicht überladen**

Ein gutes Handout enthält höchstens eine zentrale Spur und zwei Nebenfragen.

## Anhang D. Optionale Regelmodule

Regeln dürfen den Ton verändern, ohne das System zu brechen.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Härtere oder filmischere Varianten wünschen	wenn Gruppen andere Intensität	Module nur bewusst aktivieren

### Härtere Ermittlung

Für sehr realistische Kampagnen werden Stressabbau und Heilung langsamer, Ressourcen anfälliger und Beweisstufen schwerer erreichbar. Ein Hinweis wird nur dann gesichert, wenn mindestens zwei unabhängige Stützen vorliegen.

### Filmischere Kampagne

Für schnellere Thriller können Figuren einmal pro Sitzung eine Linie nutzen, um einen Bonus von +15 auf eine passende Probe zu erhalten. Danach muss die Szene zeigen, warum diese Linie Kraft gibt oder Druck erzeugt.

Modul	Wirkung	Geeignet für
Harte Heilung	Schwere Verletzungen brauchen deutlich länger	bodenständige Kampagnen
Gespannte Öffentlichkeit	Öffentlicher Druck steigt schneller	Medien- und Politthriller
Schnelle Profis	Kernfertigkeiten beginnen bei 75	Actionlastige One-Shots
Quellen im Fokus	jede Quelle erhält eigene Stressleiste	investigative Kampagnen
Hohe Kosten	Komplikationen treffen Ressourcen häufiger	düstere Kampagnen

#### REGELKERN - Kompatibilität

Aktiviere nie zu viele Module gleichzeitig. Ein bis zwei Module reichen, um den Ton einer Kampagne deutlich zu verändern.

### Praxis am Spieltisch

Optionale Regeln verändern den Ton. Nutze sie bewusst: härtere Gewalt macht die Kampagne düsterer, stärkere Ressourcen machen sie politischer, detaillierte Quellen machen sie investigativer.

**REGELKERN - Weniger ist mehr**

Aktiviere pro Kampagne nur die Module, die wirklich zum Thema passen.

# Anhang E. Spieltischprotokolle und Druckhinweise

Was notiert wird, bleibt spielbar.

Worum geht es?	Wann braucht man es?	Was ist wichtig?
Protokolle, Tracker und Druckpraxis Materialpakete	für längere Kampagnen und beeinflusst	notiere nur, was Entscheidungen

Längere SCHATTENLINIEN-Kampagnen profitieren von knappen Protokollen. Am Ende jeder Sitzung sollten Beweislast, Aufmerksamkeit, öffentlicher Druck, moralischer Verschleiß und gefährdete Quellen aktualisiert werden.

Protokollfeld	Frage
Sitzungsdatum	Wann wurde gespielt?
neue Hinweise	Welche Fragmente, belastbaren und gesicherten Punkte kamen hinzu?
offene Fragen	Was muss die Gruppe noch klären?
gefährdete Personen	Welche Quelle oder Beziehung steht unter Druck?
Ressourcenstatus	Welche Ressource ist stabil, belastet oder kompromittiert?
nächster Aufhänger	Was führt in die nächste Szene oder Operation?

## Druckhinweise

Für den Heimdruck funktioniert das Layout auf A4. Dunkle Coverseiten verbrauchen mehr Farbe; wer sparsam drucken möchte, kann Coverseiten separat oder in Graustufen ausgeben. Charakterbogen und Schnellreferenz sind bewusst mit klaren Linien und wenigen Flächen gestaltet.

### DESIGNNOTIZ - Dateinamen

Die PDF-Dateinamen sind absichtlich ohne Umlaute gesetzt. Der Text im Dokument nutzt korrekte Umlaute und Sonderzeichen.

## Praxis am Spieltisch

Ein gutes Protokoll bewahrt Entscheidungen, nicht jedes Detail. Notiere Hinweise, offene Fragen, gefährdete Personen und veränderte Kampagnenwerte.

**AM TISCH - Sitzungsende**

Beende jede Sitzung mit der Frage: Was wissen wir jetzt, wen gefährdet das, und wer reagiert als Nächstes?